



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI **pon**  
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
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)

### **ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE**

*Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I Grado*

Piazza Volta 4/a 22077 OLGiate COMASCO (CO)

tel. 031-944033 / 947207

cod.min. COIC80700A- cod.fisc. 80013700135

cod.univoco UFUVYS

e.mail - [coic80700a@istruzione.it](mailto:coic80700a@istruzione.it) - PEC: [coic80700a@pec.istruzione.it](mailto:coic80700a@pec.istruzione.it)

sito - [www.icolgiatecomasco.gov.it](http://www.icolgiatecomasco.gov.it)



**Spett.le Coop. Sociale  
Industria Scenica onlus**

#### **Avviso/azione/sottosezione**

2669 del 03/03/2017 - FSE -

Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

10.2.2A Competenze di base

Oggetto: Progetto “Edu-c@re” - modulo “Connetti@moci” - codice di autorizzazione: 10.2.2A-FdRPOC-LO-2018-110 - CUP: I37I17000960007- CIG: Z222739FB7

Si richiede progetto e preventivo relativo all'oggetto, precisando quanto segue:

**il filo rosso conduttore: “La rete e le sue storie”**

#### **TARGET:**

- 45/50 ragazzi di 4 e 5 Scuola Primaria delle sedi di via san Gerardo/via Repubblica - Olgiate Comasco
- 45/50 ragazzi di 4 e 5 Scuola Primaria della sede di Beregazzo con Figliaro

#### **CORSI e SEDI:**

2 moduli paralleli nella sede di Via San Gerardo - gruppi misti per età  
giovedì dalle 12.35 alle 14.35 con eventi (Pomeriggi e serate) di condivisione/apertura alla cittadinanza

2 moduli paralleli nella sede di Beregazzo con Figliaro - gruppi misti per età  
venerdì dalle 12.45 alle 14.45 con eventi (pomeriggi e serate) di condivisione/apertura alla cittadinanza

**PERIODO:** dal 1 febbraio al 30 giugno 2019

#### **Il progetto si propone di:**

- sviluppare/consolidare l'utilizzo del pensiero computazionale, [l'attitudine mentale a sviluppare strategie originali/non ripetitive per la risoluzione di problemi diversi]; si dovrà sperimentare l'elaborazione di tali strategie attraverso l'incontro creativo con i media digitali e la rete, in un processo individuale e di gruppo.
- alfabetizzare i ragazzi nell'ambito della creatività digitale con un lavoro di conoscenza, analisi e uso di alcuni canali di comunicazione presenti in rete.

Parallelamente, il progetto deve promuovere tra i partecipanti:

- il valore della cittadinanza digitale attiva basata sull'educazione all'uso consapevole della rete,

- le abilità di critica e valutazione delle informazioni reperite/prodotte per l'online,
- la creazione di prodotti digitali di qualità etica ed estetica da diffondere in rete, e da vivere nella comunità di riferimento
- lo sviluppo della resilienza digitale singola e di gruppo, per prevenzione e contrasto a fenomeni di "devianza" in cui si è vittime e carnefici contemporaneamente.

Il progetto dovrà sostenere un percorso verticale tra le classi dell'istituto attuando un legame tra i moduli progettati e tra gli alunni della scuola primaria. Una esigenza del progetto è quella di mettere in connessione i ragazzi coinvolti nel progetto con il resto della comunità scolastica e territoriale per diffondere i saperi acquisiti e sviluppare un percorso di peer education e "educazione partecipata".

### **Tematiche e contenuti dei moduli formativi**

Le tematiche e i contenuti sviluppati nel modulo formativo saranno centrati sull'acquisizione di una maggiore consapevolezza sul come proporre la propria persona negli ambienti online (concetto di rete e "io sulla rete"), su quali problematiche si potrebbero incontrare nell'approcciare spazi di condivisione e su quali vantaggi si possono ottenere e coltivare se si è capaci di un uso responsabile e vigile dei mezzi.

Le attività laboratoriali svilupperanno nei ragazzi capacità di analisi dei problemi (brainstorming, discussione, ricerca dati e verifica dell'attendibilità, giochi unplugged per simulare comportamenti, ecc...), avere competenze rispetto all'uso e all'implementazione delle risorse della rete (prosumer), diventare sempre più consapevoli che vita virtuale e vita reale sono fortemente interconnesse e dipendenti.

L'approccio metodologico non formale dovrà sostenere l'apprendimento attraverso attività progettuali complesse (project-based-learning) e attraverso il "mettermi nei panni di" e ipotizzando percorsi e scenari (learning by doing and creating).

I ragazzi dovranno farsi carico di una disseminazione di quanto sperimentato, appreso e prodotto attraverso anche momenti di peer education (in itinere e in un momento conclusivo).

Si ipotizzano attività unplugged, attività online, costruzione di performaces sceniche, strutturazione di video, uso di spazi online di pubblicazione/disseminazione.

### **Metodologia di processo richiesta**

Si vogliono valorizzare la narrazione come presa di coscienza, condivisione dei saperi e delle idee, costruzione di un'identità culturale di gruppo.

I moduli vogliono essere un laboratorio creativo partecipato di promozione delle pre-competenze e prime competenze digitali dei bambini e delle bambine della scuola primaria.

Attraverso attività pratiche e fisiche gli alunni dovranno sperimentare i diversi concetti legati al pensiero computazionale [inteso come l'attivazione dell'insieme delle attitudini mentali volte a trovare strategie originali e coerenti alla risoluzione dei problemi]; attraverso il gioco e la simulazione condivisa i ragazzi dovranno sperimentare, vivere i concetti di algoritmo, automazione, sequenza, input-output al fine di sviluppare pensiero logico e critico.

Il gioco dovrà trovare spazio nel percorso perché portatore di divertimento, coinvolgimento e motivazione; dovrà essere l'attivatore di un processo che stimola il problem solving, incoraggia la sperimentazione; il gioco, in questa logica, dovrà essere strettamente connesso con la simulazione e la performance teatrale che coinvolge il corpo come strumento di conoscenza.

L'uso della performance teatrale dovrà essere promosso come strumento di relazione di gruppo, come strumento creativo analogico, come strumento per lo sviluppo di attività unplugged sul pensiero computazionale.

Argomenti trattati dovranno essere::

la rete, il suo utilizzo, capacità di analisi critica dei contenuti reperiti/o prodotti, riflessione sui comportamenti offline/online [prevenzione a futuri rischi]

Il corpo fisico e il corpo digitale; il racconto di me, dell'altro e della realtà che mi circonda. Il digitale incontra il reale

### **Valutazione**

Durante le attività verranno proposti questionari di gradimento e la condivisione di quanto appreso. La valutazione del percorso sarà effettuata con apposite griglie di riferimento da tutti gli stakerholder coinvolti. Si richiederà in itinere e in conclusione breve relazione sulle attività.

In attesa di un sollecito riscontro si porgono cordiali saluti.

Il Dirigente Scolastico  
*Prof. Cosimo Capogrosso*