

# Direzione Didattica Statale "San Giovanni" - Terni



Ai genitori  
Direzione Didattica San Giovanni-Terni

**Oggetto: AVVISO SELEZIONE ALUNNI Progetto codice 10.2.2A-FdRPOC-UM-2018-21 Cresciamo con un click CUP I47I18000690007**

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”.

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.

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

**Autorizzazione progetto codice 10.2.2A-FdRPOC-UM-2018-21**

## IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- VISTO** il R.D 18 novembre 1923, n. 2440, concernente l’amministrazione del Patrimonio e la Contabilità Generale dello Stato ed il relativo regolamento approvato con R.D. 23 maggio 1924, n. 827 e ss.mm. ii.;
- VISTA** la legge 7 agosto 1990, n. 241 “Nuove norme in materia di procedimento amministrativo e di diritto di accesso ai documenti amministrativi” e ss.mm.ii.;
- VISTO** il Decreto del Presidente della Repubblica 8 marzo 1999, n. 275, concernente il Regolamento recante norme in materia di autonomia delle Istituzioni Scolastiche, ai sensi della legge 15 marzo 1997, n. 59;
- VISTA** la legge 15 marzo 1997 n. 59, concernente “Delega al Governo per il conferimento di funzioni e compiti alle regioni ed enti locali, per la riforma della Pubblica Amministrazione e per la semplificazione amministrativa”;
- VISTO** il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 recante “Norme generali sull’ordinamento del lavoro alle dipendenze della Amministrazioni Pubbliche” e ss.mm.ii. ;
- VISTO** il Decreto 28 agosto 2018 n. 129, concernente “Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell’articolo 1, comma 143, della legge 13 luglio 2015, n. 107”;
- VISTO** il regolamento CE n.1828/2006 della Commissione del 08/12/2006, relativo alle azioni informative e pubblicitarie sugli interventi PON, per l’attuazione dei progetti del piano integrato degli interventi autorizzati;
- VISTI** i seguenti Regolamenti (UE) n. 1303/2013 recante disposizioni comuni sui Fondi strutturali e di investimento europei, il Regolamento (UE) n. 1301/2013 relativo al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) e il Regolamento (UE) n. 1304/2013 relativo al Fondo Sociale Europeo;
- VISTO** il PON Programma Operativo Nazionale 2014IT05M2OP001 “Per la scuola – competenze e ambienti per l’apprendimento” approvato con Decisione C (2014) n. 9952, del 17 dicembre 2014 della Commissione Europea;
- VISTO** l’Avviso pubblico 2669 del 03/003/2017 ”Pensiero computazionale e cittadinanza digitale” Programma Operativo Nazionale “Per la Scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020
- VISTA** la delibera del Collegio dei Docenti n. 9 - verbale 212 del 15/03/2017 relativa all’approvazione dei progetti PON;
- VISTA** la delibera del Consiglio di Circolo n. 138 - verbale 126 del 16/03/2017 , relativa all’approvazione dei progetti PON;
- VISTO** il Progetto “Cresciamo con un click” per la Scuola Primaria inserito nel SIF e protocollato con n. 9821 del 22/05/2017;
- VISTA** la nota del MIUR Prot. n. AOODGEFID 27765 del 24/10/2018 di trasmissione all’USR Umbria dell’ elenco Progetti Autorizzati;
- VISTA** la nota del MIUR Prot. n. AOODGEFID/28241 del 30 ottobre 2018 di autorizzazione del progetto:
- codice 10.2.2A-FdRPOC-UM-2018-21 “Cresciamo con un click” importo finanziato pari a € 24.889,50 nell’ambito del Programma Operativo Nazionale: “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento”2014-2020 finalizzato allo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”.
- VISTE** le “disposizioni e istruzioni per l’attuazione delle iniziative cofinanziate dai fondi strutturali Europei 2014/2020”: Nota MIUR Prot. 34815 del 02.08.2017 e successiva Nota MIUR di Errata Corrige Prot. 35926 del 21.09.2017;
- VISTO** il Decreto di assunzione in bilancio prot. n. 2015/B.32g del 15/03/2019;
- VISTA** la delibera n. 84 del Collegio dei Docenti PTOF 2019/22 verbale n. 225 del 7/01/2019 e la delibera n. 85 - verbale n. 225 del 07/01/2019 relativa all’integrazione PTOF;
- VISTA** la delibera n. 204 del Consiglio di Circolo di approvazione PTOF 2019/22 verbale n. 138 del 9/01/2019 e la delibera del Consiglio di Circolo n. 205 - verbale 138 del 09/01/2018, relativa all’integrazione PTOF annualità 2018/19;

Via Liutprando, 32 - 05100 Terni - Tel. 0744/273932 - Fax 0744/274129

C.F. 80003950559 – C.U.U. UF5N6W

E-mail: [tree00400x@istruzione.it](mailto:tree00400x@istruzione.it) - [tree00400x@pec.istruzione.it](mailto:tree00400x@pec.istruzione.it)

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

**Firmato digitalmente da FIORILLO TERESA ASSUNTA**

# Direzione Didattica Statale "San Giovanni" - Terni



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

## E M A N A

il presente avviso per la selezione degli alunni partecipanti al progetto su indicato, articolato nei seguenti moduli:

### DESCRIZIONE DEI MODULI FORMATIVI

Modulo	Titolo modulo		Destinatari	Sede	Tempi	Ore	n. alunni
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	GioCOde	Il modulo GioCOde intende educare al pensiero computazionale, cioè alla capacità di 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.	Allievi classi 3° - 4° - 5°	Scuola Primaria XX Settembre	Dal 10 Giugno al 19 Giugno 2019 Sabato escluso	30	30
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	GioCOde 2	Il modulo GioCOde intende educare al pensiero computazionale, cioè alla capacità di 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.	Allievi classi 1° - 2° - 3°	Scuola Primaria San Giovanni	11 Giugno 13 giugno 18 giugno 20 giugno 25 giugno 27 giugno dalle 14.30-17.30 Dal 1 luglio al 3 luglio dalle 9.00 - 13.00	30	30

### MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

Gli alunni che parteciperanno ai moduli sopra menzionati saranno selezionati come di seguito indicato:

- 1) Classi di appartenenza
  - Cresciamo con un click
    - a. GioCOde 2 classi 1^ - 2^ - 3^
    - b. GioCOde classi 3^ - 4^ - 5^
- 2) Precedenza agli alunni che non frequentano altri moduli PON
- 3) In caso di esubero sorteggio ad evidenza pubblica sugli alunni che non partecipano ad altri moduli PON

**La frequenza è obbligatoria.** Alla fine del percorso gli alunni riceveranno un attestato delle competenze e conoscenze acquisite.

Si precisa altresì che le attività didattiche prevedono la presenza di esperti esterni e di Tutor interni alla scuola.

La domanda, indirizzata al Dirigente Scolastico dovrà essere consegnata ai docenti di classe entro e non oltre l'11 Maggio 2019, compilando in ogni sua parte il modulo di iscrizione **Allegato A1 alunni**

IL DIRIGENTE SCOLASTICO  
Prof.ssa Teresa Assunta Fiorillo

Via Liutprando, 32 - 05100 Terni - Tel. 0744/273932 - Fax 0744/274129

C.F. 80003950559 - C.U.U. UF5N6W

E-mail: [tree00400x@istruzione.it](mailto:tree00400x@istruzione.it) - [tree00400x@pec.istruzione.it](mailto:tree00400x@pec.istruzione.it)

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

**Firmato digitalmente da FIORILLO TERESA ASSUNTA**