



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-FESR)

Rovereto, 22 ottobre 2021

Prot. n. p_tnnbcr/2021/21573/7.6/ab-ml

Agli studenti delle classi II (Q.E.)

Ai responsabili degli studenti delle classi II (R.E.)

Al sito web dell'Istituzione Scolastica

BANDO PER LA SELEZIONE DEGLI STUDENTI PARTECIPANTI

Programma Operativo Nazionale (PON e POC) "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento"
2014-2020 - Asse I – Istruzione - Obiettivo Specifico 10.2
Azione 10.2.2A – Competenze di base

Codice Progetto: **10.2.2A-FSEPON-TR-2021-24**

CUP: **J79J21004420007**

Progetto Titolo: **"Potenziamento delle competenze di base: una didattica laboratoriale per la ripartenza"**

Modulo: **"Laboratorio di coding e robotica"**

Il Ministero dell'Istruzione ha approvato e finanziato l'attività didattica "Potenziamento delle competenze di base: una didattica laboratoriale per la ripartenza", proposta dal nostro Istituto all'interno del progetto FSE Apprendimento e Socialità (Avviso n. 9707 del 27/04/2021) – Sottoscrizione 10.2.2A - Competenze di base.

Il progetto prevede la realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze e per l'aggregazione e la socializzazione delle studentesse e degli studenti nell'emergenza COVID-19. I diversi percorsi educativi prevedono la partecipazione di un **minimo di 15 studenti** (con un massimo di 20 studenti) e si svolgeranno a partire da novembre 2021 fino alla fine dell'anno scolastico 2021/2022.

Gli studenti sono quindi invitati a presentare domanda di partecipazione al modulo "Laboratorio di coding e robotica".

Obiettivi del progetto

Il progetto intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2020-2021 e 2021-2022, in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate al potenziamento degli apprendimenti e delle competenze chiave, in conformità alla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018. La progettazione e la realizzazione dei percorsi didattici e formativi sono ispirate all'utilizzo di metodologie didattiche innovative, che valorizzano l'apprendimento attivo e cooperativo, con particolare attenzione anche al benessere personale e alle



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-FESR)

relazioni. Le azioni promuovono il protagonismo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti, delle adulte e degli adulti, in situazioni esperienziali.

I moduli didattici sono svolti in setting di aula flessibili e modulari oppure in contesti di tipo esperienziale o immersivo, anche all'aperto, nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezza COVID vigenti, in sinergia con le realtà istituzionali, culturali, sociali, economiche del territorio.

I percorsi di formazione sono volti a:

- rafforzare le competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare potenziando i livelli di base;
- sostenere la motivazione/ri-motivazione allo studio con metodologie innovative, proattive e stimolanti;
- promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente.

“Laboratorio di coding e robotica”

Il coding o programmazione è un'attività che permette di strutturare un programma attraverso l'enunciazione di istruzioni, sia con linguaggi di programmazione testuali che visuali, che verranno decodificate ed eseguite da un computer.

Attraverso il coding si sviluppa soprattutto il pensiero computazionale che consiste nel riconoscere pattern, scomporre problemi complessi in problemi semplici, elaborare algoritmi, trovare soluzioni e generalizzarle. Con l'attività di laboratorio si allenano competenze che permettono di avvalersi del computer come strumento dai molteplici utilizzi e familiarizzare con l'interazione uomo-macchina, già protagonista del presente e di assoluta centralità nel futuro prossimo.

I linguaggi di programmazione sono oggi molto più vicini all'uomo che alla macchina: dalle lunghe sequenze di istruzioni si è passati a codici visuali, adatti anche a giovanissimi programmatori. Il fiorire della robotica educativa ha inoltre reso disponibile una vasta gamma di modelli di robot per tutte le età che permettono di rendere tangibili nozioni di STEAM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Arte, Matematica).

Il modulo proposto prevede delle attività di **laboratorio di coding e robotica** della durata totale di 30 ore, tenute da un docente dell'Istituto supportato da un tutor. Il corso si terrà presso l'I.T.T. “G. Marconi” e sarà articolato in 12/15 incontri di 2 ore/2 ore 30 minuti ciascuno una volta a settimana indicativamente a partire dal 9 novembre 2021.

Copertura delle spese

La copertura delle spese del corso proposto viene assicurata, sulla base del contributo accordato al progetto, mediante gestione diretta dei fondi da parte dell'Istituto promotore, **senza oneri per i partecipanti**.

Sono quindi coperte le spese:



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-FESR)

- attività di laboratorio di coding e robotica tenute da un docente.

Procedura di candidatura

Per iscriversi al corso è necessario entro e non oltre il giorno **mercoledì 3 novembre 2021** compilare e consegnare i moduli allegati presso l'ufficio progetti (secondo piano) durante la ricreazione (dalle ore 10:25 alle ore 10:40).

Si tratta di una preziosa opportunità che viene offerta ai nostri studenti, si richiede pertanto impegno e affidabilità. Chi si iscrive al corso deve essere seriamente intenzionato a frequentarlo per l'intera durata.

Criteri di esclusione

Un candidato selezionato ammesso a partecipare al progetto potrà esserne escluso in qualunque momento, a insindacabile giudizio del Dirigente Scolastico, qualora vengano a mancare le condizioni che avevano permesso la sua ammissione, le caratteristiche di affidabilità e responsabilità, e la partecipazione.

Distinti saluti.



Il Dirigente Scolastico
prof. Giuseppe Rizza

Firma autografa sostituita a mezzo
stampa ai sensi dell'art. 3, comma 2,
D.Lgs. n. 39/1993