



Corso Verdi, 6 - 15033 Casale Monf. (AL)
tel.0142-213021 - fax 0142-213000
alic83300t@istruzione.it
segreteria@icc3.it
<http://www.icc3.it>

rif.02

Casale Monf., data del protocollo

A tutte le Famiglie
Al Personale della Scuola
All'Amministrazione Comunale di Casale Monf.
Alle Scuole dell'Istituto Comprensivo CASALE 3

oggetto: Azione di disseminazione

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 il pensiero logico computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", Prot. n.2669 del 03/03/2017
- Autorizzazione MIUR Prot. n. AOODGEFID/28238 del 30/10/2018
- Codice Identificativo Progetto-10.2.2A-FdRPOC-PI-2018-147
- Titolo Progetto "CREA IDEA"
- **CUP J39G17000610007**

Si rende noto a tutte le famiglie, al personale in servizio e a quanti collaborano per il successo formativo degli alunni e delle alunne, che questo Istituto Comprensivo è risultato destinatario del seguente finanziamento pari a €. 22.728,00, nell'ambito del Progetto PON FSE Asse I - Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) sopra indicato, comunicato con nota prot. n. AOODGEFID/28238 del 30/10/2018.

Il finanziamento proviene da Fondi Sociali Europei (FSE) che, attraverso il Programma Operativo Nazionale (PON) "PON per la Scuola", gestisce tramite il Ministero dell'Istruzione un vasto piano di sostegno finanziario finalizzato allo sviluppo del sistema di istruzione e formazione di alcune regioni italiane.

Lo scopo principale è l'attuazione della Strategia UE 2020, volta a condurre l'Europa fuori dalla crisi, implementando una crescita intelligente, e ha come punto di partenza un sistema scolastico innovativo e integrato.

Il Programma PON ha come obiettivi principali la lotta alla dispersione scolastica, il miglioramento della qualità della pubblica istruzione, la diffusione delle competenze chiave.

Nell'ambito del PON l'obiettivo "Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base" è perseguito attraverso gli investimenti finanziati dal FSE.

L'obiettivo specifico 10.2.2. si realizza attraverso i seguenti moduli:

<i>Sottoazione</i>	<i>Codice identificativo progetto</i>	<i>Titolo Modulo</i>	<i>Importo Autorizzato Modulo</i>
10.2.2A	10.2.2A-FdRPOC-PI-2018-147	CODE 1 - SCRATCH	€ 5.682,00
10.2.2A	10.2.2A-FdRPOC-PI-2018-147	CODE 2 - ARDUINO	€ 5.682,00
10.2.2A	10.2.2A-FdRPOC-PI-2018-147	IMMAGINA 1 - PHOTOTELLING	€ 5.682,00
10.2.2A	10.2.2A-FdRPOC-PI-2018-147	IMMAGINA 2 - VIDEOTELLING	€ 5.682,00





Corso Verdi, 6 - 15033 Casale Monf. (AL)
tel.0142-213021 - fax 0142-213000
alic83300t@istruzione.it
segreteria@icc3.it
<http://www.icc3.it>

Avvio dei moduli nell'anno scolastico 2018/2019

Due dei moduli sopra indicati si svolgeranno a partire dal mese di **marzo 2019** e termineranno entro il mese di **giugno 2019**, in orario extrascolastico.

In particolare →

CODE 1 - SCRATCH → Progetto rivolto a 20/24 alunni/e della Scuola Secondaria I grado Dante. L'attività extracurricolare si svilupperà in 10 incontri di 3 ore pomeridiane, dalle 14.00 alle 17.00 presso i laboratori della Scuola.

Il corso prevede di utilizzare gli strumenti del coding e della robotica educativa per migliorare le capacità di ragionamento degli studenti secondo l'approccio del pensiero computazionale. Le attività verranno svolte in forma laboratoriale con lezioni teoriche che precederanno sempre esperienze pratiche sui concetti appena acquisiti: si utilizzeranno applicativi software specificatamente disegnati per la programmazione a blocchi in ambito educativo, secondo il modello del "pipe-coding", ossia l'acqua che scorre in circuiti idraulici regolati da valvole. Il pipe-coding e le relative rappresentazioni grafiche aiutano gli studenti ad apprendere il significato ed il funzionamento dei concetti fondamentali della programmazione e della robotica: istruzioni, controllo di flusso (condizioni e cicli), variabili, procedure, traiettoria di un corpo, profili di accelerazione e velocità di un veicolo.

Il modulo ha la finalità di introdurre i concetti basilari della programmazione: macchina programmabile, programma, istruzione, esecuzione sequenziale. Gli argomenti vengono approfonditi attraverso lavori di gruppo con l'utilizzo dei dispositivi tecnologici presenti in nel laboratorio multimediale, ma anche con l'aiuto di strumenti classici, come mappe concettuali, schemi e grafici.

La verifica delle attività svolte avverrà attraverso la valutazione dei lavori di gruppo e della capacità di interagire in classe con il docente e con i compagni (predisposizione al lavoro collaborativo, comunicazione ed organizzazione del lavoro), nonché gli elaborati finali prodotti e la loro possibile pubblicazione in rete (sito Internet dell'Istituto), per gli altri alunni dell'Istituto e per i fruitori esterni.

Si prevede il potenziamento della capacità di ragionare in modo ordinato, con la creazione di percorsi logici che portino alla soluzione di problemi sempre nuovi con modalità creative e con l'uso della sperimentazione. Ciò comporterebbe ricadute positive sulle prestazioni degli studenti in tutte le discipline e, nello specifico, una conoscenza di base dei concetti fondamentali della programmazione e della robotica.

IMMAGINA 1 - PHOTOTELLING → Progetto rivolto a 20/24 alunni/e della Scuola Secondaria I grado Dante. L'attività extracurricolare si svilupperà in 10 incontri di 3 ore pomeridiane, dalle 14.00 alle 17.00 presso i laboratori della Scuola.

Con il diffondersi della tecnologia digitale, e l'uso sempre più frequente dei principali social-network, la fotografia è sempre più presente, nella vita e nella quotidianità dei ragazzi che, soprattutto nella fase pre-adolescenziale e adolescenziale sono in continua ricerca della propria identità.

Nella società contemporanea, orientata a valorizzare la dimensione dell'estetica, l'immagine corporea risulta centrale nell'auto-definizione degli adolescenti, perché sono stati spesso socializzati a credere che l'aspetto fisico sia il punto di partenza per la valutazione di sé e per valutazione che gli altri fanno di loro. Ogni immagine creata è il racconto di ciò che il fotografo vede e di quello che il fotografo è. È la realtà che appare di fronte ai suoi occhi e di quella che si nasconde dietro la propria visione. La società è in continua, profonda e veloce trasformazione e i ragazzi hanno bisogno di imparare a cogliere l'importanza dei tempi lenti, la fugacità di un attimo, l'essenza di un momento. La fotografia, può essere un mezzo prezioso per educare i ragazzi a guardare il mondo da nuovi punti di vista, ad osservare con occhi diversi, per imparare le varie sfumature di ciò che ci circonda e superare quindi forme di stereotipi e pregiudizi.

Il modulo ha la finalità di introdurre i concetti basilari della fotografia digitale, delle modalità di ripresa (con apparecchi fotografici digitali o smartphones), delle possibilità di elaborazione direttamente attraverso il dispositivo di ripresa o in postproduzione con l'elaborazione a computer.





Corso Verdi, 6 - 15033 Casale Monf. (AL)
tel.0142-213021 - fax 0142-213000
alic83300t@istruzione.it
segreteria@icc3.it
<http://www.icc3.it>

Gli argomenti vengono approfonditi attraverso lavori di gruppo con l'utilizzo dei dispositivi tecnologici presenti in nel laboratorio multimediale e con i software dedicati. Ci si concentrerà su attività quali osservare, scegliere, inquadrare, scattare, considerando la posizione, la luce, le ombre, e gli effetti che si creano intorno al soggetto. Scopriremo che un oggetto cambia la sua forma a seconda del nostro punto di osservazione, creando linee, forme, prospettive, figure e simmetrie ed utilizzeremo la macchina fotografica come se fosse un "terzo occhio" che ci consente di cogliere dei particolari in ciò che ci circonda, che spesso guardiamo... senza vedere.

La verifica delle attività svolte avverrà attraverso la valutazione dei lavori di gruppo e della capacità di interagire in classe con il docente e con i compagni (predisposizione al lavoro collaborativo, comunicazione ed organizzazione del lavoro), nonché gli elaborati finali prodotti, l'allestimento di una mostra nell'auditorium della scuola e la pubblicazione sul sito Internet dell'Istituto, sia per gli altri alunni dell'Istituto sia per i fruitori esterni.

Si prevede l'implementazione della capacità di immaginare, ideare e progettare situazioni e contesti nuovi, nei quali ambientare storie e racconti (storytelling e videostorytelling), utilizzando le tecnologie digitali come strumento di supporto e di espressione creativa, delle idee già costruite su carta, valorizzando la stretta dipendenza tra analogico e digitale, tra manuale ed elettronico. Il progetto non vuole limitarsi ad una mera acquisizione tecnica degli strumenti utilizzati, ma vuole avviare i più giovani ad una attenzione all'osservazione, all'analisi, all'apprezzamento della realtà che li circonda, sollecitandoli a cogliere e comunicare, secondo la loro personalità e sensibilità, ciò che percepiscono.

I rimanenti due moduli, come naturale sviluppo e approfondimento dei primi due, prenderanno avvio ad ottobre 2019, a.s. 2019/2020, e termineranno entro maggio 2020.

Per l'obbligo della trasparenza e della massima divulgazione, tutti gli elementi di interesse comunitario, relativi allo sviluppo del progetto: avvisi, bandi, pubblicità, ..., saranno tempestivamente visibili sul sito di questa Istituzione Scolastica www.icc3.edu.it

Il presente avviso, realizzato ai fini della pubblicizzazione-sensibilizzazione ed 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
Luisella Cabrino

