

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;
- VISTA** la delibera n. 139 del Collegio dei Docenti di aggiornamento/integrazione del PTOF 2019/22 verbale n. 231 del 22/10/2019;

VISTA la delibera n. 243 del Consiglio di Circolo di approvazione aggiornamento/integrazione PTOF 2019/22 verbale n. 147 del 30/10/2019;
VISTO il Programma Annuale relativo all'esercizio finanziario 2020 approvato dal Consiglio d'Istituto in data 22/11/2019-Delibera n. 245-Verbale n. 148;

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	GioCOde3	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 attuiano 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^ - 4^ - 5^	Scuola Primaria San Giovanni 3h dalle 16:30 alle 19:30	Dal 27 Febbrario al 30 Aprile 2020 Giovedì (escluse due lezioni che verranno effettuate di mercoledì)	30	30

Competenze di cittadinanza digitale	Digitalizziamoci	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. Si crea, così, un ponte tra la crescente dimestichezza degli alunni con le tecnologie e l'azione didattica quotidiana per migliorare il processo di apprendimento.	Allievi classi 1 [^] 2 [^] 3 [^]	Scuola Primaria San Giovanni 3h dalle 16:30 alle 19:30	Dal 1 Aprile al 4 Giugno 2020 Mercoledì e/o Giovedì	30	30
	Digitalizziamoci 2	Il lavoro si svolgerà secondo forme varie ed articolate; i luoghi di attività creati con i PON FESR "ambienti digitali" divengono "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo, faranno "ricerca" per costruire le proprie conoscenze in modo durevole, ciascun alunno, in un ambiente d'apprendimento diverso dalla classe tradizionale, potrà formulare le proprie ipotesi, controllare le conseguenze, potrà progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte, dovrà lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvato dal docente/facilitatore.	Allievi classi 3 [^] 4 [^] 5 [^]	Scuola Primaria San Giovanni 3h dalle 16:30 alle 19:30	Dal 26 Febbraio al 4 Giugno 2020 Lunedì (esclusa la 1 [^] lezione che verrà effettuata di mercoledì)	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 3 classi 1[^]-2[^]-3[^]-4[^]-5[^]
 - b. Digitalizziamoci classi 1[^]-2[^]-3[^]
 - c. Digitalizziamoci classi 3[^]-4[^]-5[^]
- 2) Precedenza agli alunni che non hanno frequentato altri moduli PON nell'anno in corso
- 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 **il 12 Febbraio 2020**, compilando in ogni sua parte il modulo di iscrizione **Allegato A1 alunni**

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof.ssa Teresa Assunta Fiorillo