



I.S.I.S. - "A. PONTI" - GALLARATE
Prot. 0007393 del 04/05/2021
04 (Uscita)

Agli alunni e ai genitori
delle classi prime e seconde

Oggetto: raccolta iscrizioni attività estiva Summer Magic Week

SUMMER MAGIC SCHOOL

14 - 22
GIUGNO
2021

Tinkering
Storytelling
Robotica
Attività sportive

ANDREA
PONTI
GALLARATE

pon
Per la scuola 2014-2020
Ministero dell'Istruzione
UNIONE EUROPEA
Fondo sociale europeo
Fondo europeo di sviluppo regionale

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

Le attività si svolgeranno presso la sede di via Stelvio, da **lunedì 14 giugno 2021 a martedì 22 giugno 2021** secondo il seguente calendario:

- lunedì 14 Giugno dalle ore 09:00 alle ore 14:00
- martedì 15 Giugno dalle ore 09:00 alle ore 13:00
- mercoledì 16 Giugno dalle 09:00 alle ore 13:00
- giovedì 17 Giugno dalle 09:00 alle ore 13:00
- venerdì 18 Giugno dalle 09:00 alle ore 13:00
- lunedì 21 Giugno dalle 09:00 alle ore 13:00
- martedì 22 Giugno dalle ore 09:00 alle ore 14:00

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

- pensiero computazionale – Progetto START

- 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 - Modulo CRE-ATTIVI 1

- attività di socializzazione mediante lo sport

- attività di tinkering in modalità making, tra scienza e illusionismo - Modulo CRE-ATTIVI 2

- 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, **entro il 23 Maggio 2021**

<https://forms.gle/HQHzg89yGmwoL4ce7>

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