



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



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

MIUR

MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

ISTITUTO COMPRENSIVO N. 4

Via Divisione Acqui, 160 - 41122 MODENA ☎ 059/373339 - 📠 059/373374

e-Mail: moic85100d@istruzione.it PEC moic85100d@pec.istruzione.it

Sito WEB www.ic4modena.edu.it

Codice Fiscale 94185970368

Sezione 1 - Descrittiva

1.1 Denominazione progetto

PROGETTO P20 -
FSE- Pensiero computazionale e cittadinanza digitale codice identificativo 10.2.2A-FdRPOC-EM-2018-98
CUP E93I18000080006

1.2 Responsabile progetto

Il Dirigente Scolastico Christine Cavallari

Obiettivi

Le fondamenta del progetto affondano nella convinzione che la scuola deve creare occasioni ed opportunità per fare in modo che i giovani siano protagonisti consapevoli e critici della rivoluzione digitale dentro la quale viviamo e alla quale le Istituzioni scolastiche non possono sottrarsi.

Pertanto, questo progetto sviluppa, valorizza e pone al centro quella competenza digitale che, insieme alle altre life's skills, contribuisce a dare agli studenti gli strumenti per comprendere ed interpretare il reale.

La scuola, facendosi guida ai nuovi media e alla ricerca multidirezionale, innesca e favorisce tra i ragazzi la riflessione sulle dinamiche del nostro tempo, quello della complessità, della globalizzazione, dell'istantaneità (l'era del NOW di N. Carr), del cambiamento rapido e costante.

La struttura modulare permette la promozione e valorizzazione delle diverse dimensioni dell'ITC Literacy come veicolo di competenze trasversali e come "nastro trasportatore" per una nuova alfabetizzazione: di base, con il pensiero computazionale, per la promozione delle foundational literacy; avanzata, con la riflessione sui grandi cambiamenti sociali ed economici per lo sviluppo delle competenze e delle attitudini (21st Century Skills World Economic forum). In questo senso è evidente che "l'informatica non si occupa di computer, ma della vita" (Negroponte). Per questo, pensiero computazionale e educazione alla cittadinanza digitale, permettono ai ragazzi di sviluppare la capacità di vivere e agire in un mondo in continuo cambiamento.

CONTESTO DI RIFERIMENTO:

Dal 1° settembre 2016 la scuola secondaria di primo grado Ferraris con le scuole primarie Palestrina e Saliceto Panaro ha costituito l'Istituto comprensivo 4 di Modena. L'Istituto opera su un bacino di utenza medio alto: tasso di alunni stranieri circa 15/16%, studenti nomadi 1%. Alunni iscritti e frequentanti 1628 :scuola secondaria di primo grado classi 28, scuola primaria a tempo pieno 20 classi scuola Saliceto Panaro, 16 classi scuola Palestrina. L'educazione ai media e la promozione del pensiero computazionale sono ormai una necessità, anzi un'urgenza territoriale, come dimostrato dalle diverse iniziative promosse nelle scuole del comune di Modena attraverso il progetto Smart City. In questa stessa direzione vanno anche gli incontri di sensibilizzazione e informazione rivolti a genitori ed insegnanti su questi temi. Ulteriore necessità quella di avvicinare le ragazze alle discipline stem in una forte trazione progettuale, costruita nel tempo e indirizzata a fornire le risposte più efficaci alle esigenze dei propri alunni.

OBIETTIVI:

- Ridurre il fallimento formativo e la dispersione attraverso la valorizzazione del talento di ognuno e di attitudine.
- Migliorare le competenze chiave con metodologie innovative (PBL) e didattica laboratoriale (aula trasformata in bottega 3.0).
- Migliorare l'offerta didattica in continuità e in armonia con l'idea di scuola costruita nel PTOF.
- Diffondere le nuove tecnologie per promuovere approcci didattici innovativi.
- Migliorare e personalizzare i processi di apprendimento, alunno al centro del percorso didattico.
- Diffondere la società della conoscenza.
- Migliorare i risultati dell'apprendimento, valorizzando e potenziando competenze digitali e metodologie laboratoriali.
- Sviluppare e potenziare le competenze di cittadinanza.
- Potenziare le azioni di continuità verticale.
- Adeguare l'organizzazione della scuola ai bisogni dell'utenza.
- Favorire la comunicazione in contesti nuovi, sviluppando negli alunni un approccio alle tecnologie, critico e consapevole.
- Sostenere una didattica inclusiva.

AZIONI:

Le azioni che si intendono realizzare prevedono n 2 moduli di "Girl Code it Better e Imparare a Programmare per Imparare per il Potenziamento del pensiero computazionale e della creatività digitale ;

n.1 moduli "FriendZone-Educazione alla Socialità in rete " per potenziare le competenze di cittadinanza digitale

Destinatari: i moduli , si svolgeranno in orario extrascolastico nel periodo gennaio-dicembre 2019, sono rivolti ad alunni appartenenti alle varie classi selezionati secondo criteri stabiliti dagli OO.CC.e in base agli obiettivi specifici dei vari moduli.

Per il potenziamento del pensiero computazionale e della creatività digitale sono previsti due moduli:

1. **Girl Code it Better** rivolto solamente alle studentesse e finalizzato a ridurre il gap di genere nelle discipline Stem;
2. **Programmare per Imparare** rivolto agli alunni della primaria

METODOLOGIE E INNOVATIVITÀ

Compito della scuola è anche quello di stimolare gli allievi a utilizzare la tecnologia in modo attivo e consapevole e sperimentare modalità e contesti nuovi per riflettere, cooperare, sviluppare la creatività e imparare. La metodologia PBL Lepida Scuola, favorisce lo sviluppo di competenze e autonomia; è uno stimolo per tutte le tipologie di intelligenza e una precisa valutazione degli apprendimenti. I deliverables di ogni fase possono portare alla ridefinizione delle idee e delle ipotesi di partenza (valore pedagogico dell'errore). Il progetto si fonda sul paradigma educativo costruttivista dell'apprendimento autentico e situato, favorito dalla problematizzazione iniziale (tema/problema). Gli strumenti sono innovativi e incentivano l'esperienza e l'esplorazione. I destinatari svilupperanno la competenza digitale nelle sue molteplici applicazioni e le competenze trasversali per costruire un'identità consapevole ed aperta, nonché gli strumenti per avere un ruolo da protagonisti nella società della conoscenza. Il territorio sarà poi coinvolto attraverso le istituzioni chiamate a intervenire sia in fase di progettazione sia in fase di disseminazione per trattenere l'esperienza e diffondere le buone pratiche.

RISULTATI ATTESI:

Il progetto è centrato su una didattica laboratoriale che privilegia:

- l'attività pratica e il "learning by doing"
- promuove la costruzione del sapere e accresce l'autostima
- acquisire competenze trasversali
- valorizzazione dei talenti di ognuno con la sollecitazione motivazionale
- potenziare capacità di attenzione, concentrazione e memoria
- collaborazione fra pari per favorire lo sviluppo delle conoscenze di tutti e far emergere il talento
- favorire l'apprendimento collaborativo

1.4 Durata

Gennaio- dicembre 2019

1.5 Risorse umane

Personale Interno: Docenti e personale ATA

1.6 Beni e servizi

Risorse : beni –attrezzature – locali della scuola

Spese : spese per personale interno docenti-ATA/esperti esterni

Spese di beni e servizi

Modena,12/12/2018

IL RESPONSABILE DEL PROGETTO
Turrini Elisa