



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 Strutturali
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)

SINTESI PROGETTI PON AUTORIZZATI (OTTOBRE 2019)

Avviso	Progetto	Codice Progetto	Autorizzazione Progetto	ATTIVITÀ
1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base	numeri e parole	10.2.2A-FSEPON-EM- 2017-182	29/12/2017	REALIZZATO E CONCLUSO IL 3 LUGLIO 2019
2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale	Competenze digitali	10.2.2A-FDRPOC-EM- 2018-35	24/10/2018	IN FASE DI REALIZZAZION E
2999 del 13/03/2017 - FSE - Orientamento formativo e ri- orientamento	una scelta consapevole	10.1.6A-FSEPON-EM- 2018-47	20/03/2018	AUTORIZZATO MA NON REALIZZATO (PERIODO COINCIDENTE CON IL PON COMPETENZE DI BASE)
4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico	LA MEMORIA RITROVATA	10.2.5A-FSEPON-EM- 2018-78	30/03/2018	REALIZZATO E CONCLUSO PER LA PARTE DIDATTICA – DA CONCLUDERE LA PARTE AMMINISTRATI VA

PROGETTO PON DA REALIZZARE NELL'ANNO SCOLASTICO 2019/20.

Avviso : 2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale	TITOLO PROGETTO Competenze digitali
---	--

Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Avviso n° 2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale Cod. Progetto: 10.2.2A-FDRPOC-EM-2018-35

progetto APPROVATO con prot.n. AODGEFID/28232 del 30/10/2018	Codice Autorizzazione progetto 10.2.2A-FDRPOC-EM-2018-35 CUP: G37I19000350001	Titolo progetto Competenze digitali	Importo Autorizzato € 22.728,00
--	--	--	---

Descrizione del progetto

Il progetto è costituito da un livello di formazione al digitale base rivolta alle classi prime del liceo e un livello avanzato rivolto alle classi del triennio , in cui le competenze acquisite si manifestano nel pensiero creativo. Il progetto mira sviluppare la consapevolezza sull'utilizzo della tecnologia come incentivo per la creatività e l'innovazione; capacità di cercare, raccogliere e trattare le informazioni; usare le informazioni in modo critico e sistematico; sviluppare un pensiero chiaro, ordinato e rigoroso. I percorsi proposti potenziano le competenze trasversali, in una logica di continuità e approfondimento con le attività curriculari e comuni ai tre indirizzi dell'Istituto : Liceale, Tecnico e Professionale. Si favorisce una partecipazione più attiva degli alunni alla vita scolastica sostenendoli nel processo di acquisizione delle proprie competenze anche tramite la sperimentazione di forme di didattica innovativa ; potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio in cui l'apprendimento si concretizza nel saper fare.

Articolazione del progetto

Titolo Modulo		Durata	Periodo indicativo di realizzazione
Competenze digitali per il biennio - corso A	Il modulo si rivolge ad allievi delle classi prime del liceo con opzione Scienze Applicatee si pone in continuità con la programmazione curriculare delle discipline afferenti all'area dell'informatica.	30 h per tutor/esperto 20 h per la figura aggiuntiva	ottobre 2019 - 31 maggio 2020
Competenze digitali per il biennio - corso B	Il modulo si rivolge ad allievi delle classi prime del liceo tradizionale e si pone in continuità con la programmazione curriculare delle discipline afferenti all'area dell'informatica.	30 h per tutor/esperto 20 h per la figura aggiuntiva	ottobre 2019 - 31 maggio 2020

Creo e opero in digitale	<p>Le attività si inseriscono in un percorso verticale in cui vengono ripresi i concetti di base trattati negli anni precedenti e utilizzati per la realizzazione di una creazione digitale quale un libro multimediale, un sito web, un prodotto di artigianato con l'uso della stampante 3 D, o applicazione di robotica.</p> <p>Ai contenuti di base si affiancheranno temi quali: sicurezza in internet, conoscenza delle dinamiche sociali, cenni sui diritti d'autore e licenze open, ambienti virtuali.</p> <p>Le attività prevedono metodologie sperimentali e laboratoriali. Destinatari: allievi del triennio. Le attività potranno essere validate come percorsi PCTO.</p>	30 h per tutor/esperto 20 h per la figura aggiuntiva	ottobre 2019 - 31 maggio 2020
Creazioni 3 D	<p>Il modulo è la prosecuzione delle attività trattate negli anni precedenti ed è rivolto principalmente agli allievi delle classi IV e V del Tecnico e interessati allo sviluppo di competenze specialistiche che saranno certificate nel profilo d'uscita e in termini di percorsi PCTO. Le attività avranno carattere laboratoriale di ideazione, progettazione e realizzazione di manufatti artigianali tramite l'utilizzo di software specialistici e stampante 3D. Il percorso si pone in continuità con le attività curriculari d'indirizzo delle classi destinatarie e mira a sviluppare competenze proprie del design industriale e digitale. Le attività avranno carattere fortemente interdisciplinare e concorreranno alla realizzazione di un prodotto da presentare come valore aggiunto per gli esami conclusivi del ciclo di Istruzione. la valutazione degli allievi si baserà sulla capacità di migliorare il prototipo realizzato applicando la metodologia tipica del pensiero computazionale.</p>	30 h per tutor/esperto 20 h per la figura aggiuntiva	ottobre 2019 - 31 maggio 2020

La realizzazione della attività coinvolgerà sia personale interno all'istituto (secondo gli avvisi interni già pubblicati in albo on line) che collaborazioni con ulteriori attori del territorio, tra i quali si segnalano le università di Urbino e la facoltà di informatica con sede a Cesena

Collaborazioni indicate in fase di candidatura

Oggetto della collaborazione	Soggetti coinvolti	Tipo accordo
concessione all'utilizzo di materiali didattici per la progettazione dei moduli, test di valutazione delle attività e degli apprendimenti, accesso ad una comunità di pratica e banca dati in un ottica di confronto e condivisione di best-practise	Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo"	Accordo non oneroso
supporto della progettualità e realizzazione di specifiche attività della scuola in relazione ai tipi di intervento (moduli) riconducibili alle Azioni previste dall'Avviso e riferiti all'ambito dell'informatica e dell'acquisizione e potenziamento delle competenze digitali.	Associazione per l'informatica, enti, società pubbliche e private etc,	Accordo Oneroso
progettazione delle attività inerenti i moduli di pensiero computazionale e cittadinanza digitale	università di bologna-dipartimento di informatica- scienza e ingegneria	Dichiarazione di intenti