



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE
Istituto Statale Istruzione Superiore
"Andrea Ponti"

Istituto Tecnico Tecnologico – Istituto Professionale – Istruzione e Formazione Professionale

21013 Gallarate (VA) – Via Stelvio, 35 – Tel. 0331 779831- Fax 0331 779873

www.iisponti.edu.it

e-mail: vais008004@istruzione.it

pec: vais008004@pec.istruzione.it

ISTITUTO STATALE ISTRUZIONE SUPERIORE
ANDREA PONTI
GALLARATE

I.S.I.S. - "A. PONTI" - GALLARATE
Prot. 0008432 del 19/05/2021
04 (Uscita)

Ai genitori e agli studenti
delle classi prime - seconde - terze - quarte
(IT-IP -IeFP)

Oggetto: raccolta iscrizioni attività estiva Summer Magic School



Si comunica agli alunni delle classi prime, seconde, terze e quarte di tutti gli indirizzi che si aprono i termini per l'iscrizione all'attività “**Summer Magic School**”, volta a recuperare la socialità e a svolgere attività formative in modalità ludico – ricreativa.

Le attività si svolgeranno presso la sede di via Stelvio, con inizio **lunedì 14 Giugno 2021** e termineranno **martedì 29 Giugno 2021** secondo il seguente calendario:

- da lunedì a venerdì dalle ore 08:30 alle ore 13:30

Il termine per iscriversi è fissato al 26 Maggio 2021

Chi risulta già iscritto per la settimana dal 14 al 21 giugno, è già iscritto anche alla settimana successiva. In caso di necessità è possibile contattare il Team Innovazione Digitale.

Sono previsti tre moduli tra cui scegliere (si possono scegliere max. due moduli):

- pensiero computazionale

- progettare e costruire una carrozzeria per un semplice robot con materiali riciclati;
- progettare una semplice interfaccia con cui poter impartire comandi al robot;
- programmare una scheda arduino che costituirà l'esecutore del sistema;
- comandare con arduino alcuni sensori ed alcuni attuatori.

- attività sportive, di gioco e socializzazione

- attività di socializzazione mediante lo sport

- attività di tinkering in modalità making, tra scienza e illusionismo

- il Magikering® intende unire lo sviluppo di un approccio scientifico all'arte dell'illusionismo per catturare l'attenzione degli studenti, alimentare lo spirito critico di fronte alla realtà, appassionare alle scienze, alla matematica, al tinkering, alla tecnologia secondo una modalità ludica.

- *illusioni ottiche* come mezzo per comprendere quanto il nostro cervello possa essere “ingannato”.

- *Matemagica*, con presentazione di esperimenti magico - matematici

- approccio ludico alla Scienza attraverso esperimenti magico/scientifici che destano la curiosità e si inseriscono nell'ottica dell'*enquiry based learning*.

- *creazione di ologrammi* mediante web app dedicate

Per iscriversi occorre compilare online il modulo al seguente link o QRCode

<https://forms.gle/2w6qhwLNzRnAVmKp6>



Il Dirigente Scolastico
Prof. Giuseppe Martino
Firmato digitalmente ai sensi del c.d. Codice
dell'Amministrazione digitale e norme ad esse connesse