



Ministero dell'Istruzione  
e del Merito



UNIONE EUROPEA  
Fondo sociale europeo  
Fondo europeo di sviluppo regionale



## Ministero dell'Istruzione e del Merito

### ISTITUTO COMPRENSIVO "CARDINALE AGOSTINO CASAROLI"

Via Verdi, 6 – 29015 Castel San Giovanni (PC)

tel. 0523/842788 fax. 0523/882247

C.F. 80011290337 – Cod. Mecc. PCIC81700C

e-mail: pcic81700c@istruzione.it – PEC:pcic81700c@pec.istruzione.it

SITO: <https://comprendere-csg.edu.it/>

#### Descrizione del servizio

**MANTENDO ALTA LA FREQUENZA PER I CITTADINI DIGITALI DEL DOMANI (AGENDA NORD)  
- CODICE ESO4.6.A2.B-FSEPN-EM-2024-125 - CUP J24D24001820007  
CIG B94C231CC7**

#### MODULO 1

Titolo modulo e Attività	Ore	Allievi	Finanziamento modulo	Figure professionali richieste	Titolo di accesso richiesto
70047 - Cittadini connessi: Competenza e Sicurezza nell'Espansione Digitale	30	20	€ 6.060,00	n. 1 tutor n. 1 esperto	Con riferimento all'esperto, si richiede una conoscenza approfondita e specialistica del pensiero computazionale e della creatività digitale Il tutor deve essere, almeno, in possesso di diploma di scuola secondaria di II grado

#### Breve descrizione modulo

Il progetto che si propone mira a sviluppare sia il pensiero computazionale che la creatività attraverso attività pratiche e teoriche.



Cofinanziato  
dall'Unione europea



Ministero dell'Istruzione e del Merito

L'obiettivo che si pone è quello di integrare competenze logiche, algoritmiche e creative, fondamentali nel mondo digitale e per l'innovazione.

Il pensiero computazionale è un processo mentale che implica l'uso di tecniche e concetti presi dalla computer science per risolvere problemi, progettare sistemi e comprendere comportamenti umani.

Questo approccio si concentra su:

Decomposizione: suddividere un problema complesso in parti più semplici e gestibili.

Riconoscimento di schemi: identificare modelli o somiglianze tra problemi.

Astrazione: semplificare il problema mantenendo solo gli aspetti rilevanti.

Algoritmi: sviluppare sequenze di passi per risolvere un problema.

La creatività è la capacità di generare nuove idee, soluzioni originali o combinazioni uniche di concetti. È strettamente legata alla capacità di pensare fuori dagli schemi, di innovare e di esplorare possibilità non ovvie.

Il progetto intende combinare questi due ambiti, dimostrando che il pensiero computazionale non è solo una competenza tecnica, ma un metodo per stimolare la creatività, attraverso attività che coinvolgano il coding, la progettazione e la risoluzione di problemi complessi.

Il progetto è rivolto a studenti di scuole medie, ma può essere adattato anche a corsi di formazione per adulti. Si adatta anche ad ambienti formali come laboratori creativi, hackathon o workshop.

Il progetto si articherà in diverse fasi, con attività pratiche e teoriche. Le attività si concentreranno sull'utilizzo di strumenti digitali, software di programmazione, ma anche su approcci di tipo "hands-on", dove gli studenti svilupperanno soluzioni creative a problemi concreti.

Si sarà sviluppato attività di Workshop teorico sulle basi del pensiero computazionale, con esempi concreti su come affrontare problemi attraverso il coding, utilizzando strumenti quali: Scratch, Blockly, oppure Python per introdurre concetti di programmazione.

Dal progetto ci si attende comprensione dei fondamenti e applicazione in contesti semplici (es. giochi, attività interattive).

Sarà proposta la creazione di storie interattive, giochi o animazioni utilizzando linguaggi di programmazione visuali come Scratch o piattaforme come Tynker con l'obiettivo di stimolare la creatività, permettendo agli studenti di progettare e creare contenuti originali usando il pensiero computazionale, sviluppando competenze di programmazione unite alla creazione di contenuti digitali.

Saranno proposte attività di tipo Risoluzione di Problemi Complessi quali ad esempio la progettazione di un gioco, lo sviluppo di una app e l'utilizzo di tecniche di decomposizione, astrazione e sviluppo di algoritmi.

Sviluppare competenze collaborative e capacità di pensare in modo originale all'interno di un progetto finale originale (es. una app, un gioco, una presentazione interattiva) da presentare alla comunità scolastica o al pubblico.

Destinatari: Studentesse/studenti scuola Secondaria di I Grado Moia di Sarmato

PCIC81700C - AC45248 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0010227 - 27/11/2025 - VI.3 - U

## **MODULO 2**

<b>Titolo modulo e Attività</b>	<b>Ore</b>	<b>Allievi</b>	<b>Figure professionali richieste</b>	<b>Titolo di accesso richiesto</b>
<b>70175 - Digitale per Tutti: Promuovere una Cittadinanza Attiva e Inclusiva</b>	<b>60</b>	<b>20</b>	<b>n. 1 tutor n. 1 esperto</b>	<b>Con riferimento all'esperto, si richiede una conoscenza approfondita e specialistica del pensiero computazionale e della creatività digitale. Il tutor deve essere, almeno, in possesso di diploma di scuola secondaria di II grado</b>

### **Breve descrizione modulo**

**Descrizione** Il progetto che si propone mira a sviluppare sia il pensiero computazionale che la creatività attraverso attività pratiche e teoriche.

L'obiettivo che si pone è quello di integrare competenze logiche, algoritmiche e creative, fondamentali nel mondo digitale e per l'innovazione.

Il pensiero computazionale è un processo mentale che implica l'uso di tecniche e concetti presi dalla computer science per risolvere problemi, progettare sistemi e comprendere comportamenti umani.

Questo approccio si concentra su:

Decomposizione: suddividere un problema complesso in parti più semplici e gestibili.

Riconoscimento di schemi: identificare modelli o somiglianze tra problemi.

Astrazione: semplificare il problema mantenendo solo gli aspetti rilevanti.

Algoritmi: sviluppare sequenze di passi per risolvere un problema.

La creatività è la capacità di generare nuove idee, soluzioni originali o combinazioni uniche di concetti. È strettamente legata alla capacità di pensare fuori dagli schemi, di innovare e di esplorare possibilità non ovvie.

Il progetto intende combinare questi due ambiti, dimostrando che il pensiero computazionale non è solo una competenza tecnica, ma un metodo per stimolare la creatività, attraverso attività che coinvolgano il coding, la progettazione e la risoluzione di problemi complessi.

Il progetto è rivolto a studenti di scuole medie, ma può essere adattato anche a corsi di formazione per adulti. Si adatta anche ad ambienti formali come laboratori creativi, hackathon o workshop.



Ministero dell'Istruzione  
e del Merito



**UNIONE EUROPEA**  
Fondo sociale europeo  
Fondo europeo di sviluppo regionale



LA SCUOLA  
PER L'ITALIA DI DOMANI  
PNRR ISTRUZIONE

**INDIRE**  
ISTITUTO  
NAZIONALE  
DOCUMENTAZIONE  
INNOVAZIONE  
Ricerca EDUCATIVA

Il progetto si articherà in diverse fasi, con attività pratiche e teoriche. Le attività si concentreranno sull'utilizzo di strumenti digitali, software di programmazione, ma anche su approcci di tipo "hands-on", dove gli studenti svilupperanno soluzioni creative a problemi concreti.

Si sarà sviluppato attività di Workshop teorico sulle basi del pensiero computazionale, con esempi concreti su come affrontare problemi attraverso il coding, utilizzando strumenti quali: Scratch, Blockly, oppure Python per introdurre concetti di programmazione.

Dal progetto ci si attende comprensione dei fondamenti e applicazione in contesti semplici (es. giochi, attività interattive).

Sarà proposta la creazione di storie interattive, giochi o animazioni utilizzando linguaggi di programmazione visuali come Scratch o piattaforme come Tynker con l'obiettivo di stimolare la creatività, permettendo agli studenti di progettare e creare contenuti originali usando il pensiero computazionale, sviluppando competenze di programmazione unite alla creazione di contenuti digitali.

Saranno proposte attività di tipo Risoluzione di Problemi Complessi quali ad esempio la progettazione di un gioco, lo sviluppo di una app e l'utilizzo di tecniche di decomposizione, astrazione e sviluppo di algoritmi.

Sviluppare competenze collaborative e capacità di pensare in modo originale all'interno di un progetto finale originale (es. una app, un gioco, una presentazione interattiva) da presentare alla comunità scolastica o al pubblico.

Destinatari: Studentesse/studenti scuola Primaria Maserati di Sarmato

**Castel San Giovanni, 27.11.2025.**

**II RUP**

**Dott. Manuel BOZZARELLI**

(firmato digitalmente)



Cofinanziato  
dall'Unione europea



Ministero dell'Istruzione e del Merito



Ministero dell'Istruzione  
e del Merito



UNIONE EUROPEA  
Fondo sociale europeo  
Fondo europeo di sviluppo regionale



Ministero dell'Istruzione e del Merito

**ISTITUTO COMPRENSIVO "CARDINALE AGOSTINO CASAROLI"**

Via Verdi, 6 – 29015 Castel San Giovanni (PC)

tel. 0523/842788 fax. 0523/882247

C.F. 80011290337 – Cod. Mecc. PCIC81700C

e-mail: pcic81700c@istruzione.it – PEC:pcic81700c@pec.istruzione.it

SITO: <https://comprehensivo-csq.edu.it/>



Cofinanziato  
dall'Unione europea



Ministero dell'Istruzione e del Merito