



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA  
Repubblica Italiana - Regione Siciliana

## Istituto Comprensivo Statale "Giuseppe Caruano"

Via Filippo Morgante, 35 97019 - Vittoria (RG)  
Tel. 0932/992881 Fax 0932/511428

Codice Fiscale: 91018780881

Codice Meccanografico: RGIC83500G

e-mail: [rgic83500g@istruzione.it](mailto:rgic83500g@istruzione.it)

pec: [rgic83500g@pec.istruzione.it](mailto:rgic83500g@pec.istruzione.it)

sito web: [www.scuolacarauano.gov.it](http://www.scuolacarauano.gov.it)



*Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale 2014IT05M2OP001 "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Avviso Prot. AOODGEFID/0002669 del 03/03/2017 per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale". 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 (lingua, italiana, lingue straniere, matematica, scienze, nuove tecnologie e nuovi linguaggi, ecc.) con particolare riferimento al primo ciclo e al secondo ciclo e anche tramite percorsi on-line. Sottoazione 10.2.2.A Competenze di base.*

Vittoria lì, 18/03/2019

Agli alunni e, per loro tramite, alle famiglie  
Al Personale della scuola  
Al Sito Web dell'Istituzione Scolastica  
Al Fascicolo Progetti PON  
Agli Atti

**Oggetto: Presentazione alle famiglie del Progetto PON 2014-2020 - Avviso pubblico 2669 per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale".**

Codice identificativo Progetto: 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1405

CUP: C57I18000750007

**Questo Istituto, con nota MIUR prot. AOODGEFID-28252 del 30/10/2018, è stato autorizzato dal MIUR a realizzare il progetto PON 2014-2020 - Avviso pubblico 2669 "Sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza globale" per un importo di € 17.046,00.**

Tale progetto, dal titolo "**Pensiamo e creiamo con la nostra testa**", articolato in 3 moduli, si svolgerà in orario extrascolastico e, con molta probabilità anche nel periodo estivo; prevede l'organizzazione di laboratori che, attraverso una didattica non formale, favoriranno la realizzazione di progetti di potenziamento delle competenze



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA  
Repubblica Italiana - Regione Siciliana

## **Istituto Comprensivo Statale "Giuseppe Caruano"**

Via Filippo Morgante, 35 97019 - Vittoria (RG)

Tel. 0932/992881 Fax 0932/511428

Codice Fiscale: 91018780881

Codice Meccanografico: RGIC83500G

e-mail: [rgic83500g@istruzione.it](mailto:rgic83500g@istruzione.it)

pec: [rgic83500g@pec.istruzione.it](mailto:rgic83500g@pec.istruzione.it)

sito web: [www.scuolacaruano.gov.it](http://www.scuolacaruano.gov.it)

digitali, sempre più riconosciute come requisito fondamentale per lo sviluppo sostenibile del nostro Paese e per l'esercizio di una piena cittadinanza nell'era dell'informazione. Come specificato all'interno del Piano nazionale per la scuola digitale, "[...] le tecnologie digitali intervengono a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali. Ma si inseriscono anche verticalmente, in quanto parte dell'alfabetizzazione del nostro tempo e fondamentali competenze per una cittadinanza piena, attiva e informata, come anticipato dalla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio d'Europa e come ancor meglio sottolineato da framework come 21st Century Skills (Competenze per il 21mo secolo), promosso dal World Economic Forum" (pag. 72, PNSD).

Rivolto agli alunni di scuola primaria e di scuola secondaria di primo grado, il progetto si propone di educare al digitale affinché gli studenti ne sfruttino le potenzialità in maniera consapevole. Comprendere le basi culturali e scientifiche dell'informatica può essere l'occasione per evitare il rischio di essere consumatori passivi ed ignari, invece che soggetti consapevoli di tutti gli aspetti in gioco, attori attivamente partecipi dello sviluppo delle tecnologie.

Il progetto, in linea con gli obiettivi previsti dal PON "Per la scuola" 2014-20120, persegue i seguenti obiettivi:

### **Obiettivi generali**

- Migliorare le competenze chiave digitali degli allievi partendo da un'alfabetizzazione digitale e dall'acquisizione della logica della programmazione
- Condurre gradualmente allo sviluppo del pensiero computazionale per essere in grado di affrontare la società e le tecnologie del futuro, non come consumatori passivi, ma come attivi cittadini digitali.

### **Obiettivi specifici**

- Aumentare il livello di competenza nelle discipline Stem
- Favorire lo sviluppo della creatività per affrontare e risolvere un problema
- Avviare alla progettazione di algoritmi
- Aiutare a padroneggiare la complessità (imparare a risolvere problemi informatici aiuta a risolvere problemi complessi in altre aree)
- Promuovere un positivo clima della classe: attenzione ai bisogni e interessi di ognuno, comprensione e accettazione dell'altro
- Promuovere l'autostima e la consapevolezza delle proprie capacità
- Valorizzare le differenze
- Promuovere l'apprendimento cooperativo attraverso lavori di gruppo (piccolo o grande), tutoring
- Abituare gli alunni ai diversi linguaggi e le tecniche multimediali
- Sviluppare e consolidare le capacità espressive, comunicative, logico – operative



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA  
Repubblica Italiana - Regione Siciliana

## Istituto Comprensivo Statale "Giuseppe Caruano"

Via Filippo Morgante, 35 97019 - Vittoria (RG)

Tel. 0932/992881 Fax 0932/511428

Codice Fiscale: 91018780881

Codice Meccanografico: RGIC83500G

e-mail: [rgic83500g@istruzione.it](mailto:rgic83500g@istruzione.it)

pec: [rgic83500g@pec.istruzione.it](mailto:rgic83500g@pec.istruzione.it)

sito web: [www.scuolacaruano.gov.it](http://www.scuolacaruano.gov.it)

I moduli formativi attivati sono i seguenti:

| Codice Identificativo Progetto | Tipo Modulo  | Titolo                  | Durata | Destinatari                    |
|--------------------------------|--|-------------------------|--------|--------------------------------|
| 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1405    | Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale | Gioco e programma       | 30 ore | 25 alunni<br>Scuola primaria   |
| 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1405    | Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale | Costruisco il mio robot | 30 ore | 25 alunni<br>Scuola secondaria |
| 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1405    | Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale | Gioco e Programma (2)   | 30 ore | 25 alunni<br>Scuola primaria   |

Il progetto prevede il reclutamento di 3 esperti, 3 tutor e 3 figure aggiuntive, attraverso avvisi interni e/o ad evidenza pubblica e sulla base di precisi criteri di selezione.

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 molti tipi di problemi in tutte le discipline e non solo perché direttamente applicati nei calcolatori, nelle reti di comunicazione. I benefici del "pensiero computazionale" si estendono a tutti gli ambiti disciplinari per affrontare problemi complessi, ipotizzare soluzioni che prevedono più fasi, immaginare una descrizione chiara di cosa fare e quando farlo.

La metodologia formativa sarà caratterizzata da un approccio "non formale" e dal *learning by doing*, realizzando specifiche attività che coinvolgano gli studenti in situazioni concrete, realizzate in luoghi diversi dai normali contesti formativi frontali, dove possono essere vissuti, sperimentati, attuati, condivisi i contenuti formativi prescelti e rese operative le conoscenze, le abilità e le competenze teoriche. Il Progetto mirerà all'utilizzo di una didattica laboratoriale attiva per favorire una nuova progettualità didattica attraverso la programmazione informatica in un contesto di gioco.

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**  
**Prof.ssa Lucia Palummeri**

(Documento informatico firmato digitalmente  
ai sensi del D.Lgs 82/2005 s.m.i. e norme collegate)