



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

UNIVERSITY of CAMBRIDGE
ESOL Examinations
English for Speakers of Other Languages

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

ISTITUTO COMPRESIVO "F. PRUDENZANO"

Viale Mancini, 3 – 74024 MANDURIA (TA)

Tel./fax : 099/9739063 - 099/9711707 Sito web: www.icprudenzanomanduria.gov.it

mail: taic84600t@istruzione.it pec: taic84600t@pec.istruzione.it

CIRCOLARE N. 124 /2018-19 DEL 31/01/2019

- Ai genitori ed agli alunni
Classi 5^a Scuola Primaria
Classi 1^a, 2^a e 3^a Scuola Secondaria
- Ai docenti dell'IC "Prudenzano"
- Al sito web

Oggetto: Progetto PON Cittadinanza digitale - Azione 10.2.2A "Computazioniamo! A scuola di... logica".

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

comunica che la nostra scuola è stata beneficiaria del finanziamento relativo al progetto PON FSE 2014-2020 - Asse I - Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2 - Sottoazione 10.2.2A - "Sviluppo del pensiero logico e computazionale, della creatività digitale e delle competenze di cittadinanza digitale" di cui all'Avviso pubblico n. 2669 del 03/03/2017. Codice identificativo del Progetto: 10.2.2A-FSEPON-PU-2018-619.

Il progetto intende rispondere alle diverse esigenze dei nostri alunni, i cosiddetti «nativi digitali», che sono bravissimi con le nuove tecnologie, vivono circondati da strumenti digitali come smartphone, videogiochi, tablet, computer, ma spesso non conoscono la "logica" che ne costituisce la base di funzionamento e, dunque, hanno poca o nessuna esperienza nel "creare" con gli strumenti digitali o nell'utilizzarli con sistematicità.

Ma perché è così importante insegnare a orientarsi e programmare in ambienti digitali? Non certo per formare tanti piccoli informatici, quanto per contribuire a sviluppare nei ragazzi il pensiero computazionale, l'applicazione della logica per affrontare problemi complessi, trovare e applicare delle soluzioni. Inoltre, nel processo di apprendimento della programmazione non si impara solo a programmare, ma si programma per imparare. Oltre ad acquisire concetti matematici e computazionali, si impara anche a risolvere problemi, a definire progetti, a comunicare idee.

Abilità queste, utili a tutti, senza distinzione di età, ambiente sociale, interessi e occupazione.

Il progetto si compone di 3 moduli, 1 dei quali a beneficio degli alunni della scuola primaria e 2 a beneficio degli alunni della scuola secondaria I grado.

n.	Modulo	Obiettivo dell'Azione	Destinatari	Ore
1	Costruiamo con Scratch	Pensiero computazionale	Classi 5 ^a scuola primaria	30
2	Manduria... in gioco	Cittadinanza digitale	Classi 1 ^a scuola secondaria I gr.	30
3	Eipass Junior	Cittadinanza digitale	Classi 2 ^a e 3 ^a scuola secondaria I gr.	60

In tutti i Moduli, gli allievi saranno accompagnati nel percorso da un docente esperto esterno di elevata professionalità e da una seconda docente interna in funzione di tutor.

I **2 moduli formativi costituiti da 30 ore di lezione** si svolgeranno dal mese di febbraio al mese di giugno 2019, indicativamente dalle ore 15:00 alle 18:00 di 1 giorno a settimana, secondo un calendario che sarà consegnato alle famiglie in occasione del primo incontro.

L'unico modulo a 60 ore si concluderà nei mesi estivi col conseguimento della certificazione Eipass Junior.

Le regole di partecipazione ai progetti PON sono a tutti note: i corsi nascono infatti per un numero complessivo di destinatari non superiore a 25 alunni. Tenendo conto di questo vincolo, la partecipazione ai moduli è potenzialmente aperta a tutti. Solo nel caso in cui il numero di richieste di partecipazione dovesse superare tale numero, si procederà ad una selezione che terrà conto dei seguenti criteri:

1. l'impegno della famiglia a far seguire con costanza ed assiduità il corso al proprio figlio;
2. il criterio proporzionale secondo il numero di alunni per classe;
3. l'impegno dimostrato dall'alunno nella vita scolastica (partecipazione attiva alla vita della classe; impegno costante nello svolgimento dei compiti a casa; rispetto dei compagni e degli adulti). In definitiva non sarà fondamentale il voto di profitto, bensì l'atteggiamento positivo del bambino nella vita quotidiana della classe.

I genitori delle classi 5[^] di scuola primaria, ove realmente interessati, potranno ritirare la domanda di partecipazione presso i docenti prevalenti delle classi.

Gli alunni delle classi 1[^], 2[^] e 3[^] della scuola secondaria, ove realmente interessati, potranno ritirare la domanda di partecipazione presso i seguenti docenti:

- Modulo "Manduria in... gioco" → prof.ssa Gennari Margherita
- Modulo "Eipass Junior" → prof.ssa Marino Maria Grazia

Le domande di partecipazione andranno consegnate **entro e non oltre mercoledì 6 febbraio 2019**. Scaduti i termini per la presentazione delle domande, che **tutti sono pregati di rispettare** per evitare spiacevoli rifiuti, il team dei docenti di ogni classe, qualora vi siano domande in eccedenza, valuterà le candidature, fornendo al Dirigente Scolastico i nominativi dei partecipanti.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
(Prof.ssa Anna LAGUARDIA)

Firma autografa omessa ai sensi dell'art.3 del D. Lgs n. 39/1993