



 UNIONE EUROPEA	FONDI STRUTTURALI EUROPEI	pon 2014-2020	 MIUR	Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca Dipartimento per la Programmazione 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
PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)				

ISTITUTO COMPRENSIVO SAN GOTTARDO

Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I° grado

Via G. De Vincenzi, 26 (GE) ♦ Tel. 0108362404 ♦ Fax 010 8361487 ♦ C.F. 80096950102

e-mail geic809004@istruzione.it ♦ pec geic809004@pec.istruzione.it ♦ sito www.icgsg.gov.it

Fondi Strutturali Europei Programma Operativo Complementare "Per la Scuola. Competenze e ambienti per l'apprendimento 2014-2020" Asse I – Istruzione – Fondo di Rotazione. In coerenza con Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) - Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A "Competenze di base". Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", **Prot. 2669 del 03/03/2017.**

CUP: G34F18001140006

Oggetto: AZIONE DI SENSIBILIZZAZIONE

Con la presente si comunica che questa Istituzione scolastica è stata autorizzata ad attuare, nell'ambito Fondi strutturali e di investimento Europei - Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 i seguenti progetti:

10.2.2A-FSEPOC-LI-2018-51	€ 24.993,60
“Oltre l’alfabetizzazione digitale”	
Partendo dal presupposto che nella società dell'informazione cambiano i linguaggi di base per conoscere e comunicare e che senza la padronanza di questi linguaggi si rimane isolati e tagliati fuori dallo sviluppo, il presente progetto intende avviare gli alunni al raggiungimento di competenze digitali di base intese come 'capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione' al fine di 'poter partecipare alla società dell'informazione e della conoscenza ed esercitare i diritti di cittadinanza digitale'.	

Summer camp di robotica	€ 5.082,00	A.S. 2018/19 Alunni scuola primaria cl. IV -V	ESPERTO TUTOR	30
<p>Struttura Settimana di robotica dopo la chiusura della scuola, con orario 9:00-15:00</p> <p>Obiettivi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Recuperare negli alunni la motivazione verso l'esperienza scolastica complessiva, come opportunità di crescita personale, autonoma e responsabile; 2. promuove le attitudini creative negli studenti, nonché la loro capacità di comunicazione, cooperazione e lavoro di gruppo in vista di obiettivi comuni e specifici; 3. favorire negli studenti un atteggiamento di interesse e di apertura anche verso le tradizionali discipline di base; 4. sfruttare attivamente le tecnologie per creare progetti; 5. promuovere l'espressività nella pluralità dei linguaggi; 6. introdurre le basi della programmazione e del pensiero computazionale con l'intento di rafforzare la capacità di analisi e di risoluzione dei problemi. <p>Contenuti Gli alunni verranno invitati a organizzare e partecipare a sfide di diverso tipo che prevedano l'utilizzo del coding: progettazione e risoluzione di labirinti, realizzazione di geometrie, costruzione di personaggi-robot e invenzione/costruzione di storie e scenari che li riguardino.</p> <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consolidamento dell'orientamento spaziale e della relatività del punto di vista • Riconoscimento e utilizzo di istruzioni • Comprensione del concetto di algoritmo e suo utilizzo • Scomposizione di problemi complessi in parti più semplici • Capacità di prevedere il comportamento di un algoritmo o un programma attraverso il ragionamento • Capacità di programmare per raggiungere uno specifico obiettivo 				

Diamo vita ai robot	€ 4.873,80	A.S. 2019/20 Alunni scuola primaria secondaria	ESPERTO TUTOR	30
<p>Struttura Il modulo prevede l'apertura pomeridiana durante l'arco dell'anno scolastico e coinvolgerà, in attività di continuità, gli alunni della scuola secondaria e gli alunni della scuola primaria che non fruiscono del tempo pieno.</p> <p>Obiettivi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Recuperare negli alunni la motivazione verso l'esperienza scolastica complessiva, come opportunità di crescita personale, autonoma e responsabile; 2. promuove le attitudini creative negli studenti, nonché la loro capacità di comunicazione, cooperazione e lavoro di gruppo in vista di obiettivi comuni e specifici; 3. favorire negli studenti un atteggiamento di interesse e di apertura anche verso le tradizionali discipline di base; 4. sfruttare attivamente le tecnologie per creare progetti; 5. promuovere l'espressività nella pluralità dei linguaggi; 6. introdurre le basi della programmazione e del pensiero computazionale con l'intento di rafforzare la capacità di analisi e di risoluzione dei problemi. 				

Contenuti

Gli alunni verranno invitati a organizzare e partecipare a sfide di diverso tipo che prevedano l'utilizzo del coding: progettazione e risoluzione di labirinti, realizzazione di geometrie, costruzione di personaggi-robot e invenzione/costruzione di storie e scenari che li riguardino

Risultati attesi

- Consolidamento dell'orientamento spaziale e della relatività del punto di vista
- Riconoscimento e utilizzo di istruzioni
- Comprensione del concetto di algoritmo e suo utilizzo
- Scomposizione di problemi complessi in parti più semplici
- Capacità di prevedere il comportamento di un algoritmo o un programma attraverso il ragionamento
- Capacità di programmare per raggiungere uno specifico obiettivo

Certifico le mie competenze digitali	€ 5.082,00	A.S. 2018/19 Alunni scuola secondaria	ESPERTO TUTOR	30
<p>Struttura Il modulo prevede attività pomeridiane durante l'arco dell'anno scolastico e coinvolgerà gli alunni della scuola secondaria di I grado.</p> <p>Obiettivi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Recuperare negli alunni la motivazione verso l'esperienza scolastica complessiva, come opportunità di crescita personale, autonoma e responsabile; 2. Promuovere le attitudini creative negli studenti, nonché la loro capacità di comunicazione, cooperazione e lavoro di gruppo in vista di obiettivi comuni e specifici; 3. Favorire negli studenti un atteggiamento di interesse e di apertura anche verso le tradizionali discipline di base; 4. Promuovere l'espressività nella pluralità dei linguaggi; 5. Sviluppare competenze e capacità collegate a quella informatica e utilizzabili in tutte le altre attività e discipline curriculari; 6. Conseguire una certificazione informatica <p>Contenuti I contenuti del modulo saranno quelli previsti da EUROPEAN COMPUTER DRIVING LICENCE per la certificazione "base". Verranno trattati argomenti curriculari per raggiungere gli obiettivi previsti.</p> <p>Risultati attesi Superamento dell'esame - Conseguimento della certificazione esterna</p>				

Mi presento ECDL	€ 4.873,80	A.S. 2019/20 Alunni scuola primaria	ESPERTO TUTOR	30
<p>Struttura Il modulo prevede l'apertura pomeridiana durante l'arco dell'anno scolastico e coinvolgerà gli alunni della scuola primaria</p> <p>Obiettivi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Recuperare negli alunni la motivazione verso l'esperienza scolastica complessiva, come opportunità di crescita personale, autonoma e responsabile; 				

2. promuove le attitudini creative negli studenti, nonché la loro capacità di comunicazione, cooperazione e lavoro di gruppo in vista di obiettivi comuni e specifici;
3. favorire negli studenti un atteggiamento di interesse e di apertura anche verso le tradizionali discipline di base;
4. sfruttare attivamente le tecnologie di comunicazione per creare progetti;
5. promuovere l'espressività nella pluralità dei linguaggi;
6. sviluppare competenze e capacità collegate a quella informatica e utilizzabili in tutte le altre attività e discipline curriculari.

Contenuti

I contenuti del modulo saranno quelli previsti da EUROPEAN COMPUTER DRIVING LICENCE Presentation Syllabus. Verranno trattati argomenti curriculari per raggiungere gli obiettivi previsti.

Risultati attesi

Superamento dell'esame - Conseguimento della certificazione "Mi presento ECDL

Scuolaincorso: la nostra scuola al lavoro	€ 5.082,00	A.S. 2019/20 Alunni scuola primaria e secondaria	ESPERTO TUTOR	30
--	-------------------	---	--------------------------	-----------

Struttura

Il modulo prevede l'apertura pomeridiana durante l'arco dell'anno scolastico e coinvolgerà gli alunni della scuola primaria e secondaria in attività di continuità tra i due ordini di scuola.

Obiettivi

1. Recuperare negli alunni la motivazione verso l'esperienza scolastica complessiva, come opportunità di crescita personale, autonoma e responsabile;
2. promuovere le attitudini creative negli studenti, nonché la loro capacità di comunicazione, cooperazione e lavoro di gruppo in vista di obiettivi comuni e specifici;
3. favorire negli studenti un atteggiamento di interesse e di apertura anche verso le tradizionali discipline di base;
4. sfruttare attivamente le tecnologie di comunicazione per creare progetti;
5. promuovere l'espressività nella pluralità dei linguaggi;
6. sviluppare competenze e capacità collegate a quella informatica e utilizzabili in tutte le altre attività e discipline curriculari;
7. stimolare la passione per la scrittura facendo sì che l'atto dello scrivere venga ad assumere un reale significato comunicativo;
8. orientare, sostenere e indirizzare la comunicazione all'interno della scuola e tra scuola, famiglia e quartiere al fine di migliorare l'efficacia comunicativa e di rafforzare il senso di appartenenza alla comunità scolastica;
9. favorire la circolazione delle informazioni offrendo agli alunni l'opportunità di diffondere notizie di loro interesse;
10. far acquisire le cosiddette "buone maniere" (netiquette) richieste a tutti coloro che comunicano in internet.

Contenuti

Gli alunni creeranno alcune pagine del sito della scuola/sezione didattica scegliendo i contenuti da trattare e selezionando il materiale fornito da tutti i compagni coinvolti, anche indirettamente, nel progetto. Tale materiale si comporrà di testi creativi, informazioni e riflessioni su fatti e situazioni accaduti, giochi, idee per attività manuali, e sarà inserito nelle diverse sezioni ipotizzate.

Risultati attesi

Il fine è di rendere gli alunni non solo fruitori, ma anche autori, capaci di apprendere ma soprattutto di produrre, comunicare, cooperare per un fine comune.

Partendo dal presupposto che nella società dell'informazione cambiano i linguaggi di base per conoscere e comunicare e che senza la padronanza di questi linguaggi si rimane isolati e tagliati fuori dallo sviluppo, il presente progetto intende avviare gli alunni al **raggiungimento di competenze digitali di base** intese come 'capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione' al fine di 'poter partecipare alla società dell'informazione e della conoscenza ed esercitare i diritti di cittadinanza digitale'.

I progetti autorizzati dovranno essere realizzati entro il **31/08/2020**. La chiusura amministrativa contabile va completata entro il **30/09/2020**.

A breve scadenza saranno avviate le specifiche procedure previste per la selezione degli esperti e del personale scolastico nonché, ove necessario, per l'acquisizione di beni e servizi.

Contestualmente saranno diffuse le circolari interne nelle quali saranno disciplinate le modalità per la candidatura e selezione degli alunni che intendono partecipare ai progetti.

Saranno organizzate **riunioni informative** dei vari moduli come da calendario:

<p>Certifico le mie competenze</p>	<p>Genitori Scuola Secondaria classi I-II-III</p>	<p>Giovedì 13/12/2018 alle ore 16,45 presso sala riunione scuola secondaria di I grado "G. Da Passano" Via G. De Vincenzi,26"</p>
<p>Summer camp di robotica</p>	<p>Genitori Scuola Primaria classi IV - V</p>	<p>Aprile/Maggio 2019</p>

È indispensabile ricordare che la norma comunitaria prevede che le azioni promosse, nell'ambito del **Fondo Sociale Europeo**, siano ampiamente pubblicizzate. La presente nota informativa ha lo scopo, per l'appunto, di sensibilizzare e informare tutti gli operatori scolastici e gli utenti della scuola degli obiettivi e azioni previsti dal nuovo programma operativo.

Si comunica che, per l'obbligo della trasparenza e della massima divulgazione, tutti gli elementi di interesse comunitario, relativi allo sviluppo del progetto, avvisi, bandi, pubblicità, ecc., saranno tempestivamente pubblicati sul sito della scuola al seguente indirizzo:

https://www.icgsg.gov.it/pon/pon_pensiero_computazionale/pon_pensiero_computazionale.html



Si confida nella consueta fattiva collaborazione che le SS.LL. vorranno assicurare all'iniziativa.

Genova, 12/12/2018

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Marco Casubolo
Documento firmato digitalmente

A tutto il personale

Ai Genitori degli alunni tramite il sito

Agli alunni tramite il sito

Al sito web <https://www.icgsg.gov.it>