



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
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per 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 (FSE-FESR)



ISTITUTO COMPRENSIVO "GIOVANNI XXIII"

Viale Stazione n. 29 - 74019 PALAGIANO (TA)

Cod. Meccanografico: TAIC85500L – Cod. Fiscale: 90214600737

tel. 099/8884086

PEO: TAIC85500L@ISTRUZIONE.IT PEC: TAIC85500L@PEC.ISTRUZIONE.IT

Sito Web: <http://icgiovanni23palagiano.edu.it>



Oggetto: Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico 1953 del 21/02/2017 per il potenziamento delle competenze di base in chiave innovativa 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. Sotto-Azione 10.2.2A – Competenze di base.

Azione di informazione, pubblicità e disseminazione FINALE (EX POST)

PROGETTO “MI DIVERTO E IMPARO”

Codice: 10.2.2A – FSEPON – PU – 2018 – 527

CUP: C81H18000120006

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO il Programma Operativo Nazionale (PON) 2014IT05M2OP001 “Per la scuola, competenze e ambienti di apprendimento” 2014-2020;

VISTO l’Avviso pubblico prot. n. AOODGEFID/2669 del 03/03/2017 Asse I- Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 “Miglioramento delle competenze chiave degli allievi” Azione 10.2.2A “Competenze base”, moduli di “Pensiero computazionale e cittadinanza digitale”;

VISTE la delibera n. 14 del Collegio dei Docenti del 07/03/2017 e la delibera n. 43 del Consiglio di Istituto del 03/04/2017 con le quali codesta Istituzione approva la partecipazione all’Avviso PON;

VISTA la candidatura n. 47449 di codesta Istituzione;

VISTA la nota MIUR prot. n. AOODGEFID/28250 del 30/10/2018 con la quale è stata comunicata a codesta Istituzione il finanziamento e l’autorizzazione all’avvio del progetto “Mi diverto e imparo”, codice identificativo 10.2.2A – FSEPON – PU – 2018 – 527;

VISTO il Decreto Dirigenziale prot.n. 7544 del 27/11/2018 di assunzione a bilancio del finanziamento del suddetto progetto;

VISTA la documentazione agli Atti della scuola e inserita nella piattaforma GPU relativa allo svolgimento dei moduli afferenti al progetto 10.2.2A – FSEPON – PU – 2018 – 527 “Mi diverto e imparo”;

RENDE NOTO

che questo Istituto ha completato le azioni connesse con la realizzazione del progetto 10.2.2A – FSEPON – PU – 2018 – 527 “Mi diverto e imparo”.

La proposta si è articolata, secondo le previsioni di progetto, in 4 moduli come di seguito indicati:

SCUOLA PRIMARIA

“Digital Story”

Tipologia modulo: sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Periodo di svolgimento e n° ore: dal 27/05/2019 al 27/09/2019 per un totale di 30 ore

N° Iscritti: 22

N° Certificazioni Emesse: 22

Sintesi attività svolte: modulo che ha favorito lo sviluppo del pensiero computazionale in modo creativo ed efficiente. Si è partiti da una introduzione al coding con Istruzioni di movimento

e disegno dei diagrammi a blocchi su lavagna on line. Successivamente gli alunni hanno effettuato delle attività unplugged senza e con l'uso del pc: rappresentazione di una storia, esecuzione e progettazione di un percorso-mappa scuola, colorazione e ritagli di blocchi-istruzione. Il tutto supportato dall'utilizzo della piattaforma Scratch e da attività sul codice tramite il sito code.org. Il momento più significativo per i corsisti è stata la realizzazione delle digital stories e la simulazione del percorso realizzato attraverso il codice dei blocchi assemblati.

Docente Tutor: Maniglia Michela

Docente Esperto: Cioffi Ugo

“Creative Story”

Tipologia modulo: sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Periodo di svolgimento e n° ore: dal 28/05/2019 al 30/09/2019 per un totale di 30 ore

N° Iscritti: 22

N° Certificazioni Emesse: 21

Sintesi attività svolte: modulo sullo sviluppo del pensiero computazionale in modo creativo ed efficiente. Ambiente privilegiato è stata la piattaforma Scratch, attraverso la quale gli alunni si sono cimentati nella sperimentazione del coding. Dopo le prime istruzioni sull'uso dei blocchi e sulle istruzioni di movimento e grafiche, si è passati alla creazione di storytelling, dall'idea alla realizzazione del progetto, utilizzando tutti gli strumenti dell'ambiente di lavoro per cambiare scene e inserire titoli diversificati per ogni scena. Pertanto, hanno lavorato con sprites e disegni, realizzando perfette interazioni tra di essi. Come ulteriore forma di apprendimento attraverso il gioco, sono riusciti a creare quiz interattivi e videogiochi con incremento di punteggio, sempre con l'utilizzo di Scratch.

Docente Tutor: Rizzo Paola

Docente Esperto: Pollio Alessandro

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

“Digital&Creative Story”

Tipologia modulo: sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Periodo di svolgimento e n° ore: dal 16/11/2020 al 16/12/2020 per un totale di 30 ore

N° Iscritti: 19

N° Certificazioni Emesse: 17

Sintesi attività svolte: modulo sullo sviluppo del pensiero computazionale in modo creativo ed efficiente. Il modulo è stato realizzato in modalità a distanza a seguito del susseguirsi di diverse ordinanze regionali emesse per contrastare l'emergenza epidemiologica da Covid-19. Gli alunni hanno ugualmente preso parte alle attività previste, partendo dai principi base del coding con iscrizione alle piattaforme di Scratch e studio.code. Hanno così imparato a programmare con Angry Bird, con il collezionista e con l'artista. Sulla stessa piattaforma studio.code hanno realizzato cicli con Rey e BB-8, con l'artista e con la contadina sino ad arrivare alla gamification. Tramite la piattaforma Scratch sono riusciti a creare storytelling, quiz interattivi e videogiochi.

Docente Tutor: Gasparre Michela

Docente Esperto: Pollio Alessandro

“Digital Fabrication”

Tipologia modulo: sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Periodo di svolgimento e n° ore: dal 17/11/2020 al 17/12/2020 per un totale di 30 ore

N° Iscritti: 18

N° Certificazioni Emesse: 14

Sintesi attività svolte: modulo sullo sviluppo del pensiero computazionale in modo creativo ed efficiente. Il modulo è stato realizzato in modalità a distanza a seguito del susseguirsi di diverse ordinanze regionali emesse per contrastare l'emergenza epidemiologica da Covid-19. Le attività hanno visto una prima introduzione al coding attraverso l'utilizzo della piattaforma Code.org al fine di comprendere tutte le istruzioni e i comandi necessari per la creazione di blocchi. Successivamente, tramite la piattaforma Scratch, hanno progettato e realizzato una storia da rappresentare mediante i blocchi-istruzione della programmazione. Hanno eseguito tutti i passaggi necessari per la

digitalizzazione di storie: definizione di scene complete, inserimento di sprites ricercati da internet o disegnati da loro stessi, collegamento tra le diverse scene sia in termini di tempo che di spazio, introduzione di musiche di sottofondo. Momento finale è stata la presentazione da parte di ogni corsista delle attività create on line con Scratch.

Docente Tutor: Gasparre Michela

Docente Esperto: Cioffi Ugo

Ai corsisti partecipanti al progetto PON – FSE “Mi diverto e imparo” sono stati consegnati gli attestati e i materiali di lavoro necessari allo svolgimento dei moduli.

Si ringraziano, gli esperti, i tutors, il referente per la valutazione, il Direttore dei Servizi G.A., il personale ATA (assistenti amministrativi e collaboratori scolastici) e le famiglie per l’interesse mostrato e l’elevata partecipazione di tutti i destinatari, nonostante le problematiche connesse con la situazione pandemica vissuta.

In ottemperanza agli obblighi di trasparenza e di massima divulgazione, tutti gli elementi di interesse relativi allo sviluppo del progetto sono tempestivamente pubblicati nelle specifiche sezioni del sito della scuola all’indirizzo.

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Antonia LENTINO