

ISTITUTO COMPRENSIVO 1 - ASTI

Anno Scolastico: 2019/ 2020
SINTESI PROGETTO/ATTIVITA'

TITOLO PROGETTO

Ment@l...mente connessi"
Codice Progetto 10.2.2A-FDRPOC-PI-2018-150

REFERENTE DEL PROGETTO

Dirigente Scolastico

DESCRIZIONE SINTETICA DELL'ATTIVITÀ

Con il progetto "Ment@l...mente connessi" l'Istituto ha partecipato ai finanziamenti previsti dal Programma Operativo Nazionale (PON) del Miur, intitolato "Per la Scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014/2020 - Avviso pubblico 2669 del 3 marzo 2017 che "...pone l'attenzione sulle competenze digitali, sempre più riconosciute come requisito fondamentale per lo sviluppo sostenibile del nostro Paese e per l'esercizio di una piena cittadinanza nell'era dell'informazione. Gli interventi formativi sono finalizzati 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". Il progetto 10.2.2A-FDRPOC-PI-2018-150 "Ment@l...mente connessi" si inserisce in un percorso di crescita di una maggiore consapevolezza e responsabilità della propria cittadinanza digitale e di apprendimento del pensiero computazionale. Ci si propone di portare gli alunni a riflettere sull'identità digitale e sulla partecipazione responsabile alla comunità costituita dalla classe, a quella più ampia del web, ad una comunità di produzione.

La proposta progettuale, rivolta agli alunni di scuola secondaria, si articola in:

- due moduli finalizzati allo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale;
- due moduli finalizzati al raggiungimento di competenze di cittadinanza digitale.

AREA DI RIFERIMENTO (indicare l'area prevalente)

- Attività espressive e linguaggi non verbali
- Cittadinanza, ambiente, educazione alla salute
- Inclusione
- Continuità e orientamento
- X Promozione delle competenze di base

OBIETTIVI FORMATIVI

- Promuovere e diffondere la cultura del possibile uso consapevole, legale e sicuro delle nuove tecnologie.
- Consolidare la consapevolezza delle norme sociali e giuridiche in termini di "Diritti della Rete"; educare all'uso positivo e consapevole dei media e della Rete, anche per il contrasto all'utilizzo di linguaggi violenti, alla diffusione del cyberbullismo, alle discriminazioni.
- Indicare gli strumenti tecnologici di protezione, controllo e monitoraggio delle attività dei ragazzi on line; educare alla valutazione della qualità e della integrità delle informazioni, alla lettura, scrittura e collaborazione in ambienti digitali, alla comprensione e uso dei dati.
- Stimolare la creatività e la produzione digitale, l'educazione all'uso dei nuovi linguaggi del digitale, ai nuovi modelli di lavoro e produzione, alle potenzialità dell'interazione tra fisico e digitale.
- Capire cosa sono gli algoritmi e come sono espressi mediante programmi scritti usando un linguaggio di programmazione, usare il ragionamento per dire quale è il comportamento di programmi semplici, e capire e correggerne gli eventuali errori di funzionamento, capire i principi scientifici basilari del funzionamento di un computer, capire i principi scientifici basilari del funzionamento di internet e del web.

COMPETENZE ATTESE (in riferimento alle Competenze chiave europee)

METODOLOGIA

X Attività laboratoriali

- Lezione frontale rivolta a classi/gruppi di allievi
- Altro (specificare)

DOCUMENTAZIONE DELL'ATTIVITÀ/PRODOTTI FINALI PREVISTI

- | | |
|-------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> CD | <input type="checkbox"/> Cartelloni |
| <input type="checkbox"/> Mostra | X Prodotti multimediali |
| <input type="checkbox"/> Opuscoli | <input type="checkbox"/> Altro (specificare) |
| <input type="checkbox"/> Spettacolo | <input type="checkbox"/> Nessuno |

VERIFICA E VALUTAZIONE DEL PROGETTO

Modalità di verifica:

- X Questionari (per docenti/genitori/alunni)
- Interviste
- Focus group
- Altro (specificare)

COSTI DEL PROGETTO

Indicare i costi degli eventuali acquisti; i costi dei collaboratori esterni; il numero di ore previste per docenti interni e esperti esterni

- TOTALE SPESA PER ACQUISTO MATERIALE
.....
- TOTALE COSTO COLLABORATORE/ESPERTO ESTERNO
.....
- NUM. ORE RICHIESTO (se sono coinvolti più docenti, indicare le ore per ogni docente coinvolto)
- TOTALE COSTO COMPLESSIVO PROGETTO

Il progetto è interamente finanziato grazie a Fondi Strutturali Europei nell'ambito del Programma Operativo Nazionale (PON) del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, intitolato "Per la Scuola - competenze e ambienti per l'apprendimento"

DATA 1/10/2019

IL RESPONSABILE
della STESURA del PROGETTO
GAI FRANCO