



**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
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

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Istituto Statale di Istruzione Secondaria Superiore "SERAFINO RIVA"

Via Cortivo 30 – 24067 Sarnico (BG) - Tel. 035 914290 – fax 035 911236

Posta certificata: BGIS02300N@pec.istruzione.it - Email: info@istitutoriva.it

Sito web: www.istitutoriva.gov.it Codice Mecc. BGIS02300N C.F. 95139110167



PON – CITTADINANZA E CREATIVITA' DIGITALE

Il progetto prevede due moduli di 30 ore ciascuno, finalizzati a sviluppare negli studenti competenze di cittadinanza e creatività digitale.

Attraverso percorsi di programmazione e *coding* collegati alla robotica si intendono perseguire competenze trasversali e specifiche che evidenziano il collegamento tra saperi astratti, quali il linguaggio della matematica e della programmazione, e aspetti applicativi propri delle scienze, dell'ingegneria e della tecnologia.

La robotica educativa offre uno scenario sfidante, incoraggia a mettersi in gioco individualmente e in gruppo e fornisce gli strumenti necessari a rendere motivante e significativo l'apprendimento sia di strategie generali relative al *problem posing* e al *problem solving* sia di concetti più prettamente legati al linguaggio di programmazione di macchine e meccanismi.

Temi di importanza strategica per la formazione dei futuri cittadini digitali sono anche i diritti e le responsabilità nell'era digitale, le opportunità e i rischi della comunicazione e della narrazione digitale, la scelta di adeguati strumenti per la produzione di contenuti digitali e la condivisione online di esperienze didattiche.

Con la realizzazione del progetto si intende:

- stimolare negli studenti lo sviluppo delle competenze relative al pensiero computazionale, al *coding*, alle abilità costruttive, alla robotica e all'uso delle tecnologie digitali;
- favorire la maturazione delle *soft skills* (competenze trasversali) con particolare attenzione al pensiero critico, alle abilità di analisi, al *problem solving*, alla capacità progettuale, al lavoro di gruppo e alle abilità interpersonali e comunicative;
- accrescere l'efficacia delle pratiche educative della scuola attraverso l'introduzione di metodologie e strumenti didattici innovativi e la diffusione di tali pratiche tra i docenti;
- promuovere la consapevolezza dei vantaggi e dei rischi della comunicazione online;
- promuovere negli studenti la cultura della partecipazione reale e digitale alla comunità di appartenenza.

Attraverso le attività didattiche previste da questo progetto, l'Istituto intende anche cogliere le opportunità che le nuove tecnologie offrono in funzione dell'inclusione e favorire il miglioramento generale della qualità dei processi formativi. Grazie al supporto dell'animatore digitale, che predisporrà appositi spazi virtuali per la pubblicazione della documentazione progettuale, sarà possibile condividere e disseminare i risultati dell'esperienza, fornendo indicazioni e modelli per progetti futuri.

Alle attività progettuali del modulo *Cittadinanza Digitale* partecipano anche alcuni studenti dell'Istituto Comprensivo di Villongo.