



Al Personale dell'Istituto
 Agli studenti e Genitori
 Ai Dirigenti Scolastici Scuole e Istituti
 Statali di ogni ordine e grado
 Comune di Vicenza
 All'Albo e al sito web dell'Istituto

OGGETTO: AZIONE DI DISSEMINAZIONE_ AVVIO PROGETTO

10.2.2A-FdRPOC-VE-2018-85

CUP: D37I07000050006

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- Vista** la nota MIUR n. AOODGEFID prot. n. 2669 del 3 Marzo 2017 riguardante l'Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale" - Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 - Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) - Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2 - sottoazione 10.2.2A Competenze di base.
- Visto** il Regolamento (UE) n. 1303/2013 recante disposizioni comuni sul Fondo europeo di sviluppo regionale e sul Fondo Sociale Europeo;
- Vista** la nota n. 3131 del 16/03/2017 dell'Autorità di Gestione dei PON riguardante gli adempimenti in materia di informazione e pubblicità sui progetti europei;
- Vista** la nota del MIUR Prot. n. AOODGEFID/28243 del 30/10/2018 che autorizza lo svolgimento del progetto "CITTADINANZA DIGITALE" identificato dal codice **10.2.2A-FdRPOC-VE-2018-85**;
- Visto** il Decreto Interministeriale 1° febbraio 2001, n. 44, recante Regolamento concernente le "Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle Istituzioni Scolastiche";
- Visto** il D.P.R. 8 marzo 1999 n. 275 Regolamento recante norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell'art. 21 della legge 15 marzo 1997, n. 59;
- Visto** D.P.R. 10 ottobre 1996, n. 567 Regolamento recante la disciplina delle iniziative complementari e delle attività integrative nelle istituzioni scolastiche;

RENDE NOTO

alle famiglie e a quanti collaborano per il successo dei nostri alunni che il nostro Istituto Comprensivo è destinatario di un finanziamento pari a € 11.364,00 nell'ambito del progetto PON 2669 riguardante lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "Cittadinanza digitale" degli allievi.

Il progetto risulta suddiviso nei seguenti moduli:

Sottoazione	Codice identificativo progetto	Titolo Modulo	Importo Autorizzato
10.2.2A	10.2.2A-FdRPOC-VE-2018-85	Andare a scuola a piedi	€ 5.682,00
10.2.2A	10.2.2A-FdRPOC-VE-2018-85	Regola la Rete	€ 5.682,00



Il progetto autorizzato per l'Istituto Comprensivo n.9 di Vicenza ha l'obiettivo di coinvolgere le studentesse e gli studenti in attività pratiche, ludiche ed educative per ampliare l'offerta formativa con esperienze di didattica innovativa. Attraverso l'introduzione di tecnologie, materiali di recupero, momenti di confronto e lavoro di gruppo, gli studenti coinvolti parteciperanno ad attività altamente inclusive che permetteranno loro di approcciarsi all'apprendimento di tematiche e nozioni curriculari in modo coinvolgente e divertente.

Il progetto intende promuovere:

- lo sviluppo del pensiero computazionale con materiali strutturati e non;
- la creatività digitale favorendo l'interazione tra attività manuali e strumenti tecnologici;
- l'uso consapevole dei media, facendo riferimento alla normativa vigente, soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali con particolare attenzione alla gestione dei rischi on line;
- la collaborazione in ambienti digitali condivisi.

Grazie a queste attività gli studenti e le studentesse saranno guidati a riflettere sulle seguenti tematiche: ambiente, partecipazione attiva e cittadinanza digitale.

Il modulo da 30 ore "**Andare a scuola a piedi**" si incentra essenzialmente su una didattica del fare con la risoluzione di problemi concreti e sullo sviluppo del pensiero critico.

Si costituiranno gruppi eterogenei accoglienti e amichevoli in cui gli alunni con bisogni educativi speciali (BES) possano avvertire il desiderio di imparare, di migliorarsi.

All'interno di questo scenario s'intende favorire lo sviluppo del pensiero computazionale attraverso la pratica del coding.

La proposta si basa su due approcci:

- problem solving;
- creatività digitale.

Le metodologie utilizzate intendono avvicinare gli studenti in maniera strutturata e graduale al coding dalla scuola primaria alla scuola secondaria di I grado utilizzando sia linguaggi visuali che linguaggi testuali.

Il modulo da 30 ore "**Regola la rete**", si incentra anch'esso su una didattica del fare con la risoluzione di problemi concreti e sullo sviluppo del pensiero critico.

La proposta si basa sostanzialmente su due approcci:

- problem solving;
- creatività digitale.

Gli alunni realizzeranno un percorso di creatività digitale inventando e realizzando:

- un codice di navigazione rispettoso della cittadinanza digitale;
- personaggi virtuali, avatar, con delle app gratuite;
- sfondi immaginari dove sviluppare una narrazione;
- una storia con animazione digitale utilizzando Scratch.

Il presente avviso, realizzato ai fini della comunicazione, informazione, pubblicità e trasparenza ha l'obiettivo di diffondere nell'Opinione Pubblica la conoscenza dei finanziamenti ricevuti dall'Unione Europea, come previsto dalle disposizioni e istruzioni per l'attuazione delle iniziative cofinanziate da Fondi Strutturali Europei.



Il Dirigente Scolastico

Prof.ssa Simonetta Bertarelli