



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

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



PON FSE – PER LA SCUOLA, COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO

PON "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014 -2020.

Avviso pubblico Prot. 2669 del 3 marzo 2017 per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale".

Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A "Competenze di base"

Progetto PON FSE "Navig@ndo"

Codice progetto 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1235

CUP D75E18000310006

SINTESI DESCRITTIVA DEI MODULI FORMATIVI

N	MODULO	DESCRIZIONE	ORE	DESTINATARI
1	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale Comput@ndo	Il modulo mirerà a coinvolgere gli studenti in attività pratiche ludico-educative per inserire nell'offerta formativa esperienze di didattica innovativa. Attraverso l'introduzione di tecnologie, momenti di confronto e lavori di gruppo, tutti gli studenti parteciperanno ad un'attività altamente inclusiva che permetterà loro di apprendere tematiche e nozioni curriculari in modo coinvolgente e divertente. Tutto questo permetterà lo sviluppo delle loro competenze trasversali ma anche un uso attivo delle tecnologie, sviluppando così il pensiero computazionale e la loro creatività digitale. L'obiettivo è insegnare i fondamenti della programmazione, favorendo l'assimilazione dei principali concetti informatici e del pensiero creativo tipico di un buon programmatore. Non è necessaria alcuna conoscenza informatica pregressa né la continua connessione ad internet.	30	Alunni del primo anno

2	<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p> <p>APPrendo</p>	<p>Il modulo mirerà a sviluppare le competenze base legate all'informatica e al pensiero digitale come algoritmi, strutture di dati e principi di programmazione. Lo sviluppo del pensiero computazionale è inteso come competenza trasversale per rafforzare capacità di problem solving e di soluzioni creative ai problemi. Indispensabile sarà sviluppare la capacità di team working e confronto positivo di idee. I partecipanti al progetto avranno il compito di mettere in pratica quanto appreso durante il corso tramite la programmazione di giochi educativi, la produzione di videopodcast da condividere sul web e/o la creazione e la gestione di un blog, la realizzazione di app, tutti incentrati sui concetti di cittadinanza digitale appresi in classe. Verranno inoltre previste giornate di dibattiti strutturati. Queste attività potranno essere svolte sia individualmente che in gruppo, a seconda delle preferenze dei partecipanti.</p>	30	Alunni del terzo anno
3	<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p> <p>Codice e non solo</p>	<p>Il modulo mirerà a coinvolgere gli studenti in attività pratiche ludico-educative per inserire nell'offerta formativa esperienze di didattica innovativa. Attraverso l'introduzione di tecnologie, momenti di confronto e lavori di gruppo, tutti gli studenti parteciperanno ad un'attività altamente inclusiva che permetterà loro di apprendere tematiche e nozioni curriculari in modo coinvolgente e divertente. Tutto questo permetterà lo sviluppo delle loro competenze trasversali ma anche un uso attivo delle tecnologie, sviluppando così il pensiero computazionale e la loro creatività digitale. L'obiettivo è insegnare i fondamenti della programmazione, favorendo l'assimilazione dei principali concetti informatici e del pensiero creativo tipico di un buon programmatore. Non è necessaria alcuna conoscenza informatica pregressa né la continua connessione ad internet.</p>	30	Alunni del primo anno
4	<p>Competenze di cittadinanza digitale</p> <p>Cybercittadini</p>	<p>Il percorso ha il fine di promuovere la formazione sulle competenze digitali, aumentando la consapevolezza su cosa ci sia dietro gli strumenti che usiamo tutti i giorni. Una consapevolezza non fine a sé stessa, ma orientata anche e soprattutto al miglioramento della qualità della vita e l'accesso ai servizi per i cittadini. Verranno previste giornate di dibattiti strutturati in presenza degli studenti della secondaria di primo grado.</p>	30	Alunni del secondo anno