



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (F5C)



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

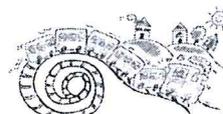


14° Circolo Didattico "Re David"
BAEE01400Q

Via Omodeo, n. 27 - 70125 BARI

e-mail: baee01400q@istruzione.it / baee01400q@pec.istruzione.it / <https://www.scuolaredavid.edu.it>

☎: Segr. 080.502.52.78 ☎: Dir. 080.501.40.23 - Codice Fiscale 80007700729



L'attività oggetto della presente nota è finanziata dal Fondo Sociale Europeo nell'ambito del Programma Operativo Nazionale 2014-20 a titolarità del M.I.U.R. - Direzione Generale Affari Internazionali Ufficio IV

Prot. n. 5564 B/38

Bari, 6 /12/2018

Ai genitori degli alunni

A tutto il personale della scuola

SITO WEB

OGGETTO: Disseminazione Progetto 10.2.2A-FSEPON-PU-2018-733 "Programma Operativo Nazionale Per la scuola - competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014/2020 - "Competenze di base - Cittadinanza digitale".

Si informano le SS.LL. che il del MIUR con nota prot.n. AOODGEFID 28250 del 30/10/2018 ha approvato l'intervento a valere sull'obiettivo 10.2.2A - Azioni specifiche per la scuola primaria del PON "Programma Operativo Nazionale Per la scuola - competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014/2020 - "Competenze di base - Cittadinanza digitale" come di seguito specificato.

Il Progetto è **finanziato con Fondi Sociali Europei** e segue una normativa ben delineata dalle **linee guida** all'uopo emanate dal MIUR.

Azione 10.2.2A

Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Classi 3 [^]	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Classi 3 [^]	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Classi 3 [^]	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Classi 3 [^]	€ 5.682,00
TOTALE		€ 22.128,00

OBIETTIVI

Con riguardo alle competenze chiave europee e di cittadinanza, in particolare: saper progettare e risolvere problemi e vista l'importanza che il Piano nazionale per la scuola digitale dà alle competenze digitali, si vogliono sviluppare percorsi di pensiero computazionale per lo sviluppo delle competenze di "cittadinanza digitale".

Obiettivo generale del nostro percorso è quello di introdurre i bambini ai principi della programmazione, attraverso la dimensione ludica, l'esperienza e la costruzione personale, per poter sviluppare e praticare competenze e attitudini all'*interno di* e *attraverso* ogni disciplina.

Il percorso si propone di:

- educare ad un utilizzo attivo e consapevole del computer, per comprendere i processi e i concetti della logica sottostante;
- sapersi orientare nello spazio/tempo usando il proprio corpo e quello altrui come punto di riferimento in ambienti scolastici;

- sapersi orientare nei labirinti di giochi didattici online, dando la sequenza di comandi appropriati ai personaggi per raggiungere la destinazione;
- acquisire la terminologia specifica attraverso la dimostrazione e l'elaborazione di mini attività di gioco sempre più complesse;
- sviluppare la capacità di analizzare e organizzare i dati del problema in base a criteri logici;
- sviluppare le capacità di progettare, relazionare, confrontarsi e assumere diversi punti di vista;
- sviluppare il pensiero creativo e divergente;
- sviluppare la capacità di astrazione.

CARATTERISTICHE DEI DESTINATARI

La nostra scuola ricca di progetti ed attività fa fatica ad integrare nella propria prassi didattica percorsi disciplinari e trasversali sulle TIC. Le famiglie sono attente affinché i propri figli acquisiscano le competenze digitali di base, l'uso consapevole delle strumentazioni informatiche e dei mezzi di comunicazione digitali. Richiesta, questa, indicata anche nel PNSD, utile, ad uno studente, per essere adeguatamente preparato a qualunque lavoro futuro. Il progetto non solo farà acquisire i concetti base dell'informatica, ma anche 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. Dagli esiti delle prove Invalsi relativi al nostro istituto, emerge come, pur posizionandoci al di sopra della media nazionale, le competenze logico-matematiche sono leggermente inferiori a quelle di italiano. Pertanto riteniamo che questo progetto possa supportare gli studenti a sviluppare anche queste competenzaa.

APERTURA DELLA SCUOLA OLTRE L'ORARIO

Si intende attuare l'insieme dei moduli pianificati a conclusione delle attività didattiche curricolari. Le 30 ore previste dal progetto saranno svolte in un incontro settimanale della durata di 3 ore, per un totale di 10 incontri.

METODOLOGIE E INNOVATIVITÀ

Il progetto può offrire contributi importanti per imparare a capire come pensiamo, come organizziamo il nostro sapere, come impariamo cose nuove, come possiamo condividere quello che sappiamo: dall'individuazione ed analisi del problema, alla formulazione di una risoluzione, comprendendo il processo, lavorare con gli altri per raggiungere obiettivi comuni e trattare con aspetti sia umani che tecnologici.

Le metodologie specifiche che si utilizzeranno, saranno:

- attività di approccio mediato dal docente;
- learning by doing;
- cooperative learning;
- didattica dell'errore (debug);

Unendo il percorso di cittadinanza ed educazione stradale al coding e alla robotica si promuoverà una didattica attiva, che farà sperimentare ai bambini, concretamente ed attraverso il gioco, azioni di cittadinanza attiva e consapevole.

L'attuazione di tutti i moduli avverrà nell'anno scolastico 2018/19.

IL D.S.G.A.
(Cecilia CALIA)




IL DIRIGENTE SCOLASTICO
(Dott.ssa Sabatina ARESTA)

