



MICHELANGELO



SCUOLA STATALE SECONDARIA DI I GRADO - BARI

Via N. Straziota 1 - Bari 70125

Tel. Presidenza 080-5014889 - Segreteria 080-5026649 - Fax 080-5010757

codice meccanografico BAMB02200N

CF 80016330724 - codice IPA istsc_bamm02200n

PEC: bamm02200n@pec.istruzione.it - EMAIL: bamm02200n@istruzione.it

Prot. n° 1222 / IV.5

Bari, 10 aprile 2019

AI DOCENTI
AI GENITORI
AGLI ALUNNI
ALBO ON LINE

OGGETTO: Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020.

**Progetto “Piccoli artigiani digitali” – Codice:10.2.2A-FSEPON-PU-2018-865.
AZIONE DI PUBBLICIZZAZIONE .**

Si comunica che sono in atto le procedure per il corretto avvio dei moduli del **Progetto “Piccoli artigiani digitali” - Codice: 10.2.2A-FSEPON-PU-2018-865** nell’ambito del Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” – 2014-2020 come di seguito sinteticamente riportato:

Modulo	Titolo	Descrizione	N.ore	Destinatari
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	"ComputiAmo"	Realizzare un percorso flessibile per l'educazione al pensiero computazionale e al coding.	30	Classi 3 [^]
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	"RobotichiAmo"	Applicazione e integrazione di conoscenze in ambito di informatica, elettronica e meccanica: dalla programmazione di determinate azioni si genera un movimento meccanico controllato elettricamente ed eventualmente collegato in remoto. Le attività possono partire dall'individuazione dei singoli componenti, e loro successivo assemblaggio con l'obiettivo di giungere ad un valore performativo e di racconto dell'esperienza, anche e soprattutto a favore di una integrazione produttiva con le discipline, quali ad esempio la fisica (es. metodo sperimentale, errore), la geometria (se la ruota ha un diametro n, quanto spazio percorre) e altri discipline.	30	Classi 2 [^]



<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>	<p>"AnimArte"</p>	<p>Il laboratorio didattico cinematografico è un'attività esperienziale che, attraverso l'apprendimento del linguaggio cinematografico, offre strumenti per la comprensione del mondo circostante e di se stessi. In particolare, la città con le sue forme, la sua storia e i suoi mutevoli aspetti, costituisce uno sfondo privilegiato per la costruzione di un racconto "intimo" ma condiviso. Attraverso un "percorso" di conoscenza del territorio, i ragazzi allenano il senso di appartenenza e di responsabilità verso un patrimonio culturale spesso "lontano" dall'esperienza quotidiana. L'elaborazione di un obiettivo finale come un film, mette insieme più funzioni: mobilita la creatività dandole forma di pagina scritta, educa a "vedere" per tradurre in immagini filmate coerenti ed espressive, stimola a "guardare" in modo critico ed analitico per dare continuità narrativa alle immagini in fase di montaggio, sviluppa il senso critico verso un uso più cosciente dei dispositivi tecnologici, muovendo la curiosità verso gli aspetti virtuosi e utili degli stessi. Realizzare un film, inoltre, rappresenta un'attività aggregativa e socializzante con la reale divisione dei ruoli e delle responsabilità: non si può realizzare un cortometraggio se non con il contributo di una troupe e con l'apporto di tante persone ognuna con delle specificità e al tempo stesso con la capacità di saper stare con gli altri.</p>	<p>30</p>	<p>Classi 2[^] e 3[^]</p>
<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>	<p>"Piccoli creativi digitali crescono"</p>	<p>Le tecnologie digitali intervengono a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali. Ma si inseriscono anche verticalmente, in quanto parte dell'alfabetizzazione del nostro tempo e fondamentali competenze per una cittadinanza piena, attiva e informata.</p>	<p>30</p>	<p>Classi 2[^]</p>

Saranno di seguito resi noti i calendari agli interessati.



IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Antonella Fiorani