



FONDI STRUTTURALI EUROPEI **pon** 2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
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)



Ministero dell'Istruzione, dell'Università, della Ricerca
DIREZIONE DIDATTICA STATALE 3° Circolo CAVA DE' TIRRENI
Via A. Salsano - 84013 - CAVA DE' TIRRENI (SA)
C.M.: SAEED4300B - C.F./P.IVA 80026100653
PEO: saeed04300b@istruzione.it - PEC: saeed04300b@pec.istruzione.it
Tel. 089 463119 - 089 84 26 318 - www.terzocircolocava.gov.it
IPA: Codice Univoco Ufficio UF8HUD



Ai Genitori degli alunni interessati
Alla collaboratrice del Dirigente scolastico Di Iacovo Rita
Alle responsabili di plesso scuola Primaria
Ai docenti delle classi interessate
Albo pretorio /Sito web /Atti

DIREZIONE DIDATTICA STATALE - "III CIRCOLO"-CAVA DE'TIRRENI
Prot. 0003744 del 17/05/2019
04-01 (Uscita)

PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE

"PER LA SCUOLA, COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO" 2014/2020

Avviso pubblico prot. n. 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 - Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale

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

Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE)

Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2

Progetto "CODING E ROBOTICA PER LO SVILUPPO DEL PENSIERO COMPUTAZIONALE"

10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1427

CUP: J79F17000050006

Con la presente si comunica che con nota MIUR prot. n. AOODGEFID/28248 del 30/10/2018 il 3° Circolo Didattico di Cava de' Tirreni (SA) è stato autorizzato a realizzare il Progetto "**CODING E ROBOTICA PER LO SVILUPPO DEL PENSIERO COMPUTAZIONALE**" codice identificativo 10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1427 con i finanziamenti a valere sul PON "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014/2020 - Avviso AOODGEFID/Prot. n. 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.

Il progetto prevede l'attivazione dei seguenti quattro moduli della durata di trenta ore che saranno avviati **dal mese di settembre 2019**, per cui si individuano le classi del successivo anno scolastico:

MODULO	PLESSO	DESTINATARI	DURATA
Programmazione con Blue-Bot	S. Nicola	Alunni classi IIIA e IIIB	30 ore
It's coding time	SS. Annunziata	Alunni classi quarta e quinta	30 ore

Storytelling	Pregiato "S. Lamberti"	Alunni classi quarta e quinta	30 ore
Coding per ... raccontare (per accesso a esami EIPASS	S. Nicola	Alunni classi IVA e IVB	30 ore

Obiettivi dei singoli moduli

Il modulo **"PROGRAMMARE CON BLUE-BOT"** nasce dalla consapevolezza che tutti gli strumenti che utilizziamo ogni giorno hanno alla base la programmazione informatica. La robotica educativa è un approccio semplice e pratico alla robotica, al funzionamento dei robot, alla programmazione informatica e all'apprendimento di materie tecniche come la scienza e la matematica. È un metodo divertente che utilizza i robot per stimolare la curiosità e l'uso della logica nei bambini e nei ragazzi, per sviluppare il pensiero computazionale, l'attitudine al problem solving, all'analisi e alla risoluzione dei problemi. Blue Bot è un robot per bambini pensato per promuovere l'uso didattico della robotica nella scuola primaria. E' un robot da pavimento. Blue-Bot "l'ape robotica" aiuta i più piccoli a contare e a sviluppare le abilità logiche. Blue Bot ha un guscio trasparente che consente di vedere i suoi meccanismi interni ed è programmabile via Bluetooth da smartphone e tablet.

I moduli **"IT'S CODING TIME"**, **"STORYTELLING"**, **"CODING PER...RACCONTARE"** sono finalizzati allo sviluppo delle competenze digitali, con l'intento di preparare gli alunni all'utilizzo delle nuove tecnologie multimediali e dell'applicazione della logica attraverso realizzazioni concrete, stimolanti e creative. Trasversale a tutte le attività che verranno proposte sarà la procedura per la risoluzione di problemi attraverso l'analisi dei dati, la loro rappresentazione e risoluzione costruendo algoritmi per le procedure. La modalità attuativa sarà l'applicazione dello sviluppo del "pensiero computazionale", prerogativa fondamentale del "CODING". Pertanto si intende migliorare la qualità dell'apprendimento agevolando l'accesso a risorse e servizi, promuovendo scambi e collaborazione a distanza attraverso l'utilizzo di ambienti "e-learning". I discenti si trasformeranno da semplici fruitori di tecnologia in utilizzatori critici e costruttori di contenuti ed architetture digitali.

Il modulo **"CODING PER RACCONTARE"** è finalizzato anche all'accesso agli esami EIPASS del secondo anno.

Le attività saranno curate da docenti esperti e da tutor d'aula.

I genitori che intendano far partecipare i propri figli ai corsi suddetti compileranno la documentazione fornita dalle insegnanti delle sezioni interessate e la riconsegneranno alle stesse **entro e non oltre il 30 maggio 2019.**

Il calendario delle attività sarà trasmesso successivamente.

Le attività sono finanziate dai Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014/2020. I fondi europei permettono un notevole ampliamento dell'offerta formativa della nostra scuola e il loro utilizzo è finalizzato a favorire l'inclusione e a consolidare competenze disciplinari, sociali e civiche.

Pertanto, si confida nella consueta, ampia partecipazione dei bambini e delle bambine e nella fattiva collaborazione dei genitori al fine di realizzare quanto programmato.

Cordiali saluti.

Il Dirigente Scolastico
Dott.ssa Raffaolina Trapanese

Firmato digitalmente ai sensi
del D. Lgs. 82/2005 ss. mm. ii. e normativa connessa