



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 dell'Istruzione
dell'Università e della
Ricerca

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

“MICHELE PURRELLO”

Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° grado
Via Fondo di Gullo, s.n. - 95027 SAN GREGORIO di Catania
Tel. 095524407 - fax 0957213296
ctic86100r@istruzione.it – ctic86100r@pec.istruzione.it
c.f. 80011180876 - www.purrello.it



Regione Sicilia



Unione Europea



“Cittadini domani”

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 “Sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, a supporto dell'offerta formativa. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 Miglioramento delle competenze chiave degli allievi - **Azione 10.2.2** - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base. **Sotto-azione 10.2.2.A** - Competenze di base

Codice Progetto: 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1271. Titolo: “Sum... ergo digito”. CUP I67117000800007

ICS "M. PURRELLO"-S. GREGORIO
Prot. 0002341 del 28/03/2019
(Uscita)

Ai Genitori degli alunni delle classi IV-V di Scuola Primaria
Ai Genitori degli alunni di Secondaria di 1° grado
p.c. Docenti Scuola Primaria e Secondaria di 1° grado
Al DSGA
Atti e Sito web

Oggetto: Avviso Interno per la selezione degli studenti da ammettere a n. 2 moduli formativi - Progetto “Sum... ergo digito” 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1271. Anno Scolastico 2018/2019.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO il Bando di partecipazione posto in essere con la nota AOODGEFID/2669 del 03/03/2017 “Sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, a supporto dell'offerta formativa;

VISTO il Piano di Istituto elaborato dalla scrivente Istituzione Scolastica (Candidatura n. 40560 del 24/05/2017 - PON-FSE Cittadinanza e Creatività Digitale);

VISTA la Delibera del Collegio Docenti n. 80 del 09/03/2017 del Collegio dei Docenti, di adesione generale delle azioni del PON Programmazione 2014-2020 e approvazione dei progetti di massima relativi al Bando n. 2669 del 03/03/2017 per lo Sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”;

VISTA la Delibera n. 98 del 15/03/2017 del Consiglio di Istituto, di adesione generale delle azioni del PON Programmazione 2014-2020 e approvazione dei progetti di massima relativi al Bando n. 2669 del 03/03/2017 per lo Sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”;

VISTA la nota MIUR n. 28252 del 30/10/2018 di formale autorizzazione del progetto e relativo impegno di spesa di questa Istituzione Scolastica;



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)

VISTE le disposizioni e istruzioni per l'attuazione delle iniziative cofinanziate dai FSE-FESR Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020;

VISTE le delibere n. 62 del 30/01/2019 del Collegio dei Docenti e la delibera n. 205 del 25/03/2019 del Consiglio di Istituto, relative ai criteri per la selezione degli studenti;

VISTI i Regolamenti UE e tutta la normativa di riferimento per la realizzazione del suddetto progetto;

VISTE le indicazioni del MIUR per la realizzazione degli interventi;

VISTO il progetto autorizzato - Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale e per lo sviluppo delle competenze di “cittadinanza digitale”, Codice identificativo 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1271, Titolo: “Sum... ergo digito”;

RITENUTO di dover procedere all'individuazione degli studenti partecipanti a n. 2 moduli relativi al Progetto riportato in epigrafe, per l'Anno Scolastico 2018-19.

EMANA

Il presente avviso interno per la selezione degli studenti da ammettere ai seguenti moduli formativi:

Tipologia Modulo	Titolo Modulo	Durata	Destinatari	Contenuti generali
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Scratch for Kids	30 ore	n. 25 Allievi delle Classi IV-V di Scuola Primaria	<p>Scopo del modulo “Scratch for Kids” è quello di introdurre gli allievi attraverso l'uso del software “Scratch” e degli strumenti messi a disposizione dal Progetto “Programma il Futuro” del MIUR-CINI, al funzionamento dei linguaggi di programmazione e allo sviluppo del pensiero computazionale, essenziale affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società e le tecnologie del futuro, non come consumatori passivi, ma come utenti attivi.</p> <p>Il pensiero computazionale, che è alla base del coding, è un processo mentale per la risoluzione di problemi costituito da strumenti concettuali utili per affrontare problemi complessi, ipotizzare soluzioni che prevedano più fasi, immaginare una descrizione chiara di cosa fare e quando farlo.</p> <p>L'utilizzo dello storytelling come strumento didattico permetterà di insegnare attraverso le storie. Il digital storytelling, trasposizione della narrazione su un piano multimediale, permette un ampliamento dei canali sensoriali e degli strumenti di creazione dei contenuti. Attraverso la progettazione e la scrittura di codice (coding) sarà possibile costruire narrazioni digitali, entrando dentro “la camera di regia”.</p> <p>Verranno, inoltre, affrontate alcune tematiche riconducibili alla “Cittadinanza Digitale Consapevole”, al fine di sviluppare le competenze trasversali necessarie per utilizzare i dispositivi digitali con responsabilità ed efficacia.</p>



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)

<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>	<p>Coding e Cittadinanza Digitale</p>	<p>30 ore</p>	<p>n. 25 Allievi delle Classi I-II-III di Scuola Secondaria di 1° grado</p>	<p>Scopo del modulo “Coding e Cittadinanza Digitale” è quello di introdurre gli allievi, attraverso l’uso del software “Scratch” e degli strumenti messi a disposizione dal Progetto “Programma il Futuro” del MIUR-CINI, al funzionamento dei linguaggi di programmazione e allo sviluppo del pensiero computazionale, essenziale affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società e le tecnologie del futuro, non come consumatori passivi, ma come utenti attivi. A tale scopo, verranno articolate attività riconducibili alle tematiche della “Cittadinanza Digitale Consapevole”, al fine di sviluppare le competenze trasversali necessarie per utilizzare i dispositivi digitali con responsabilità ed efficacia, in particolare alle questioni relative all’educazione all’uso consapevole delle notizie sul web, all’identificazione delle notizie false (fake news) e dei pericoli insiti nella rete, allo scopo di fornire concreti strumenti per “decodificare la realtà”.</p> <p>Il pensiero computazionale, che è alla base del coding, è un processo mentale per la risoluzione di problemi costituito da strumenti concettuali utili per affrontare problemi complessi, ipotizzare soluzioni che prevedano più fasi, immaginare una descrizione chiara di cosa fare e quando farlo.</p> <p>L’utilizzo dello storytelling come strumento didattico permetterà di insegnare attraverso le storie. Il digital storytelling, trasposizione della narrazione su un piano multimediale, permette un ampliamento dei canali sensoriali e degli strumenti di creazione dei contenuti. Attraverso la progettazione e la scrittura di codice (coding) sarà possibile costruire narrazioni digitali, entrando dentro “la camera di regia”.</p>
---	---------------------------------------	---------------	---	---

Le attività, svolte in orario extracurricolare pomeridiano, affidate ad un esperto appositamente individuato e supportato da un docente tutor, si svolgeranno presso i locali dell’istituto, presumibilmente da maggio 2019 a giugno 2019, secondo il calendario predisposto dal Gruppo di Lavoro per l’attuazione del progetto e successivamente pubblicato dal Dirigente Scolastico.

I finanziamenti del Progetto sono a carico della Commissione Europea e dello Stato Italiano, **sulle famiglie non graverà alcuna spesa.**

L’adesione alle attività implica l’impegno alla frequenza; si precisa che la mancata presenza degli studenti può comportare la chiusura del modulo.

Possono presentare domanda di partecipazione gli studenti della nostra istituzione scolastica, dell’ordine di scuola e classe sopra indicata. **Il numero massimo di corsisti per modulo non può superare le 25 unità.**



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



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

Nel caso di un numero di domande eccedente il massimo previsto (25 unità), si adotteranno i seguenti criteri di precedenza e la selezione sarà effettuata sulla base di un sorteggio alla presenza dei rappresentanti di classe.

Criteri di precedenza moduli formativi - Anno Scolastico 2018-19:

1) Alunne/Alunni con valutazione inferiore agli 8/10 nell'Area Scientifica nell'anno scolastico corrente.

Per l'avvio e la gestione dei moduli formativi destinati agli studenti è **obbligatoria l'acquisizione del consenso scritto dei genitori al trattamento dei dati**, secondo quanto previsto dalla nota prot. MIUR 36391 del 10 ottobre 2017 – in allegato al presente avviso – (precisazioni sul consenso al trattamento dei dati degli studenti). Il mancato consenso comporta l'impossibilità per lo studente di partecipare alle attività formative e, una volta iniziate le attività, non sarà più possibile revocare tale consenso.

I sig.ri genitori sono invitati a compilare i moduli allegati:

- Allegato A - Domanda di partecipazione.
- Allegato B - Scheda anagrafica corsista e consenso al trattamento dei dati degli studenti.

I moduli, debitamente compilati e firmati, dovranno essere consegnati **entro lunedì 08/04/2019, brevi manu presso l'Ufficio di Segreteria o, in alternativa, a mezzo e-mail.**

Non sono ammesse domande redatte su modulo non conforme a quello allegato al presente Avviso. Per informazioni rivolgersi alla Segreteria della Scuola tutti i giorni durante il normale orario di apertura al pubblico.

Il Responsabile del Procedimento è il Rappresentante legale dell'Istituzione scolastica.

Il presente Avviso viene pubblicato sul sito web dell'Istituto www.purrello.it e reso visibile con ulteriori forme di pubblicità.

Il Dirigente Scolastico
Dott.ssa Gisella Barbagallo
Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art. 3 c. 2 del D.Lgs 39/1993