



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



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

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



MINISTERO DELLA ISTRUZIONE, UNIVERSITÀ E RICERCA

ISTITUTO COMPRENSIVO DI ESINE

Via Chiosi, 4 – 25040 ESINE (BS)

Telefono: 0364 46057-58 – Fax: 0364 361150

e-mail: bsic83800q@istruzione.it - PEC: bsic83800q@pec.istruzione.it

Cod.meccanografico: BSIC83800Q – Cod. fiscale: 81003130176 – Codice Univoco dell'Ufficio UF0WTH

Agli Atti
Al Sito Web

Esine, Prot. N. 893/IV.5 del 11/03/2019

Oggetto: Avviso di selezione alunni Progetto “Pensiero computazionale e cittadinanza digitale”

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020. Avviso Prot. AOODGEFID/2669 del 03/03/2017 “Pensiero computazionale e cittadinanza digitale”. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) - Obiettivo Specifico 10.2 Miglioramento delle competenze chiave degli allievi - Azione 10.2.2 - Sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”

Codice progetto 10.2.2A-FdRPOC-LO-2018-116

CUP E97117001280007

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- VISTO il DPR n. 275 del 8 marzo 1999 concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche;
- VISTO il D.Lgs. n. 165 del 30 marzo 2001 recante “Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze della Amministrazioni Pubbliche” e ss.mm.ii.;
- VISTO il D.Lgs. n. 56/2017 disposizioni integrative e correttive al D.Lgs. n. 50 del 18/04/2016 “Nuovo Codice degli appalti pubblici”;
- VISTO il Decreto Interministeriale N. 129/2018, concernente “le Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche”;
- VISTO il Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020;
- VISTE le Disposizioni e Istruzioni per l'attuazione dei progetti finanziati dal PON “Per la Scuola – Competenze e ambienti per l'apprendimento 2014-2020”;
- VISTO l'avviso pubblico AOODGEFID/prot. n. AOODGEFID/2669 del 03/03/2017 relativo ai progetti PON-FSE “Pensiero computazionale e cittadinanza digitale” Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) - Obiettivo specifico 10.2 – Azione 10.2.2;
- VISTO il progetto presentato da codesta Istituzione Scolastica con Candidatura n. 46196 del 18/05/2017;
- VISTA la Nota Miur n. AOODGEFID/25954 del 26/09/2018 con la quale vengono pubblicate le graduatorie definitive dei progetti valutati positivamente e ammessi al finanziamento;
- VISTA la Nota MIUR prot. n. AOODGEFID/27753 del 24/10/2018 con la quale è stato comunicato all'USR Lombardia l'elenco dei progetti autorizzati e il relativo impegno di spesa per codesta Istituzione Scolastica;
- VISTA la nota MIUR prot. n. AOODGEFID/28236 del 30/10/2018 indirizzata specificatamente a questa

Istituzione scolastica con l'autorizzazione del progetto codice 10.2.2A-FdRPOC-LO-2018-116, la formale autorizzazione all'avvio delle attività e il finanziamento del progetto di questo istituto;
 VISTE le delibere del Collegio dei Docenti e del Consiglio di Istituto per la realizzazione dei progetti relativi ai Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" - 2014 – 2020;
 RILEVATA la necessità di individuare gli alunni beneficiari delle attività previste nei moduli del Progetto 10.2.2A-FdRPOC-LO-2018-116 autorizzato e finanziato;

Tutto ciò visto e rilevato, che costituisce parte integrante del presente avviso

COMUNICA

Che è aperta la procedura di selezione per l'individuazione degli alunni interni all'istituzione scolastica per la realizzazione dei moduli formativi previsti nel **Progetto 10.2.2A-FdRPOC-LO-2018-116 "Pensare e creare digitale"**.

Moduli alunni

Modulo formativo	Destinatari	Durata Modulo	Profili e competenze richiesti
<p>Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale Titolo: Coding per gioco</p> <p>Il modulo intende far sperimentare l'attività di coding e far conoscere gli aspetti di base del pensiero computazionale in un contesto didattico e ludico. Il modulo formativo si propone di applicare le logiche della programmazione anche in situazioni analogiche e di insegnare attraverso il gioco a dare comandi precisi per svolgere azioni apparentemente semplici, sia in situazioni unplugget (senza strumentazione tecnologica) che utilizzando software di programmazione a blocchi con il supporto di kit studiati ad hoc che introducono i principi base della robotica educativa.</p> <p>Le attività sono basate sui principi del learning by doing, del lavoro di gruppo, della progettazione per obiettivi e della didattica collaborativa, in un contesto dove l'apprendimento per tentativi ed errori costituisce parte integrante del percorso di realizzazione della propria idea. Gli studenti sono coinvolti nella soluzione di problemi del mondo reale attraverso la sperimentazione diretta, la risoluzione di problemi o sfide e nel costruire applicazioni. Questo approccio prevede lo sviluppo di competenze trasversali quali il pensiero laterale, il problem solving, la condivisione e la capacità di esporre quanto appreso. Gli</p>	<p>n. 20-30 alunni classi 4[^] e 5[^] della Scuola Primaria di Esine, Sacca e Piamborno, classi 1[^] e 2[^] della Scuola Secondaria di primo grado di Esine e Piamborno</p> <p>Luogo: scuola primaria di Esine</p>	<p>30 ore in orario Extrascolastico, indicativamente di giovedì, da aprile a giugno 2019, secondo un calendario da definire.</p>	<p>Percorso formativo con metodologie innovative, esperienziali, laboratoriali attraverso attività di coding e pensiero computazionale</p>

<p>studenti si avvicinano progressivamente ai linguaggi e alle competenze digitali attraverso la cultura maker in modo da assimilare l'utilizzo consapevole delle nuove tecnologie.</p>			
<p>Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale Titolo: Fumetti e Cartoon 3D entrano a scuola</p> <p>Attraverso la realizzazione di prodotti multimediali in un mix innovativo e creativo tra scrittura creativa, fumetti, video a cartoon, gli studenti collaborano tra loro per la realizzazione completa del prodotto multimediale relativo ad un argomento del curriculum scolastico e un tema sociale (educazione all'uso positivo e consapevole dei media, ecc.) Gli alunni realizzeranno attivamente lo story-board, i contenuti didattici e infine il fumetto e l'animazione in 3D utilizzando i programmi dedicati, attraverso una modalità laboratoriale e con le tecniche del "learning by doing". Con questo approccio si intende perseguire il miglioramento delle competenze chiave degli allievi, con particolare riferimento alle nuove tecnologie e ai nuovi linguaggi, sviluppare la collaborazione, la creatività e la fantasia, stimolare gli studenti a responsabilizzarsi nei confronti dei compagni per il raggiungimento dell'obiettivo e la realizzazione di un prodotto comune, raggiungere successi immediati con conseguente avvicinamento alla didattica. Le lezioni a fumetti e cartoon realizzate verranno messe a disposizione della comunità scolastica.</p>	<p>n. 20-30 alunni classi 4^a e 5^a della Scuola Primaria di Esine, Sacca e Piamborno, classi 1^a e 2^a della Scuola Secondaria di primo grado di Esine e Piamborno</p> <p><u>Luogo:</u> scuola secondaria di primo grado di Piamborno</p>	<p>30 ore in orario Extrascolastico, indicativamente di martedì, giovedì e venerdì alternati settimanalmente da aprile a giugno 2019, secondo un calendario da definire.</p>	<p>Percorso formativo con metodologie innovative, esperienziali, laboratoriali attraverso attività di sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>

1 – Finalità della selezione

Il presente avviso ha lo scopo di costituire i gruppi di alunni destinatari delle attività formative proposte da ciascun modulo, selezionandoli sulla base delle richieste di partecipazione avanzate dalle famiglie.

2 – Destinatari: caratteristiche e requisiti di accesso

I moduli formativi sono rivolti agli alunni iscritti e frequentanti la scuola primaria e secondaria di primo grado dell'Istituto Comprensivo di Esine nell'Anno Scolastico 2018/2019.

3 – Periodo, sedi di svolgimento e frequenza

I moduli formativi si svolgeranno nei periodi e nelle sedi specificate per ciascun modulo.

Ciascun modulo avrà la durata di 30 ore da svolgere in orario curricolare secondo un calendario definito dal docente esperto e dal tutor incaricati della conduzione delle attività previste.

La frequenza al modulo formativo è obbligatoria. È consentito un numero massimo di ore di assenza, a qualsiasi titolo, pari al 25% del totale delle ore previste. Con l'iscrizione la famiglia si impegna a far frequentare il/la proprio/a figlio/ con costanza.

La certificazione finale sarà rilasciata agli alunni che avranno frequentato almeno il 75% delle ore previste dal corso.

4 – Criteri di selezione

La selezione sarà effettuata sulla base dei criteri di seguito riportati:

- Suddivisione proporzionale al numero di alunni in ogni plesso, dove possibile;
- Se un plesso non ha iscritti, il numero viene ridistribuito negli altri plessi;
- Garantire a tutti gli alunni interessati la partecipazione ad almeno 1 modulo;
- Qualora il numero di iscritti fosse superiore alla disponibilità si procederà con estrazione.

5 - Pubblicità

Il presente Avviso è pubblicato nella sezione "PON 2014-2020" del sito web dell'Istituto di questo Istituto www.icesine.edu.it

Il Dirigente Scolastico

Lucia Rinchetti

(Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi dell'art. 3, comma 2 del D. Lgs n. 39/1993)