



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione e la Gestione delle
Ricerche Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per gli Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

Investiamo nel vostro futuro!

ISTITUTO COMPRENSIVO

"Gian Giacomo Ciaccio Montalto"

Via Tunisi, 37 - 91100 TRAPANI - Tel 0923 20398 Telefax 0923 20106

CF: 80004160810 - C.M.: TPIC836004

e-mail tpic836004@istruzione.it - e-mail tpic836004@pec.istruzione.it

www.icciacciomontalto.edu.it

Prot. n. 3928/B18

Trapani, 12/07/2019

- All'albo della Scuola
- AI Sito web della Scuola
- AI Direttore Generale dell'USR Sicilia
- AI Dirigente dell'Ufficio XI - Ambito Territoriale per la provincia di Trapani
 - A tutte le Istituzioni Scolastiche della provincia di Trapani
 - AI Sindaco del Comune di Trapani
 - AI IV Settore del comune di Trapani
 - All'Albo Pretorio del Comune di Trapani
 - Alle famiglie degli alunni
- Al personale docente e non docente dell'I.C. "G. G. Ciaccio Montalto" di Trapani

OGGETTO: Informazione e pubblicizzazione progetto Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale "Per la Scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014/2020. Avviso pubblico prot. AOODGEFID/2669 del 03/03/2017 per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", a supporto dell'offerta formativa. 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.

Pubblicità finale e disseminazione dei risultati del progetto 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1011 "Coding e Robotica: il 'Doppio Binario' dell'Apprendimento Significativo" - Codice C.U.P.: D97I18000690007

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTA la nota MI.U.R. avente per oggetto la Programmazione dei Fondi strutturali 2014/2020 - Avviso prot. n. AOODGEFID/2669 del 03/03/2017;

VISTA la nota MIUR prot. n. AOODGEFID/27759 del 24/10/2018 con la quale si autorizzano i progetti di cui al suddetto Avviso;

VISTA la nota MIUR prot. n. AOODGEFID/28252 del 30/10/2018 con la quale si comunica che il progetto presentato da questa istituzione scolastica, collocato utilmente nella graduatoria approvata con provvedimento del Dirigente dell'Autorità di Gestione prot. n. 25954 del 26 settembre 2018, è formalmente autorizzato;

VISTE le Disposizioni e Istruzioni per l'attuazione dei progetti finanziati dal PON "Per la Scuola - Competenze e ambienti per l'apprendimento 2014-2020";

VISTO il D.M. 28 agosto 2018, n. 129 "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 Decreto Assessoriale della Regione Sicilia 28.12.2018 n. 7753, concernente "Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche statali operanti nel territorio della Regione Siciliana";

VISTE le delibere degli OO.CC;

VISTI gli atti, a conclusione dei percorsi formativi in cui si è articolato il suddetto progetto, così come richiamato dalle Disposizioni relative alla pubblicizzazione e disseminazione degli interventi effettuati con i Fondi strutturali europei

RENDE NOTO

Che presso questa istituzione scolastica è stato svolto, nei modi e nei tempi previsti, il seguente progetto:

Codice identificativo progetto	Titolo progetto	Azione	Sotto azione
10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1011	"Coding e Robotica: il 'Doppio Binario' dell'Apprendimento Significativo"	10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base

Moduli e importi autorizzati:

Tipologia modulo	Titolo modulo	Importo autorizzato
Sviluppo del pensiero computazionale e	Programmazione visuale,	€ 7.082,00

della creatività digitale	storytelling e game design 1	
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Programmazione visuale, storytelling e game design 2	€ 7.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Programmazione visuale avanzata e robotica educativa	€ 7.082,00
	Importo totale autorizzato	€ 21.246,00

I corsi, indirizzati agli alunni della scuola primaria, hanno avuto inizio nel mese di aprile e termine nel mese di giugno 2019 e sono stati tenuti da docenti esperti coadiuvati da docenti con funzioni di tutoraggio.

L'obiettivo fondamentale è stato quello di promuovere lo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività attraverso percorsi di apprendimento in cui gli allievi fossero coinvolti in esperienze di programmazione digitale (coding), proposte in modo da poter veicolare con efficacia anche i saperi disciplinari. Tale efficacia deriva dalla motivazione intrinseca a realizzare, attraverso la programmazione, progetti di digital design, che rappresentino, per i ragazzi, una sfida alla loro capacità di imparare, di immaginare 'il nuovo' e di risolvere problemi avvalendosi della logica, nonché dei concetti e delle strategie di pensiero tipiche della Scienza dell'Informazione. A tal fine, è stato proposto un percorso formativo volto a sperimentare la programmazione visuale nell'ambito delle seguenti attività: ideazione e realizzazione di storie digitali animate; ideazione e realizzazione di videogiochi; robotica educativa.

Si è provveduto a suscitare negli alunni un input motivazionale, attraverso lo svolgimento di nuove modalità di apprendere e fare scuola: la didattica laboratoriale con l'utilizzo intenso delle nuove tecnologie, il lavoro cooperativo, il lavoro di gruppo.

È stato impiegato il software di coding SCRATCH, sviluppato presso il Massachusetts Institute of Technology, e il kit di robotica, Mbot, basato sulla piattaforma ARDUINO e sui linguaggi di programmazione SCRATCH e C.

I corsi hanno riscosso particolare successo e sono stati apprezzati sia dagli alunni che dai genitori.

In ottemperanza agli obblighi di trasparenza e di massima divulgazione, tutti gli elementi di interesse comunitario, relativi allo sviluppo del presente progetto (avvisi, bandi, pubblicità) sono stati pubblicati, sul sito della scuola al seguente indirizzo: <http://icciacciomontalto.edu.it>



Il dirigente scolastico
Antonella Ursino