



C.da RUSSO snc -87075 Trebisacce (CS)-Tel. 0981 51003 - Fax 09811989911
www.itsfilangieri.gov.it E-mail: CSTD05000L@istruzione.it Pec: cstd05000L@pec.istruzione.it
C.F. 81000610782 - C.U.U.:UFCASF

Prot. 6236 /C12

Trebisacce, 27/09/2019

All'Albo on line
Al Sito Web

Oggetto: Azione di informazione, comunicazione e pubblicità Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). 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 - Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”.

Codice Progetto 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-368 - CUP E57I19000020001

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Viste le Disposizioni e Istruzioni per l’attuazione delle iniziative cofinanziate dai Fondi Strutturali Europei 2014/2020;

Vista la nota del MIUR AODGEFID.REGISTRO UFFICIALE.U.0027745.24-10-2018 con cui sono state approvate le graduatorie dei progetti ritenuti ammissibili, di cui all’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 - Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”;

Viste le delibere degli Organi Collegiali dell’Istituto relative al Progetto in questione;

Visto il Regolamento CE n. 1159/2000 del 30.05.2000, relativo alle Azioni informative e pubblicitarie a cura degli Stati membri sugli interventi dei Fondi Strutturali e all’allegato sulle modalità di applicazione;

Vista la normativa vigente di riferimento, i Complementi di Programmazione ed i relativi Regolamenti CE;

RENDE NOTO

- che questa Istituzione scolastica autorizzata ad attuare, il sottoelencato progetto che si inserisce nel quadro di azioni finalizzate ai percorsi per adulti e giovani adulti, di cui all’obiettivo Specifico 10.2 del Programma operativo Nazionale “Per la Scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” per il periodo di programmazione 2014-2020. Il progetto prevede la realizzazione dei seguenti moduli progettuali:

Modulo ATTUAttori in rete

Contenuti percorso didattico – formativo:

Il pensiero computazionale utilizza concetti e strumenti propri dell'informatica per trovare soluzioni innovative e creative ai problemi di ogni giorno. I processi mentali tipici del pensiero computazionale sono favoriti dall'approccio alla risoluzione dei problemi che viene messo in atto da coloro che sviluppano programmi per il computer: in altre parole il pensiero computazionale è quello che adotta un informatico quando affronta un problema.

Esercitare il pensiero computazionale significa quindi molto di più che saper scrivere righe di codice. E' diffusa la convinzione anche tra specialisti informatici, matematici, psicologi, neuroscienziati, sociologi che la pratica della programmazione resta un veicolo efficace per lo sviluppo del pensiero logico. Questa Scuola, attenta ai cambiamenti in atto e soprattutto attenta alla realtà dei giovani, vera ed insostituibile risorsa del territorio, sempre più orientata all'acquisizione di un'elevata competenza professionale, spendibile sul mercato del lavoro, sta rivisitando tutto il suo impianto organizzativo, ottimizzando le sue risorse materiali ed umane per un'offerta formativa più ampia e flessibile, in grado di dare risposte adeguate e capaci di reggere la sfida del nuovo che incalza, inarrestabile.

Convinti che la scuola oggi debba operare per cogliere i cambiamenti nella società e del mercato del lavoro se non vuol perdere il ruolo primario di agenzia formativa e educativa, è necessario orientare ad adeguare l'azione formativa verso iniziative che, assunte all'interno del Piano dell' Offerta Formativa, si ispirino non solo ad interpretare le istanze della realtà in continuo cambiamento ma possano fungere da motore propulsivo , specialmente in realtà territoriali come quelle in cui operiamo .

Il pensiero computazionale è ritenuto una skill fondamentale che tutti dovrebbero possedere, in particolare quei giovani che desiderano non farsi sfuggire le opportunità del futuro . È ormai universalmente riconosciuto che per riuscire bene nel proprio futuro professionale i giovani dovranno "imparare a imparare" ed esercitare queste abilità fin dai primi anni di scuola, ma in ottica di lifelong learning e acquisire quelle abilità che consentiranno loro di sviluppare un'attitudine mentale utile ad affrontare problemi di ogni ordine e grado. Il pensiero computazionale prende a prestito concetti e strumenti propri dell'informatica per trovare soluzioni innovative e creative ai problemi di ogni giorno.

La metodologia attraverso la quale la scuola intende perseguire gli obiettivi preposti è quella basata sull'approccio learning by doing (apprendere attraverso il fare) attuata mediante una didattica orientata alla collaborative learning. Questa strategia ha un valore aggiunto rispetto alla normale pratica didattica perché avere la consapevolezza delle azioni non è solo un fare prettamente meccanico, ma è accompagnato da una logica di pensiero. Tra i risultati attesi si colloca il miglioramento della strategia per imparare, ove l'imparare non è il memorizzare, ma anche e soprattutto comprendere. In tale ottica, la scuola intende attuare le seguenti attività:

- Attività laboratoriali sia off-line (coding e simulazioni off-line) che on-line (ricerca, condivisione ecc.);
- Attività laboratoriale per la realizzazione del robot (programmazione con software opensource e utilizzo di sensori e attuatori);
- sviluppare un ambiente di apprendimento collaborativo e innovativo;
- regole già validate (best practices) da seguire e migliorare utilizzando un sistema di controllo (feedback)

Durata: 60 ore complessivamente, in orario extracurricolare, presso questo Istituto.

Modulo *AntiAdescaMENTI*

Contenuti percorso didattico-formativo:

L'obiettivo principale di questo progetto è promuovere un approccio metodologico in una pluralità di contesti - negli aspetti scientifici, sociali e applicativi - sperimentandone le potenzialità, i limiti, le implicazioni sociali e di cittadinanza attiva e imparare a riconoscere usi distorti e pericoli diffusi con l'utilizzo della rete. La sfida è inserire il pensiero computazionale per individuare strumenti e metodologie che risultino interessanti, utili, divertenti ed efficaci per gli studenti ma anche per i docenti. Strumenti che uniscano gli studenti e i docenti nella riconversione della scuola in un nuovo ambiente stimolante ed innovativo ma soprattutto educativo.

Gli obiettivi specifici che il progetto si propone sono:

Diffondere l'uso delle nuove tecnologie a supporto delle azioni didattiche e delle attività di apprendimento ;

Realizzare attività volte allo sviluppo delle competenze digitali degli studenti riconducibili alle Indicazioni Nazionali;

Sviluppare la capacità di individuare e concepire la soluzione di un problema in modo algoritmico; approccio riconducibile alle competenze chiave europee attraverso l'utilizzo di modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni, algoritmi).

Potenziare le abilità legate al concetto di problem solving;

Valorizzare le potenzialità individuali attraverso la promozione di capacità di attenzione, concentrazione e memoria;

Potenziare le competenze trasversali attraverso l'approccio learning by doing: Lavorando su competenze prettamente scientifiche e su competenze digitali è possibile valorizzare anche le competenze sociali, utilizzando lavori di gruppo e proponendo una didattica basata sulla collaborative learning.

Promuovere lo sviluppo di competenze tali da condurre l'allievo al conseguimento di certificazioni coerenti con il livello raggiunto in diversi ambiti (linguistico, informatico, matematico, ecc) e spendibili in percorsi successivi;

Promuovere lo sviluppo di capacità di autoapprendimento e di autovalutazione, fondamentali per la formazione e lo sviluppo dell'autonomia dell'alunno;

Promuovere manifestazioni ed eventi che sappiano esprimere un grande coinvolgimento giovanile e delle loro famiglie per rappresentare momenti significativi di apprendimento e condivisione (es. competizioni quali le Olimpiadi di Informatica e di Problem Solving); Attivare ricerche ed approfondimenti incentivando la condivisione e il confronto anche attraverso gli strumenti informatici messi a disposizione della rete (es. Community, Blog ecc.)

L'obiettivo principale, comunque, è promuovere una vera e propria cittadinanza attiva e consapevole del mondo digitale, con la conoscenza di diritti e responsabilità dei fruitori della rete oltre che fornire una vera educazione all'uso consapevole del web e dei media, soprattutto rispetto a dinamiche sociali e comportamenti pericolosi.

Durata: 60 ore complessivamente, in orario extracurriculare, presso questo Istituto.

In ottemperanza agli obblighi di trasparenza e massima divulgazione, tutti gli elementi di interesse comunitario, relativi allo sviluppo del presente progetto (avvisi bandi, pubblicità, ecc) saranno tempestivamente pubblicati nella sezione dedicata del sito della scuola all'indirizzo: www.itsfilangieri.gov.it.

Il presente avviso realizzato ai fini della pubblicazione/sensibilizzazione e a garanzia di visibilità, trasparenza e ruolo dell'Unione Europea, ha come obiettivo la diffusione nell'opinione pubblica della consapevolezza del ruolo delle Istituzioni con particolare riguardo a quelle Europee.

Il Dirigente Scolastico
Brunella BARATTA

