



ISTITUTO COMPRENSIVO PERUGIA 7

Prot. vedi segnatura

Perugia, 5 marzo 2020

All'Albo ON LINE dell'Istituto
Al sito web dell'Istituto
Agli atti

OGGETTO: Avviso per la SELEZIONE ALUNNI - Progetto formativo PON FSE 10.2.2A-codice progetto FdRPOC-UM-2018-51

Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale "Per La Scuola Competenze e Ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Avviso Pubblico 2669 del 03/03/2017 "**Pensiero Computazionale e Cittadinanza Digitale**" Asse I- Istruzione – Fondo di Rotazione in coerenza con Asse I-Fondo Sociale Europeo (FSE) Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2 – Sottoazione 10.2.1A "Competenze di base". **PGIC86400T- Finanziamento PON FSE 10.2.2A-codice progetto FdRPOC-UM-2018-51**

CUP : C98H19000090001

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- VISTO** il decreto del Presidente della repubblica n° 275/99 concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche;
- VISTO** il decreto legislativo 30 marzo 2001, n° 165, recante norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze dell'Amministrazione Pubbliche;
- VISTO** il Decreto Interministeriale n 129 del 28 agosto 2018 concernente "Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle Istituzioni scolastiche, ai sensi dell'art. 1, comma 143, della Legge 13 luglio 2015, n 107"
- VISTO** l'avviso pubblico 2669 del 03/03/2017:
"Pensiero Computazionale e Cittadinanza Digitale"
Fondi Strutturali Europei - Asse I – Istruzione – Fondo di Rotazione in coerenza con Asse I- Fondo Sociale Europeo (FSE) Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2 – Sottoazione 10.2.1A_ "Competenze di base";
- VISTA** la Nota del MIUR prot. n AOODGEFID/23793 del 26/07/18 con la quale si comunicava la graduatoria dei progetti valutati ammissibili;
- VISTA** la Nota del MIUR prot. n. AOODGEFID/28241 del 30/10/2018 di approvazione degli interventi a valere sull'obiettivo/azione in oggetto con il seguente codice identificativo **10.2.2A-FdRPOC-UM-2018-51;**

- VISTE** le Disposizioni e Istruzioni per l’attuazione dei progetti finanziati dal Pon presenti nell’apposita sezione PON-Fondi Strutturali Europei del portale Istruzione del sito del MIUR;
- VISTE** le indicazioni del MIUR per la realizzazione degli interventi;
- VISTE** le delibere del Collegio dei Docenti e del Consiglio di Istituto per la realizzazione dei progetti relativi ai Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014 – 2020;
- VISTO** Il decreto prot. 5703 del 28/06/2019 di assunzione a bilancio del finanziamento con il quale viene integralmente iscritto nel programma annuale 2019 di cui al presente avviso:

Codice identificativo progetto	Finanziamento
PON FSE 10.2.2A-FdRPOC-UM-2018-51	€ 22.728,00
TITOLO PROGETTO: "I linguaggi della Rete: democrazia partecipata e sviluppo del pensiero computazionale"	

Articolato nei seguenti moduli:

Sottoazione	Codice identificativo progetto	Titolo Modulo	Importo Autorizzato Modulo
10.2.2A	10.2.2A-FdRPOC-UM-2018-51	M1 - Pensiero computazionale e creatività digitale	€ 5.682,00
10.2.2A	10.2.2A-FdRPOC-UM-2018-51	M2 - Pensiero computazionale e creatività digitale	€ 5.682,00
10.2.2A	10.2.2A-FdRPOC-UM-2018-51	M3 - Competenze di “cittadinanza digitale”	€ 5.682,00
10.2.2A	10.2.2A-FdRPOC-UM-2018-51	M4 - Competenze di “cittadinanza digitale”	€ 5.682,00

Possono presentare domanda di partecipazione i genitori degli alunni di questo Istituto Comprensivo, individuati dai rispettivi team dei docenti e/o consigli di classe sulla base dei bisogni formativi ed educativi. **La partecipazione degli alunni è totalmente gratuita, in quanto tutte le attività sono finanziate dai fondi dell’Unione Europea.**

Una volta accettata l’iscrizione, la frequenza è obbligatoria, per qualsiasi modulo.

Alla fine del percorso gli alunni riceveranno un attestato delle competenze e conoscenze acquisite.

I corsi si svolgeranno **in orario extra scolastico presso le sedi dell’Istituto**, nel periodo aprile- giugno 2020:

moduli M1 -M2 scuola primaria M1 Ciari - M2 Green nel mese di giugno anche di mattina al termine dell’anno scolastico;

moduli M3-M4 scuola secondaria periodo aprile- giugno 2020 nel pomeriggio.

Le attività didattico-formative saranno articolate in uno o più incontri settimanali per ogni modulo, secondo apposito calendario previsto dal progetto e che verrà pubblicato sul sito web istituzionale e comunicato alle famiglie interessate.

Le attività didattiche prevedono la presenza di esperti esterni o interni e di Tutor interni alla scuola.

Dopo aver ricevuto apposita comunicazione da parte dei docenti relativa all'individuazione degli alunni selezionati per le attività previste nel presente avviso, i genitori dei predetti alunni dovranno presentare apposita richiesta di partecipazione, compilando gli Allegati 2 e 3, indirizzati al Dirigente Scolastico e consegnati alla Scuola **entro il 28 marzo 2020**.

Il presente avviso viene pubblicizzato mediante pubblicazione sul sito web e all'Albo dell'Istituto.

Allegati al presente bando:

- Allegato 1 – Descrizione Moduli Scuola primaria M1-M2- e Moduli scuola secondaria M3-M4;
- Allegato 2 – Istanza di partecipazione;
- Allegato 3 – Dichiarazione di responsabilità genitoriale.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

FEDERICO FERRI

ALLEGATO 1

SCUOLA PRIMARIA	
<p>Modulo 1 (M1) – Pensiero computazionale e creatività digitale gioco e coding</p> <p>saranno le principali modalità didattiche previste per i discenti della 2° alla 5° classe della scuola primaria. Tale modulo coinvolgerà 25 bambini per un totale di 30 ore da svolgere nel mese di giugno anche di mattina al termine dell'anno scolastico;</p> <p>SEDE:</p> <p>SCUOLA PRIMARIA CIARI</p>	<p>L'obiettivo del modulo formativo è quello di educare all'utilizzo creativo e consapevole di media e della rete, per stimolare la creatività e la produzione digitale, l'educazione all'uso dei nuovi linguaggi, e sviluppare le competenze digitali e il pensiero computazionale nei più giovani, attraverso la realizzazione di laboratori di easy coding per il 1° ciclo di istruzione. Obiettivo formativo del laboratorio sarà in particolare lo sviluppo del pensiero logico nei più giovani grazie all'applicazione del "computational thinking" nella programmazione, per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi tramite la loro scomposizione in diverse fasi e passaggi, competenza che potrà essere utilizzata nello specifico anche per analizzare la tipologia di messaggi che circolano attraverso la rete e distinguere i contenuti positivi da quelli negativi. Il percorso seguirà l'esempio dei club Coderdojo, promuovendo la partecipazione dei bambini e la loro introduzione, guidata da esperti mentor, nel mondo della programmazione informatica, nell'ottica di far emergere tutte quelle abilità che nascono spontaneamente quando i bambini imparano giocando e consentire di affrontare temi complessi relativi a diritti fondamentali con un approccio ludico e innovativo. Il gioco e il coding saranno orientati da esperti educatori verso personaggi, temi ed elementi che portino spontaneamente a confrontarsi con i temi della diversità, delle discriminazioni, del cyberbullismo, consentendo così di affiancare all'esperienza creativa e allo sviluppo del pensiero logico della programmazione lo spirito critico e lo sviluppo di una coscienza civica che permetta anche ai giovanissimi di identificare, isolare ed eventualmente denunciare comportamenti scorretti, discriminatori e violenti. La valutazione avverrà attraverso l'osservazione diretta e l'analisi dei livelli raggiunti dai bambini nei giochi.</p>
<p>Modulo 2 (M2) – Pensiero computazionale e creatività digitale</p> <p>tale modulo si svilupperà attraverso attività laboratoriale e coinvolgerà discenti della 2° e 5° classe della scuola primaria. Tale modulo coinvolgerà 25 bambini per un totale di 30 ore da svolgere nel mese di giugno anche di mattina al termine dell'anno scolastico;</p> <p>SEDE:</p> <p>SCUOLA PRIMARIA GREEN</p>	<p>L'obiettivo del modulo formativo è quello di educare all'utilizzo creativo delle tecnologie, per stimolare la creatività e la produzione digitale, rafforzare la capacità di problem solving, e sviluppare le competenze digitali e il pensiero computazionale nei più giovani, attraverso la realizzazione di laboratori di robotica educativa per il 1° ciclo di istruzione. Obiettivo formativo del laboratorio sarà in particolare lo sviluppo del pensiero logico nei più giovani grazie all'applicazione del "tinkering" nella programmazione, per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi tramite la loro scomposizione in diverse fasi e passaggi, sostenendo le competenze informative con strumenti di rappresentazione del pensiero. Il percorso sarà strutturato in modalità laboratoriale per l'esplorazione delle conoscenze tecnologiche e scientifiche stimolando la creatività. Sotto la guida di esperti, i ragazzi verranno guidati alla realizzazione di progetti in cui si utilizza il materiale a disposizione per copiare un'idea, rifarla in modo più semplice o valorizzando le proposte creative dei partecipanti: piccoli robot, mini circuiti elettrici, meccanismi e sistemi che funzionano, o reazioni a catena. Una modalità, quest'ultima delle reazioni a catena, alla quale verrà attribuita una particolare attenzione, trattandosi di progetti in cui si cercano le componenti più adatte per generare una reazione su un percorso lungo, agganciandosi al percorso di altri ragazzi. Alcune attività saranno svolte nei laboratori di istituti di istruzione superiore che metteranno a disposizione spazi, strumenti e risorse, coinvolgendo alcuni loro studenti in azioni di tutoraggio, con particolare riferimento alla robotica educativa. Il gioco digitale e la sua applicazione tecnologica verrà valorizzato come motore della curiosità e della scoperta per coinvolgere una serie di abilità diverse e suscitare nei ragazzi interesse, avvicinandoli contemporaneamente ai temi del riuso, del riciclo e dello sviluppo sostenibile. La valutazione avverrà attraverso l'osservazione diretta, sottoponendo gli alunni a processi metacognitivi e di autovalutazione e, infine, esaminando i prodotti.</p>

SCUOLA SECONDARIA I GRADO ALIGHIERI

<p>Modulo 3 (M3) e Modulo 4 (M4) – Competenze di “cittadinanza digitale” i laboratori interdisciplinari rappresenteranno la modalità attraverso la quale erogare il modulo formativo e si articoleranno in 2 moduli, M3 e M4, di 30 ore ciascuno da erogare infrasettimanalmente di pomeriggio, e che coinvolgeranno 25 discenti ciascuno delle classi 1°- 2° - 3° classe della scuola secondaria di primo grado</p>	<p>L’obiettivo dei due moduli formativi M3 e M4 - destinati a 50 discenti in classe aperta è quello di promuovere sviluppare le competenze collegate all’informatica e alla conoscenza degli strumenti di comunicazione digitali ed educare all’uso critico, positivo e consapevole dei media e della rete, in particolare per il contrasto dell’hate speech e del cyberbullismo e l’identificazione di messaggi e comportamenti discriminatori, attraverso la realizzazione di laboratori di creazione di video favole sul modello “con gli occhi tuoi”. Si intende inoltre educare all’esposizione di contenuti con lo strumento del video storytelling, e coinvolgere gli studenti in percorsi di immedesimazione nell’altro e di racconto del sé nella narrazione fiabesca. Si promuove così lo sviluppo di messaggi positivi quali quello di vedere il mondo attraverso uno sguardo nuovo, che capisce i limiti e i punti di forza altrui, conosce la ricchezza delle diversità e riconosce la tipologia e la gravità degli atti di bullismo e/o di discriminazione. Il modulo sarà strutturato sotto forma di laboratori interdisciplinari realizzati congiuntamente da e per gli studenti, coinvolgendo anche gli istituti di istruzione superiore (II ciclo). Esperti in materia di non discriminazione e cyberbullismo supporteranno i ragazzi nell’identificazione delle tematiche da affrontare e delle storie da proporre, quindi gli studenti più grandi accompagneranno, sul modello della peer education, i più piccoli nella trasposizione delle storie e delle tematiche individuate sotto forma di fiabe, nonché nell’immaginazione e raffigurazione dei personaggi e dei contesti. Tecnici esperti in materia di video storytelling e web communication avvieranno quindi i gruppi di lavoro misti, composti da ragazzi delle classi, alla conoscenza degli strumenti tecnici utili alla produzione di prodotti video per la comunicazione via web, fino alla realizzazione e messa online dei video-racconti di fiabe già ideati dagli studenti stessi. La valutazione avverrà attraverso l’osservazione diretta, sottoponendo gli alunni a processi metacognitivi e di autovalutazione, somministrando questionari e, infine, esaminando i prodotti.</p>
---	---

Allegato n° 2

DOMANDA DI PARTECIPAZIONE PON FSE 10.2.2A-FdRPOC-UM-2018-51

All'attenzione del Dirigente Scolastico
Federico Ferri
Dell'Istituto Comprensivo Perugia 7

Oggetto: **Domanda di partecipazione ai percorsi formativi progetto PON FSE 10.2.2A-FdRPOC-UM-2018-51**

Il/La sottoscritto/a _____ padre/madre di
_____ nato/a a _____
prov. ___ il ___ / ___ / ___ residente a _____
in Via _____
tel. _____ cellulare _____
e-mail _____ @ _____
codice fiscale dell'alunno _____
nato/a _____ il _____ prov. _____
e residente in _____ via _____
_cap _____ frequentante nell' A.S. 2019/2020 la classe/sezione _____
dell'Istituto Comprensivo PERUGIA 7 Sede _____

CHIEDE

di partecipare alla frequenza del seguente modulo previsto dai **Progetti formativi PON FSE 10.2.2A-FdRPOC-UM-2018-51**

1)

Il sottoscritto dichiara di aver preso visione del bando e di accettarne il contenuto consapevole che le attività formative che si terranno in orario extracurricolare.

Ai sensi dell'art. 13 del D. lgs. 196/03, i sottoscritti autorizzano l'istituto all'utilizzo ed al trattamento dei dati personali quali dichiarati per le finalità istituzionali, la pubblicizzazione del corso e la pubblicazione sul sito web.

Firma dei genitori

(Allegato n. 3)
DICHIARAZIONE DI RESPONSABILITÀ GENITORIALE

I sottoscritti

.....
.....

genitori di autorizzano il proprio/a figlio/a a partecipare alle attività previste dal Progetto formativo **PON FSE 10.2.2A-FdRPOC-UM-2018-51** per l'anno scolastico 2019/2020e ad essere ripreso/a, nell'ambito delle attività suddette, con telecamere, macchine fotografiche o altro.

In caso di partecipazione i sottoscritti si impegnano a far frequentare il/la proprio/a figlio/a con costanza ed impegno, consapevoli che per l'amministrazione il progetto ha un impatto notevole sia in termini di costi che di gestione. I sottoscritti si impegnano altresì a compilare e consegnare, in caso di ammissione al corso, la dichiarazione di responsabilità conforme al modello generato dalla piattaforma MIUR contenente dati sensibili.

Autorizzano, inoltre, l'Istituto Comprensivo **PERUGIA 7** di Perugia alla pubblicazione delle immagini, delle riprese video e di eventuali prodotti elaborati durante le attività formative, sul sito web istituzionale e/o comunque alla loro diffusione nell'ambito della realizzazione di azioni programmate dall'Istituto stesso ai sensi del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 e del GDPR (Regolamento UE 2016/679). Tutto il materiale prodotto sarà conservato agli atti dell'Istituto.

Si precisa che l'Istituto Comprensivo **PERUGIA 7** depositario dei dati personali, potrà, a richiesta, fornire all'autorità competente del MIUR le informazioni necessarie per le attività di monitoraggio e valutazione del processo formativo a cui è ammesso l'allievo/a. I sottoscritti avendo ricevuto l'informativa sul trattamento dei dati personali loro e del/della proprio/a figlio/a autorizzano codesto Istituto al loro trattamento solo per le finalità connesse con la partecipazione alle attività formative previste dal progetto.

Perugia,

Firma dei genitori

Si allega copia dei documenti d'identità dei Genitori