

ORARIO DI FUNZIONAMENTO: 29 ORE SETTIMANALI PER TUTTE LE CLASSI DI SCUOLA PRIMARIA

In tutte le classi di scuola primaria verranno svolte 2 ore in più a settimana per potenziare le discipline logico-scientifiche-matematiche e quindi il nuovo orario di funzionamento sarà il seguente:

	lun	mar	mer	gio	ven
8.05 – 9.05					
9.05 – 10.05					
10.05 – 11.05					
11.05 – 12.05					
12.05 – 13.05					
13.05 – 13.35					
13.35 – 14.35					
14.35 – 15.05					

- **Lunedì** ore 8,05 – 15,05
- **Martedì** ore 8,05 – 13,35
- **Mercoledì** ore 8,05 – 13,35
- **Giovedì** ore 8,05 – 13,35
- **Venerdì** ore 8,05 – 13,35

STUDIO ASSISTITO POMERIDIANO

Per venire incontro alle famiglie impegnate con il lavoro, sarà data loro la possibilità (nel limite dei posti disponibili) di far partecipare i propri figli a un progetto pomeridiano per potenziare e approfondire le discipline dell'area logica. Inoltre, gli alunni avranno la possibilità di svolgere a scuola i compiti assegnati a casa con la guida di un docente che li indirizzerà nell'utilizzo di un buon metodo di studio.

Il progetto in questione si svolgerà il mercoledì e il venerdì e, pertanto, per gli alunni partecipanti l'orario settimanale sarà il seguente:

	lun	mar	mer	gio	ven
8.05 – 9.05					
9.05 – 10.05					
10.05 – 11.05					
11.05 – 12.05					
12.05 – 13.05					
13.05 – 13.35					
13.35 – 14.35					
14.35 – 15.05					
15.05 – 16.35					

- **Lunedì** ore 8,05 – 15,05
- **Martedì** ore 8,05 – 13,35
- **Mercoledì** ore 8,05 – 16,35
- **Giovedì** ore 8,05 – 13,35
- **Venerdì** ore 8,05 – 16,35

SVILUPPO DEL PENSIERO COMPUTAZIONALE (“CODING”)

In tutte le classi di scuola primaria, in orario curriculare, sarà avviato un progetto di “Coding” per avviare gli alunni allo sviluppo del pensiero computazionale.

Di seguito, si descrive in breve cosa si intende per “coding” e pensiero computazionale.



Partendo da un’esperienza di successo avviata negli USA che ha visto nel 2013 la partecipazione di circa 40 milioni di studenti e insegnanti di tutto il mondo, l’Italia sarà uno dei primi Paesi al mondo a sperimentare l’introduzione strutturale nelle scuole dei concetti di base dell’informatica attraverso la programmazione (coding), usando strumenti di facile utilizzo e che non richiedono un’abilità avanzata nell’uso del computer.

Nel mondo odierno i computer sono dovunque e costituiscono un potente strumento di aiuto per le persone. E’ indispensabile, quindi, una comprensione dei concetti di base dell’informatica affinché ogni alunno possa essere culturalmente preparato per qualunque lavoro vorrà fare da grande, esattamente com’è accaduto in passato per la matematica, la fisica, la biologia e la chimica.

Il lato scientifico-culturale dell’informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco.

L’obiettivo non è quello di far diventare tutti dei programmatori informatici, ma di diffondere conoscenze scientifiche di base per la comprensione della società moderna e insegnare ai ragazzi alcuni elementi per la programmazione: alla fine della scuola i ragazzi dovrebbero essere in grado, non di usare un computer ma di produrre piccoli programmi come videogiochi o brevi sequenze, sul modello di quanto avviene già in molte scuole straniere, soprattutto anglosassoni.

Per approfondimenti consultare il sito www.programmailfuturo.it

NUOVA SEDE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Le sezioni attualmente divise tra il plesso Sequino e Murelle verranno spostate tutte all'edificio del plesso di via Murelle che fino a quest'anno ha ospitato le classi quarte e quinte di scuola primaria.



NUOVO SPAZIO POLIFUNZIONALE DEL PLESSO MURELLE



Nel corso del prossimo anno scolastico sarà completato l'allestimento dello spazio situato al piano seminterrato del plesso di via Murelle, recentemente realizzato e ristrutturato con i fondi europei FESR, creando un ambiente polifunzionale in cui saranno presenti un laboratorio di informatica, un laboratorio di ceramica, un laboratorio scientifico, uno spazio dedicato allo studio del "coding", oltre a una parte destinata a sala conferenze e/o utilizzabile per consentire le feste e le manifestazioni della scuola dell'infanzia e della scuola primaria.

