

Caratteristiche generali dei moduli

Avviso: 2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Cod. progetto 10.2.2A-FSEPON-PU-2018-658 – Titolo: Smart Challenge ... Imparare per partecipare, partecipare per imparare

Descrizione

La nuova funzione della scuola si potrebbe definire “proattiva”, per cui la formazione non implica solo la capacità di risolvere i problemi ma anche di porli, mira alla costruzione di capacità che sostengono la creatività e la significatività dell’esperienza personale, mira alla testa “ben fatta” non alla testa “ben piena”, promuovendo lo sviluppo dell’intelligenza multipla.

L'informatica è oggi diffusa in ogni attività quotidiana ed in ogni professione. I nostri studenti sono nati nell'era digitale ed usano le tecnologie fin da piccoli. Ma, proprio per questo, non hanno potuto sviluppare una consapevolezza di come siano fatti i dispositivi elettronici, di quali regole ne siano alla base, di quali potenzialità offrano e quali rischi comporti un loro uso non appropriato.

Il progetto si propone di favorire la crescita di competenze specifiche e migliorare le capacità di ragionamento più generali attraverso la sperimentazione del pensiero computazionale che è alla base di ogni disciplina.

Programmazione e coding collegati alla robotica sono un nucleo potente dal punto di vista educativo in quanto contribuiscono in maniera forte all’acquisizione delle competenze non solo disciplinari, ma anche relazionali e comunicative.

Lo scopo del progetto è offrire agli studenti delle occasioni per sperimentare l’uso dei dispositivi tecnologici seguendo un percorso cognitivo che li incoraggi al progresso continuo. Il digitale va inteso 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 orientato allo svago.

Data protocollo di autorizzazione: 24/10/2018

TIPOLOGIA MODULO	TITOLO	DESTINATARI	ORE
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Pronti per la sfida?	n. 25 allievi 6-8 anni - Studenti che non usano dispositivi digitali che manifestano particolari carenze cognitive nell’uso delle nuove tecnologie informatiche	30
Sviluppo del pensiero computazionale e della	Pronti per la sfida? II	n. 10 allievi primaria e 15 allievi sec. I grado - Studenti con una particolare	30

creatività digitale		predisposizione all'uso di dispositivi digitali ma con importanti carenze	
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Pronti per la sfida? III	n. 25 allievi secondaria - Studenti che non hanno carenze cognitive particolari ma non si dimostrano particolarmente predisposti all'uso delle tecnologie e le usano in forma notevolmente ridotta rispetto ad altri	30
Competenze di cittadinanza digitale	TRAPPOLE IN RETE	n. 25 allievi secondaria - Studenti che usano le tecnologie e non manifestano carenza ma dimostrano uno spiccato interesse ad approfondire le tematiche sul coding, la creatività digitale ed il pensiero computazionale	30

Avviso: 3340 del 23/03/2017 - FSE - Competenze di cittadinanza globale

Cod. progetto 10.2.5A-FSEPON-PU-2018-492 – Titolo. "Tutti insieme per una cittadinanza globale"

Descrizione

La Cittadinanza Globale sostiene un nuovo modello di cittadinanza basato sulla piena consapevolezza della dignità insita in ogni essere umano, sulla sua appartenenza ad una comunità locale e globale e sull'impegno attivo per ottenere un mondo più giusto e sostenibile. Il cittadino o la cittadina globale sono persone capaci di IMPARARE connettendo, di FARE pensando, di CONVIVERE riconoscendo, di ESSERE divenendo, di TRASFORMARE immaginando. La proposta dell'Educazione alla Cittadinanza Globale aspira a integrare in una visione coerente l'educazione allo sviluppo e ai diritti umani, l'educazione allo sviluppo sostenibile, alla pace, alla interculturalità e al genere, osservando lo stretto legame tra tutte queste aree così come l'interdipendenza sempre maggiore tra gli esseri umani in un pianeta minacciato nella sua sostenibilità. L'Educazione alla Cittadinanza Globale mette in discussione i rapporti tradizionali della scuola tra i suoi vari attori. È una proposta che punta sulla democrazia e il dialogo, a tutti i livelli. La scuola deve essere concepita come un luogo per la costruzione di una cittadinanza globale e democratica che veda la partecipazione di tutti gli attori coinvolti.

Data protocollo di autorizzazione: 12/07/2018

TIPOLOGIA MODULO	TITOLO	DESTINATARI	ORE
Educazione alimentare, cibo e territorio	"Sapere i sapori"	n. 20 allievi sc. secondaria di 1° grado	30 ore

Educazione alimentare, cibo e territorio	Le stagioni dell'orto	n. 30 allievi sc. primaria	30 ore
Benessere, corretti stili di vita, ed. motoria e sport	"Benessere in Movimento"	n. 20 allievi sc. secondaria di 1° grado	30 ore
Benessere, corretti stili di vita, ed. motoria e sport	"Gioca leale, cresci leale"	n. 30 allievi sc. primaria	30 ore
Educazione ambientale	"EcoMafia e territorio"	n. 20 allievi sc. secondaria di 1° grado	30 ore

Avviso: 4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

Cod. progetto: 10.2.5A-FSEPON-PU-2018-137 Titolo: CICERONI di casa nostra

Descrizione

Il patrimonio culturale (artistico, ambientale e paesaggistico), in quanto espressione della ricchezza e della diversità della cultura europea, è da considerarsi eredità comune dei popoli d'Europa.

Costituendo un elemento essenziale per la conoscenza della civiltà, esso può stimolare nei giovani una coscienza diffusa e condivisa della storia e della cultura del territorio e concorrere, così, alla formazione dell'identità locale e nazionale.

Il patrimonio culturale, dunque, sia come elemento di identità culturale che come capitale spirituale, culturale, economico e sociale di valore insostituibile, rappresenta una sorgente di ispirazione per le generazioni presenti e future. Occorre che i giovani prendano coscienza, non solo, del patrimonio culturale comune, ma anche del loro ruolo nella sua tutela, conservazione e valorizzazione in quanto cittadini europei. Le testimonianze, infatti, possono sopravvivere nel tempo e al tempo soltanto se la necessità della loro tutela è compresa dalla maggior parte della popolazione e, in particolare, dalle giovani generazioni che se ne assumeranno la responsabilità nel futuro.

In quest'ottica, la scuola, considerata da sempre l'agenzia educativa per eccellenza, riveste un ruolo determinante. Suo compito è il recupero la valorizzazione, l'adattamento e modernizzazione dei principi più alti di civiltà. La memoria storica è il ricordo del passato che si radica negli individui.

Data protocollo di autorizzazione: 30/03/2018

TIPOLOGIA MODULO	TITOLO	DESTINATARI	ORE
Accesso, esplorazione anche digitale del patrimonio	“CICERONI IN AZIONE: EDUCAZIONE AL TERRITORIO”	n. 30 allievi sc. secondaria di 1° grado	30 ore
Accesso, esplorazione anche digitale del patrimonio	“CLIC: scopriamo il nostro patrimonio”	n. 30 allievi sc. primaria	30 ore
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	“Non solo turisti”	n. 30 allievi sc. secondaria di 1° grado	30 ore
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	“Storie nella storia”	n. 30 allievi sc. primaria	30 ore
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale anche attraverso percorsi in lingua straniera	“CICERONI di casa nostra”	n. 30 allievi sc. primaria	30 ore