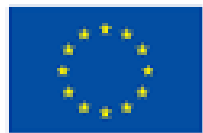


PON « Informatica...mente»



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

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



**CITTADINANZA
E CREATIVITÀ
DIGITALE**

10.2.2A-FSEPON-CA-2018-949



Progetto PON «Informatica...mente»

- ▶ Il Dirigente Scolastico comunica alle famiglie che la scuola ha ottenuto finanziamenti straordinari dal **Fondo Sociale Europeo**, in seguito all'approvazione del Progetto **«Informatica...mente»** nell'ambito del Programma Operativo Nazionale *“Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020.*



Progetto PON «Informatica...mente»

Si tratta di un Programma finalizzato al sostegno di percorsi per lo sviluppo:

- ▶ del pensiero logico e computazionale
- ▶ della creatività digitale
- ▶ delle competenze di “cittadinanza digitale”.

In particolare mira ad educare ad un uso consapevole dei media e della rete e a contrastare l'uso di linguaggi violenti e il *cyberbullismo*.



Progetto PON «Informatica...mente»

La competenza digitale è una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente. I nostri alunni, nonostante siano circondati da una moltitudine di strumenti tecnologici e siano sempre connessi ad internet, non sempre posseggono le competenze necessarie per il loro uso, né sono consapevoli dei potenziali rischi della rete, della validità e affidabilità delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici connessi.



Progetto PON «Informatica...mente»

E', quindi, necessario far comprendere cosa ci sia dietro le cose, come funzionano e come possiamo farle funzionare.

E' importante che da "esecutori passivi" diventino "protagonisti attivi" delle loro azioni sviluppando creatività e acquisendo competenze di "cittadinanza digitale".



Progetto PON «Informatica...mente»

Le attività inizieranno il mese di marzo/aprile 2019 e termineranno entro maggio 2020.

Tutti i corsi si svolgeranno in orario extrascolastico con la presenza di esperti competenti nel settore e tutor interni alla scuola.

Per ogni modulo si prevede n.1 incontro settimanale della durata di tre ore e alla fine del percorso gli alunni riceveranno un attestato delle competenze e conoscenze acquisite.



Progetto PON «Informatica...mente»

Per la scuola primaria si attiveranno moduli sul "**coding e pensiero computazionale**" grazie ai quali gli alunni impareranno la programmazione attraverso il gioco.





Progetto PON «Informatica...mente»

In particolare nell'anno scolastico 2018–2019 sarà attivato il modulo **A scuola di coding**, rivolto agli alunni della classe seconda della scuola primaria.

Nell'anno scolastico 2019–2020 sarà attivato il modulo **«Dal coding a minecraft»**, rivolto agli alunni che hanno già avuto esperienza di programmazione.



Progetto PON «Informatica...mente»

Per la scuola secondaria si attiveranno moduli sull'uso di Scratch, di software per programmare robot ed un modulo sui pericoli della rete.

In particolare nell'annualità **2018-2019** sarà attivato il modulo **@micoRobot** rivolto agli alunni delle classi 2 e 3 che lo scorso anno scolastico già si erano avviati alla programmazione.



Progetto PON «Informatica...mente»

Nell'annualità 2019-2020 saranno attivati i moduli:

- **Programmare con Scratch**, finalizzato ad insegnare l'uso del linguaggio di programmazione Scratch con cui realizzare contenuti digitali interattivi come storie, animazioni, giochi.





Progetto PON «Informatica...mente»

I pericoli della rete finalizzato a promuovere un uso consapevole e responsabile di internet





Progetto PON «Informatica...mente»

La realizzazione del progetto, naturalmente, può avvenire solo attraverso la partecipazione responsabile di tutte le componenti della Comunità Scolastica, di cui le famiglie sono parte integrante.

Ci auguriamo che questo importante momento di crescita del livello qualitativo della scuola soddisfi appieno le attese di voi genitori