

- Ufficio Scolastico Regionale per l' UMBRIA - Perugia
- Ufficio IV - Ambito Territoriale Provincia di Terni -Terni
- Istituzioni Scolastiche di ogni ordine e grado della Provincia di Terni
- Ai Genitori e Alunni frequentanti l'Istituto
- Al Comune di Terni
- Alla Provincia di Terni
- Alla Camera di Commercio, Industria, Artigianato e Agricoltura-Terni
- Albo Istituto
- Sito web Istituto (www.ddsangiovanni.edu.it)

Chiusura Progetto per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", Prot. 2669 del 03/03/2017.

Progetto codice 10.2.2A-FdRPOC-UM-2018-21 "Cresciamo con un click"
CUP I47I18000690007

Azione di informazione, comunicazione, sensibilizzazione e pubblicizzazione.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Visto 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. Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020.

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".

RENDE NOTO

che in data 14/07/2021 si è concluso il Progetto codice 10.2.2A-FdRPOC-UM-2018-21 "Cresciamo con un click"
CUP I47I18000690007

COMUNICA

così come richiamato dalle Linee guida PON FSE 2014/2020 relative alla pubblicizzazione e disseminazione degli interventi effettuati con i Fondi Strutturali Europei, di seguito, il resoconto delle attività realizzate presso questa Istituzione Scolastica:

L'importo complessivo del progetto è €. 24.889,50 come indicato nella tabella sottostante:

Sottoazioni	Codice identificativo progetto	Titolo Modulo	Importo Autorizzato Modulo
10.2.2A	10.2.2A-FdRPOC-UM-2018-21	Digitalizziamoci	€ 4.977,90
10.2.2A	10.2.2A-FdRPOC-UM-2018-21	Digitalizziamoci 2	€ 4.977,90
10.2.2A	10.2.2A-FdRPOC-UM-2018-21	GioCCode	€ 4.977,90
10.2.2A	10.2.2A-FdRPOC-UM-2018-21	GioCCode 2	€ 4.977,90
10.2.2A	10.2.2A-FdRPOC-UM-2018-21	GioCCode 3	€ 4.977,90

Sono stati attivati e portati a termine n. 5 moduli dei quali 3 con modalità a distanza. Destinatari dei suddetti moduli sono stati alunni delle Scuole Primarie della Direzione Didattica "San Giovanni" con durata modulare di ore 30 di lezione.

Soggetti coinvolti: Dirigente scolastico, DSGA, Referente per la valutazione, Esperti Interni e esterni, Tutor interni, Figura di Supporto e personale ATA.

I diversi moduli hanno trattato le seguenti tematiche:

Modulo	Titolo modulo	
Sviluppo del pensiero	GioCCode	Il modulo GioCCode intende educare al pensiero computazionale, cioè alla capacità di

computazionale e della creatività digitale		risolvere i problemi in modo creativo e divertente, allenando i ragazzi e le ragazze a scomporli in diverse parti e a ragionare passo passo sul modo migliore per arrivare alla soluzione di ognuna e raggiungere l'obiettivo prefissato. I partecipanti del modulo cominceranno a scoprire che alcuni modi di operare nella vita di tutti i giorni sono algoritmi che attuano quasi senza rendercene conto. Il modulo è un laboratorio dove si impara facendo attività in modo diverso e divertente, è una palestra dove si allena e si sviluppa il pensiero computazionale e la creatività digitale attraverso il coding (programmazione con linguaggio visuale di Scratch) e la robotica educativa (costruzione e programmazione di robot come Cubetto, Blue-Bot, Bee-Bot, mBot): sono previsti esercizi pratici, giochi sfidanti e puzzle da risolvere usando carte, corde, matite, pastelli o il proprio corpo su scacchiera gigante; giochi di difficoltà crescente attraverso i quali si impara in maniera semplice e intuitiva a scrivere sequenze di istruzioni.
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	GioCOde 2	
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	GioCOde 3	
Competenze di cittadinanza digitale	Digitalizziamoci	L'uso delle nuove tecnologie, della rete e dei media permettono una partecipazione attiva dei ragazzi ai processi di costruzione e di transazione delle conoscenze. L'insegnante ha come compito quello di creare negli studenti familiarità e pratica con le nuove tecnologie, intese come strumenti che servano a creare una nuova forma di sapere e una nuova organizzazione delle conoscenze. Non si tratta tanto di insegnare l'uso tecnico di specifici programmi, quanto di far acquisire agli alunni una forma mentis tecnologica, orientata alla comprensione di funzioni generali e alla capacità di saper selezionare e inquadrare le tecnologie nei particolari contesti d'uso. Quello che ci si propone con questo modulo è, non solo "educare AI MEDIA" offrendo agli alunni quelle competenze necessarie per un loro uso consapevole, ma anche "educare CON I MEDIA" atti a fornire un concreto sostegno alla didattica tradizionale.
Competenze di cittadinanza digitale	Digitalizziamoci 2	

Le attività sono state svolte in orario extrascolastico.

Tutti i moduli sono stati gestiti da esperti specializzati sulle tematiche afferenti, selezionati con un apposito avviso in presenza con uno specifico tutor e ove necessario anche con la figura di supporto all'inclusione.

I corsi, realizzati con metodologie innovative hanno suscitato un vivo interesse negli alunni partecipanti e tutti hanno ampliato le proprie conoscenze e sviluppato specifiche competenze. Durante lo svolgimento delle attività per la piena realizzazione del piano integrato, sono state realizzate azioni di sensibilizzazione, pubblicizzazione e disseminazione.

Le attività programmate si sono concluse nel rispetto delle date stabilite con pieno successo.

Dirigente Scolastico
Prof.ssa Teresa Assunta Fiorillo