



Unione Europea

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



MIUR

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



AMBITO TERRITORIALE 20 - DIREZIONE DIDATTICA  
STATALE 3° CIRCOLO SOMMA VESUVIANA (NA)  
Via S. Maria del Pozzo, 81 – Somma Vesuviana (NA)  
tel. 081 8935228 – t e l - fax 081 5318529  
Uff. Serv. H67 – C.F. 94102620633 – COD. MECC.  
NAEE33500L



[naee33500l@pec.istruzione.it](mailto:naee33500l@pec.istruzione.it) - [naee33500l@istruzione.it](mailto:naee33500l@istruzione.it) - [www.terzodisomma.it](http://www.terzodisomma.it)

Prot. n. 4059/06-01

Somma Vesuviana, 13/12/2018

Ai sigg. genitori  
degli alunni di  
Scuola Primaria  
Al Sito Web

**Oggetto:** Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico 2669 del 03/03/2017 per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”.

**LETTERA INFORMATIVA Progetto “L’ARTE DI PENSARE DIGIT@LE” – Codice Progetto: 10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1182 CUP: : F97117000610007**

Si comunica ai sigg. genitori che questa istituzione scolastica è risultata destinataria di un finanziamento (24.607,50 euro) per la realizzazione del progetto “L’ARTE DI PENSARE DIGIT@LE” nell’ambito del Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico 2669 del 03/03/2017 per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”.

Il progetto si articola in cinque moduli formativi destinati agli alunni della Scuola Primaria:

PROGETTO	N.	TITOLO MODULO	DESCRIZIONE MODULO	DURATA	DESTINATARI
	1	Lego Mindstorms NXT 1	Il progetto è un contenitore di attività laboratoriali basate sulla metodologia del costruttivismo cognitivo, in cui gli allievi, lavoreranno sulla realizzazione di prodotti informatici utilizzando strumenti e tecnologie digitali con l’obiettivo di stimolare il pensiero logico attraverso attività pratiche, creative e stimolanti. In particolare, ci si propone di offrire agli allievi contesti di apprendimento innovativi, attraverso i quali sviluppare il pensiero computazionale.	30h	Alunni classe 1^T Scuola Primaria

Progetto: 10.2.2A-FSE PON-CA-2018- 1182	2	Lego Mindstorms NXT 2	Il progetto è un contenitore di attività laboratoriali basate sulla metodologia del costruttivismo cognitivo, in cui gli allievi, lavoreranno sulla realizzazione di prodotti informatici utilizzando strumenti e tecnologie digitali con l'obiettivo di stimolare il pensiero logico attraverso attività pratiche, creative e stimolanti. In particolare, ci si propone di offrire agli allievi contesti di apprendimento innovativi, attraverso i quali sviluppare il pensiero computazionale.	30h	Alunni classe 2^T Scuola Primaria
	3	Lego Mindstorms NXT 3	Il progetto è un contenitore di attività laboratoriali basate sulla metodologia del costruttivismo cognitivo, in cui gli allievi, lavoreranno sulla realizzazione di prodotti informatici utilizzando strumenti e tecnologie digitali con l'obiettivo di stimolare il pensiero logico attraverso attività pratiche, creative e stimolanti. In particolare, ci si propone di offrire agli allievi contesti di apprendimento innovativi, attraverso i quali sviluppare il pensiero computazionale.	30h	Alunni classe 3^T Scuola Primaria
	4	Lego Mindstorms NXT 4	Il progetto è un contenitore di attività laboratoriali basate sulla metodologia del costruttivismo cognitivo, in cui gli allievi, lavoreranno sulla realizzazione di prodotti informatici utilizzando strumenti e tecnologie digitali con l'obiettivo di stimolare il pensiero logico attraverso attività pratiche, creative e stimolanti. In particolare, ci si propone di offrire agli allievi contesti di apprendimento innovativi, attraverso i quali sviluppare il pensiero computazionale.	30h	Alunni classe 4^T Scuola Primaria
	5	Lego Mindstorms NXT 5	Il progetto è un contenitore di attività laboratoriali basate sulla metodologia del costruttivismo cognitivo, in cui gli allievi, lavoreranno sulla realizzazione di prodotti informatici utilizzando strumenti e tecnologie digitali con l'obiettivo di stimolare il pensiero logico attraverso attività pratiche, creative e stimolanti. In particolare, ci si propone di offrire agli allievi contesti di apprendimento innovativi, attraverso i quali sviluppare il pensiero computazionale..	30h	Alunni classe 5^T Scuola Primaria

**Le attività si svolgeranno in orario extracurricolare, e/o nei giorni di sospensione delle attività didattiche, a partire presumibilmente dal mese di gennaio 2019 (seguirà comunicazione del calendario delle attività)**

La partecipazione degli **alunni sarà gratuita** dato che il Progetto è finanziato dalla Comunità Europea.

I genitori degli alunni individuati riceveranno un modello di autorizzazione che, debitamente firmato, andrà consegnato alle docenti di classe insieme alla copia del documento di riconoscimento dei genitori.

Si evidenzia il carattere innovativo del progetto che si connoterà per la costruzione di ambienti di apprendimento diversi dai normali contesti formativi frontali fortemente orientati alla pratica e all'operatività che privilegeranno approcci laboratoriali e collaborativi. In questi contesti interattivi si costruiranno percorsi formativi personalizzati, flessibili e inclusivi, incentrati sui bisogni e sugli stili di apprendimento di ogni alunno, per garantire il successo formativo di tutti.

Il progetto prevede, inoltre, il coinvolgimento di Enti e Associazioni del territorio individuate sulla base della loro specifica competenza sui temi oggetto dei diversi moduli.

Il Dirigente Scolastico  
 Prof. Luigi Amato