

2° CIRCOLO DIDATTICO "S. FRANCESCO D'ASSISI"

Via San Domenico Savio 22 -70029 Santeramo in Colle (BA) Tel. 080/3036230 –
 e-mail: baee16300t@istruzione.it sito web: www.santeramo2cd.edu.it Cod. Fisc. 82002830725

I PROGETTI PON DELL'ISTITUTO



Tanti i progetti PON in svolgimento al 2° Circolo Didattico "San Francesco d'Assisi" di Santeramo in Colle finalizzati ad arricchire l'offerta formativa della scuola e a migliorare le competenze degli alunni.

Il progetto di cui all'Avviso 1953 del 21/02/2017

Azione 10.2.1A per la Scuola dell'Infanzia

Azione 10.2.2A per la scuola Primaria

È in pieno svolgimento e coinvolge circa 270 alunni

E' in fase di avvio il Progetto PON "DIG...INNOVIAMO", rivolto agli alunni di quarta e quinta di Scuola Primaria.

Le azioni previste mirano a rendere gli alunni consapevoli che il pensiero computazionale abita una parte sempre più rilevante del mondo che li circonda.

- Il progetto comprende i seguenti moduli:
- Penso , programma, creo
- Programmatori in erba
- Robotic learning
- A scuola di pensiero computazionale

FONDI STRUTTURALI EUROPEI **pon** 2014-2020 **MIUR**

UNIONE EUROPEA PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE)
Obiettivo Specifico 10.2 Azione 10.2.2
Sottoazione 10.2.2 A “Competenze di base”

2° CIRCOLO DIDATTICO
“S. F. D'ASSISI” SANTERAMO IN COLLE- BA

PENSO PROGRAMMA CREO **PROGRAMMATORI IN ERBA**

ROBOTIC LEARNING **A SCUOLA DI PENSIERO COMPUTAZIONALE**

Progetto codice 10.2.2A-FSEPON-PU-2018-564
 Sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale"



Attraverso i moduli previsti, basati sulla didattica innovativa, la nostra scuola intende perseguire i seguenti obiettivi;

- Migliorare l'utilizzo delle risorse digitali per l'apprendimento
- Acquisire nuovi strumenti per un pieno esercizio della propria cittadinanza.
- Promuovere la relazione tra discipline, sfruttando la natura trasversale delle competenze digitali
- Sviluppare il pensiero computazionale e la creatività digitale per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi e l'utilizzo dei suoi strumenti e metodi.
- Stimolare la creatività grazie all'offerta di nuove forme di espressione
- Introdurre i primi fondamenti dell'informatica basati su un insieme di concetti quali gli algoritmi, le strutture dei dati, la programmazione.

Nell'incontro di divulgazione avvenuto nel mese di gennaio 2019 sono stati evidenziati la valenza educativa della proposta progettuale ed il percorso di innovazione metodologico-didattica che sarà offerto agli studenti con il supporto di simulazioni, giochi finalizzati a stimolare creatività e razionalità, anche con l'aiuto di robot.



LA DIRIGENTE SCOLASTICA
dr.ssa Maria Digirolamo