



Istituto Comprensivo Perugia 1 "F. Morlacchi"

Indirizzo Musicale

Via M.B. Valentini, 06123 Perugia – C.M. PGIC85100Q – C. F. 94152390541

tel.-fax: 07543639 – e-mail: pgic85100q@istruzione.it – pec: pgic85100q@pec.istruzione.it

www.istitutocomprensivoperugia1.gov.it

Vedi segnatura di protocollo

- All'Albo della Scuola
- Al sito Internet

Codice Progetto: 10.2.2A-FdRPOC-UM-2018-19

CUP: J97I17000940007

Oggetto: Bando di selezione allievi per l'ammissione ai percorsi formativi rivolti alla scuola primaria - Programma operativo nazionale 2014-2020 "Per la scuola competenze e 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 10.2.2A "Competenze di base". Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", Prot. 2669 del 03/03/2017.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO il DPR 275/99, concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche;

VISTI i Regolamenti (UE) n. 1303/2013 recanti disposizioni comuni sui Fondi strutturali e di investimento europei, il Regolamento (UE) n. 1301/2013 relativo al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) e il Regolamento (UE) n. 1304/2013 relativo al Fondo Sociale Europeo;

VISTA la delibera del Consiglio d'Istituto n. 64 del 13/1/2016 e successive modificazioni e integrazioni con la quale è stato approvato il P.T.O.F. per gli anni scolastici 2016/17 – 2017/18 – 2018/19;

VISTA la Delibera del Consiglio d'Istituto n. 155 del 11/02/2019 di approvazione del Programma Annuale dell'Esercizio finanziario 2019;

VISTO il Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. 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 10.2.2A "Competenze di base". Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", Prot. 2669 del 03/03/2017.

VISTE le note M.I.U.R. Prot. 3340 del 23 marzo 2017, Prot. 4232 del 21 aprile 2017;

VISTA la lettera di autorizzazione prot. n. AOODGEFID/28241 del 30/10/2018;

Firmato digitalmente da DIRIGENTE SCOLASTICO Dott.ssa Roberta Bertellini

Costituendo quanto sopra indicato parte integrante del presente avviso

EMANA

il presente avviso pubblico per la costituzione di un elenco di **alunni di scuola primaria** partecipanti alle azioni di formazione

riferite all'Asse II – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) - Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2.

sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”. Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, Prot. 2669 del 03/03/2017

Nome laboratorio	sede	durata	periodo	giorni	orario
<i>1 -La Palestra della Matematica:il Coding - Corso Base</i>	Scuola primaria Masih Montegrillo	30 ore	12-21/06/2019	2 mercoledì 2 giovedì 1 lunedì 1 martedì 2 venerdì (il secondo solo 2 ore)	9.00-13.00 Ultimo venerdì 9.00 – 11.00
<i>2- La Palestra della Matematica:il Coding - Corso Avanzato</i>	Scuola primaria Masih Montegrillo	30 ore	12-21/06/2019	2 mercoledì 2 giovedì 1 lunedì 1 martedì 2 venerdì (il secondo solo 2 ore)	9.00-13.00 Ultimo venerdì 9.00 – 11.00

Obiettivi del modulo 1 - La Palestra della Matematica:il Coding - Corso Base (classi 1[^] – 2[^] – 3[^]):

- Introduzione al coding e al concetto di algoritmo, eseguendo sequenze ripetute e finite di istruzioni.
- Motivare l'apprendimento della matematica in un contesto ludico- innovativo;
- Sviluppare l'attitudine al problem solving e al ragionamento logico-matematico;
- Scoprire come il coding sia uno strumento da applicare trasversalmente a tutte le discipline;
- Promuovere l'apprendimento delle logiche e delle tecniche per la programmazione;
- Avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica;
- Agevolare l'interazione e la collaborazione tra i bambini, favorendo il lavoro di gruppo.

Metodologie:

- attività laboratoriali, finalizzate all'uso di strumenti di tecnologici come il proiettore interattivo e la programmazione di piccoli robot;
- Attività con strumenti non tecnologici come: caccia all'errore, percorsi, algoritmi in palestra, programmazione su carta a quadretti, code monkey Island, code roby, il cubetto ecc;
- Attività di ricerca-azione;
- Attività individuale e di gruppo.

In questo progetto sono previste attività che coinvolgano sia bambini in difficoltà di tipo sociale, che bambini con disagi negli apprendimenti.

Le attività previste sono:

- Lavori di gruppo con compagni- tutor;
- Giochi facilitati con la modalità di tutor;
- Realizzazione di percorsi con nastro adesivo colorato ecc.

Firmato digitalmente da DIRIGENTE SCOLASTICO Dott.ssa Roberta Bertellini

Fasi del Progetto:

PRIMA FASE:

Inizialmente i bambini lavoreranno, singolarmente, su reticoli strutturando percorsi e verbalizzando le azioni compiute usando le parole: destra, sinistra, avanti, indietro, avanti a destra, ecc...

Successivamente le attività saranno svolte, prevalentemente, in piccoli gruppi di lavoro, i quali, inizialmente, dovranno strutturare un percorso, prima sul quaderno verbalizzando le azioni; ogni percorso dovrà contenere le indicazioni: destra, sinistra, avanti, ecc.; successivamente, questo verrà rappresentato, con nastro adesivo colorato, sul pavimento. Ogni gruppo verificherà la correttezza del percorso degli altri gruppi.

SECONDA FASE

Un robottino ad uso didattico verrà programmato (per eseguire un percorso) dai bambini, sulla base delle indicazioni relative ad ogni percorso realizzato dai singoli gruppi di lavoro.

TERZA FASE

Ogni gruppo sceglierà una figura geometrica da realizzare, con il nastro colorato, sul pavimento e verbalizzerà le azioni necessarie per la realizzazione della figura stessa. I bambini dovranno poi programmare il robottino seguendo le loro istruzioni.

Ogni gruppo verificherà il lavoro degli altri.

Requisiti di ammissione

1. Iscrizione per l'anno 2018/2019 nella scuola primaria dove si attiva il laboratorio
2. Ogni laboratorio è rivolto a max n. 20 partecipanti
3. Scelta bilanciata tra maschi e femmine
4. Precedenza agli alunni delle classi 2 e 3 (assicurando pari disponibilità di posti tra le classi), se posti residui anche alunni classi prime
5. In caso di eccedenza di domande avranno la precedenza gli alunni con profitto più alto in matematica

Obiettivi del modulo 2 - *La Palestra della Matematica:il Coding – Corso Avanzato (Classi 4[^] e 5[^]):*

- Potenziamento delle attività di coding.
- Motivare l'apprendimento della matematica in un contesto ludico- innovativo;
- Sviluppare l'attitudine al problem solving e al ragionamento logico-matematico;
- Approfondire l'apprendimento delle logiche e delle tecniche per la programmazione;
- Conoscere il mondo della robotica;
- Agevolare l'interazione e la collaborazione tra i bambini, favorendo il lavoro di gruppo.

Metodologie:

- attività laboratoriali, finalizzate all'uso di strumenti di tecnologici come il proiettore interattivo e la programmazione di piccoli robot;
- Attività con strumenti non tecnologici come: caccia all'errore, percorsi, algoritmi in palestra, programmazione su carta a quadretti, code monkey Island, code roby, il cubetto ecc;
- Attività di ricerca-azione;
- Attività individuale e di gruppo.

In questo progetto sono previste attività che coinvolgano sia bambini in difficoltà di tipo sociale, che bambini con disagi negli apprendimenti.

Le attività previste sono:

- Lavori di gruppo con compagni- tutor;
- Giochi facilitati con la modalità di tutor;

- Realizzazione di percorsi con nastro adesivo colorato ecc.

Fasi del Progetto:

PRIMA FASE

Le attività saranno svolte singolarmente da ogni bambino, riprendendo i concetti sugli algoritmi introdotti l'anno precedente e realizzando diagrammi di flusso, anche su semplici azioni che vengono compiute quotidianamente. La realizzazione di un diagramma di flusso permette la visualizzazione di tutte le operazioni da eseguire in ordine per ottenere un risultato.

SECONDA FASE

La classe sarà suddivisa in gruppi, i quali lavoreranno su fogli quadrettati per la realizzazione di immagini usando dei simboli, PROGRAMMING KEYS, al posto delle istruzioni verbali, per spostarsi nelle caselle. Ogni gruppo dovrà verificare il lavoro degli altri gruppi.

TERZA FASE

Successivamente verrà, inizialmente introdotto il gioco Pac-man, con l'ausilio del proiettore interattivo, successivamente, i bambini verranno avviati all'uso di Scratch.

Ogni gruppo dovrà sviluppare un algoritmo (piccolo programmino) utilizzando Scratch.

Requisiti di ammissione

1. Iscrizione per l'anno 2018/2019 nella scuola primaria dove si attiva il laboratorio
2. Ogni laboratorio è rivolto a max n. 20 partecipanti
3. Scelta bilanciata tra maschi e femmine e tra gli alunni delle due classi
4. Precedenza agli alunni delle classi 4 e 5 (assicurando pari disponibilità di posti tra le classi)
5. In caso di eccedenza di domande avranno la precedenza gli alunni con profitto più alto in matematica

Modalità presentazione domanda

Il candidato presenterà alla segreteria didattica dell'Istituto di appartenenza, la documentazione di seguito indicata:

- domanda di ammissione al corso, redatta sull'apposito modello "Allegato A" dell'avviso debitamente firmato;
- fotocopia di un valido documento e codice fiscale.
- Dichiarazione di assunzione di responsabilità e liberatoria, contenuto nella domanda di partecipazione, da parte dei genitori dell'alunno, debitamente firmata e corredata dal documento di identità di almeno uno dei genitori.

La domanda di ammissione, corredata della suddetta documentazione, dovrà essere presentata esclusivamente a mano, presso la segreteria didattica della propria scuola di appartenenza, a pena di esclusione, entro le ore **13.00 del 15 maggio 2019**. Farà fede il protocollo della scuola di appartenenza. La modulistica è scaricabile dal sito: www.istitutocomprensivoperugia1.edu.it nella sezione PON CITTADINANZA DIGITALE – EDUCARE AL FUTURO

Valutazione delle domande e modalità di selezione

L'istruttoria delle domande, per valutarne l'ammissibilità sotto il profilo formale, avverrà con le seguenti modalità:

- Rispetto dei termini di partecipazione delle domande (farà fede il protocollo di ricezione della scuola di appartenenza);
- Verifica della correttezza della documentazione
- Nel caso in cui il numero delle domande di ammissione al corso superi il numero massimo di posti previsti, saranno applicati i criteri indicati nel bando

Firmato digitalmente da DIRIGENTE SCOLASTICO Dott.ssa Roberta Bertellini

- Sussistente la parità la precedenza sarà data al candidato più anziano

Frequenza al corso

La frequenza al corso è obbligatoria. E' consentito un numero massimo di ore di assenza, a qualsiasi titolo, pari al 25% del totale delle ore previste. Gli allievi che supereranno tale limite saranno esclusi d'ufficio dal corso.

Verifica finale e certificazione rilasciata

Gli allievi che avranno frequentato almeno il 75% delle ore previste dal laboratorio riceveranno l'attestato rilasciato direttamente dalla piattaforma MIUR

Trattamento dei dati personali

Ai sensi e per gli effetti degli artt. 13 e 14 del GDPR - Regolamento UE 2016/679 i dati personali forniti dai candidati saranno oggetto di trattamento finalizzato ad adempimenti connessi all'espletamento della procedura selettiva. Tali dati potranno essere comunicati, per le medesime esclusive finalità, a soggetti cui sia riconosciuta, da disposizioni di legge, la facoltà di accedervi.

Il presente avviso è pubblicato all'albo dell'Istituto, sul sito web della scuola all'indirizzo www.istitutocomprensivoperugia1.edu.it

Il Dirigente Scolastico
(dott.ssa Roberta Bertellini)