



ISTITUTO COMPRENSIVO ITALO CAL
LARGO PIAVE 4 - 28066 GALLIATE (NO)

Tel. 0321861146 - Codice Fiscale: 80012920031 Codice Meccanografico: NOIC818005

Sito: www.calvinogalliate.gov.it - E-mail: noic818005@istruzione.it - Pec:
noic818005@pec.istruzione.it



Al Sito Web dell'Istituto
Agli Atti

Oggetto: **AVVISO selezione alunni di scuola primaria (solo classi quinte) e secondaria I grado (solo classi prime)** per l'attuazione del progetto PON/FSE 2669
"PPPG Prima Pensa Poi Gioca"

CUP: J88H17000180007

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Avviso pubblico 2669 del 03/03/2017 "*Cittadinanza e creatività digitale*".

Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE).

Obiettivo Specifico 10.2 Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2.A " *Competenze di Base*" per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "*Cittadinanza digitale*".

Autorizzazione progetto codice 10.2.2A-FdRPOC-PI-2018-34

LA DIRIGENTE SCOLASTICA

- VISTO** l'avviso pubblico 2669 del 03/03/2017 "Per la scuola – competenze ed ambienti per l'apprendimento". Asse I - Istruzione – Fondo di rotazione. In coerenza con Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) – Obiettivo Specifico 10.2. – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2.A " *Competenze di Base*" per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "*Cittadinanza digitale*".
- VISTA** la nota "Attività di formazione – Iter di reclutamento del personale "esperto" e relativi aspetti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale - Chiarimenti" pubblicata dal MIUR con Protocollo n. 0034815 del 02-08-2017;
- VISTE** le delibere del Collegio dei Docenti n. 5 del 16/05/2018 e del Consiglio di Istituto n.10 del 29/06/2018 per la realizzazione dei progetti relativi ai Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" - 2014 - 2020;
- VISTA** la nota autorizzativa M.I.U.R. prot. n° AODGEFID/28243 del 30/10/2018 con oggetto: "Autorizzazione progetto codice FdRPOC-PI-2018-34 e impegno di spesa a valere Avviso pubblico 2669 del 03/03/2017 -
- VISTA** la delibera del Consiglio d'Istituto del 08/04/2019 e la disposizione prot . 1411 del 10/04/2019 di assunzione al Bilancio
- RITENUTO** di dover procedere all'individuazione degli alunni partecipanti al Progetto riportato in oggetto

RENDE NOTO

che sono aperti i termini per il reclutamento di alunni di scuola Primaria e Secondaria di 1° grado per la realizzazione dei percorsi formativi di seguito riportati nell'ambito del progetto "PPPG Prima Pensa e Poi Gioca"

<i>n.</i>	<i>Tipologia modulo</i>	<i>Titolo modulo</i>	<i>Destinatari</i>	<i>Durata</i>
1	Coding e Pensiero computazionale e Robotica educativa	UN ALGORITMO E' PER SEMPRE Elementi di coding e robotica	20/25 studenti Classi 1 [^] /2 [^] Scuola secondaria di 1° grado	30 ore
2	Coding e Pensiero Computazionale e Storytelling	NARRAZIONI INTERATTIVE Raccontare attraverso la pratica del digital storytelling	20/25 studenti Classi 1 [^] /2 [^] Scuola secondaria di 1° grado	30 ore
3	Coding e Pensiero computazionale e letteratura	TWLetteratura a scuola Avvicinare alla lettura con l'uso dei social (TWletteratura, Betwill)	10/15 studenti Classi 1 [^] /2 [^] Scuola secondaria di 1° grado	15 ore

Il progetto "PPPG Prima Pensa Poi Gioca" è rivolto a sviluppare o potenziare competenze trasversali, a promuovere attività di continuità con la scuola primaria e con la secondaria di secondo grado (peer education), ad attuare percorsi formativi con l'intervento di esperti operanti sul territorio.

Inoltre aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco.

Utilizzare i robot è un modo divertente e coinvolgente perché l'apprendimento avviene interagendo con un oggetto reale.

Con l'aiuto di un esperto si intende sperimentare e progettare percorsi di making e robotica per formare un gruppo di alunni che faranno in seguito da tutor per gli alunni della scuola primaria e/o dell'infanzia.

Obiettivi formativi

Gli obiettivi formativi sono finalizzati a sviluppare e/o potenziare le competenze trasversali ed in particolare al sostegno dei percorsi per lo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale e per lo sviluppo delle competenze di "cittadinanza digitale".

MODULO 1 UN ALGORITMO E' PER SEMPRE

Elementi di coding e robotica

(secondaria di primo grado)

Numero destinatari: 20 studenti

Durata: 30 ore

Contenuti

Introduzione al coding, esperienze online e unplugged, programmare con kit Arduino CTC 101TM o Kit LEGO Mindstorms;

Teoria/uso di Scratch;

Teoria/uso di kit di programmazione e robotica per creare strumenti di rilevazione scientifica o progetti interattivi;

Progettazione/sviluppo di percorsi diversi (livello di difficoltà e area disciplinare) per valorizzare attitudini e passioni dei partecipanti divisi a gruppi;

Comportamenti adeguati e rischi della rete; Documentazione delle attività realizzate attraverso tutorial da condividere su sito della scuola e/o altre piattaforme.

MODULO 2 NARRAZIONI INTERATTIVE

Raccontare attraverso la pratica del digital storytelling

(secondaria primo grado)

Numero destinatari: 20 studenti

Durata: 30 ore

Contenuti

Scrittura e libri digitali, piattaforme di utilizzo, ebook, blog;

Conoscenza/uso di strumenti digitali per la narrazione, Scratch, strumenti grafici e fonici;

Progettazione e sviluppo di percorsi diversi di digital storytelling;

Comportamenti adeguati e rischi della rete; Documentazione delle attività realizzate attraverso tutorial da condividere su sito della scuola e/o altre piattaforme.

MODULO 3 TWLetteratura a scuola

Avvicinare alla lettura con l'uso dei social (TWletteratura, Betwill)

10 Allievi (Primaria primo ciclo)

10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)

Durata: 15 ore alla scuola secondaria e 15 ore alla scuola primaria

Contenuti

Comportamenti adeguati e rischi della rete;

Elementi di comunicazione e strumenti per la produzione digitale;

Iscrizione della classe alla piattaforma TWletteratura e adesione al progetto di lettura e #commento in max 140 caratteri;

Documentazione delle attività realizzate da condividere su sito della scuola e/o altre piattaforme.

1. Partecipazione ai corsi

Possono partecipare ai percorsi formativi gli studenti frequentanti l'istituto secondo le indicazioni riportate nella tabella soprastante. Saranno ammesse alla selezione le domande pervenute entro i termini di scadenza fissati; in caso di eccedenza delle istanze pervenute entro il termine di scadenza si procederà all'individuazione degli studenti, tramite sorteggio, del numero massimo di unità di n. 25 alunni per gruppo (moduli 1, 1bis e 2), di 15 alunni per gruppo (modulo 3).

La partecipazione ai corsi è gratuita; la frequenza è obbligatoria.

2. Sede e periodo di svolgimento

Le attività laboratoriali rivolte alla scuola primaria e alla scuola secondaria saranno affidate ad esperti appositamente individuati e supportati da un docente/tutor; tali attività saranno avviate entro il mese di ottobre del prossimo anno scolastico e si concluderanno intorno ad aprile/maggio 2020.

Gli incontri avranno cadenza settimanale o bisettimanale e si svolgeranno al pomeriggio nelle sedi di appartenenza scolastica.

Il calendario dettagliato degli incontri sarà pubblicato con successiva nota.

3. Certificazione

A conclusione del percorso formativo agli alunni partecipanti che avranno frequentato i moduli per almeno il 75% del monte ore complessivo sarà rilasciato l'attestato delle conoscenze e competenze acquisite.

La partecipazione ai moduli formativi prevede l'acquisizione del consenso scritto dei genitori al trattamento dei dati senza il quale non sarà possibile accogliere la domanda di iscrizione.

I sig.ri genitori, sono, quindi, invitati a compilare i moduli allegati al presente Avviso.

4. Presentazione delle domande

Il modulo di domanda, **ALLEGATO A** al presente Avviso, debitamente compilato e sottoscritto, dovrà essere consegnato **entro e non oltre il 20 giugno 2019 presso l'ufficio di segreteria.**

I genitori degli allievi ammessi alla partecipazione dovranno completare la domanda esibendo i seguenti documenti scaricabili dal sito o da ritirare presso la Segreteria dell'Istituto:

- Domanda di partecipazione e consenso al trattamento dei dati (Allegato A);
- Scheda anagrafica corsista e genitori (Allegato B)

5. Tutela della Privacy – Trattamento dati

Il titolare del trattamento dei dati, nella persona del DS, informa che, ai sensi del Regolamento UE 2016/679 e del D.Lgs 101/2018 i dati personali forniti dagli aspiranti saranno raccolti presso l'Istituto per le finalità strettamente connesse alla sola gestione della selezione e saranno oggetto di trattamento finalizzato ai soli fini istituzionali necessari all'attuazione del progetto e per la sua rendicontazione all'Autorità di gestione.

6. Responsabile del procedimento

Ai sensi di quanto disposto dal D.Lgs 50/2016 il responsabile della presente selezione è la Dirigente Scolastica prof.ssa Paola Zambruno.

7. Pubblicità dell'Avviso

Il presente Avviso è pubblicizzato tramite pubblicazione all'albo pretorio e nella sezione PON del sito web della scuola.

Si comunica che per l'obbligo della trasparenza e della massima divulgazione, tutti gli elementi di interesse comunitario relativi allo sviluppo del progetto, saranno tempestivamente pubblicati all'Albo on line sul sito della scuola, all'indirizzo <http://www.calvinogalliate.edu.it/>

LA DIRIGENTE SCOLASTICA
prof.ssa Paola Zambruno

ALLEGATI:

- Allegato A: Domanda di partecipazione e consenso al trattamento dei dati
- Allegato B: Scheda anagrafica corsista e genitori (da presentare solo se si è ammessi al corso)
- **copia della Carta d'identità del corsista (in corso di validità)**