



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

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)



I.I.S. Istituto Istruzione Superiore
"E. Fermi - G. Filangieri" - Formia



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE,
DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO

Competenze per potenziare la cittadinanza digitale

Progetto 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-87

Sede centrale: I.T.E. "G. Filangieri (LTTD01701L) - Via della Conca, 37 - 04023 Formia (LT) tel. 0771 268425
Sede associata: I.P.I.A. "E. Fermi" (LTRI017012) - Via E. Filiberto, 13 - Formia (LT) tel. 0771 790090
Sede associata: I.T. C.A.T. "B. Tallini" (LTTD01701L) - Via dei Rovi, Loc. Penitro - Formia (LT) tel. 0771 738615
Codice Istituto: [LTIS01700A](#) - **C.Fiscale:** [81003410594](#) - E-mail: Itis01700a@istruzione.it - pec: Itis01700a@pec.istruzione.it

Attiva Window



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

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)

Per essere adeguatamente preparato a qualunque lavoro vorrà fare da grande, a uno studente è ormai indispensabile una comprensione dei concetti di base dell'informatica. Esattamente com'è accaduto nel secolo passato per la matematica, la fisica, la biologia e la chimica. I benefici del "pensiero computazionale" si estendono a tutte le professioni. Medici, avvocati, dirigenti di azienda, architetti, funzionari di amministrazioni – solo per citarne alcune – ogni giorno devono affrontare problemi complessi; ipotizzare soluzioni che prevedono più fasi e la collaborazione con altri colleghi o collaboratori; immaginare una descrizione chiara di cosa fare e quando farlo.



Unione Europea

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)

Modulo 1

Il coding: nozioni di base e creazione di applicativi

Scratch è la community online egemone in Italia nel campo della programmazione a blocchi, e permette agli utenti di programmare mediante incastri sintattici di blocchi colorati che rappresentano visivamente le diverse righe di codice. L'utilizzo di Scratch pensato inizialmente per fornire ai bambini un modo divertente e semplice per avere il primo contatto con uno degli obiettivi culturali del coding: scoprire che dietro a qualsiasi applicazione informatica esiste un codice, scritto da qualcuno in un determinato linguaggio, si è però dimostrato molto utile come primo approccio al coding anche per gli adulti. Nel coding così inteso non c'è quasi traccia di scrittura del codice sorgente, facilitando da un lato la creazione di contenuto programmabile, ma limitando sicuramente, dall'altro, la portata delle conoscenze acquisite in campo informatico. Il coding a blocchi rappresenterà solamente il primo gradino di un curriculum didattico che esplorerà tutti gli aspetti e le connessioni interdisciplinari dell'informatica.



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



MIUR

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

Modulo 2

Palestra di pensiero creativo

Il modulo si articola intorno ad un'altra area fondamentale di competenza digitale, quella del "Problem solving".

Insieme ad una evidente ottima capacità nell'uso dei dispositivi elettronici di nuova generazione (soprattutto touch), negli ultimi anni, si riscontrano difficoltà nella comprensione di alcuni concetti che erano precedentemente patrimonio della gran parte degli studenti già dai primi anni.

Questo potrebbe essere dovuto all'uso riduttivo del digitale in contesti applicativi eccessivamente semplificati che non stimolano a sufficienza la crescita

cognitiva.2. **ETTIVI DEL PROGETTO:**

Lo scopo del progetto è offrire agli studenti delle occasioni per sperimentare l'uso

del digitale come strumento per stimolare lo sviluppo di nuove competenze

attraverso la scoperta di applicazioni orientate ad uno scopo formativo, piuttosto che

lasciate al semplice ambito ludico, in modo da andare a coprire le lacune cognitive suddette.



Unione Europea

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)

Modulo 3

... E il “navigar” m'è dolce in questo mare ...

Descrizione del modulo: Il modulo si articola intorno a due aree fondamentali di competenza digitale, interconnesse tra loro: “Diritti e responsabilità in internet” e “Lettura, scrittura e produzione in ambienti digitali”.

Attraverso il lavoro in gruppi, l'apprendimento tra pari e il learning by doing, si vuole portare gli studenti a prendere consapevolezza delle norme sociali e giuridiche in termini di “Diritti della Rete”, educazione all'uso positivo e consapevole dei media e della Rete, anche per il contrasto all'utilizzo di linguaggi violenti, alla diffusione del cyber bullismo, alle discriminazioni. Inoltre si vuole promuovere l'acquisizione della capacità di valutazione della qualità e della integrità delle informazioni, alla lettura, scrittura e collaborazione in ambienti digitali, allo sviluppo e condivisione di contenuti, al rispetto del Copyright e delle licenze.