



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, 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-FSEPR)



MINISTERO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE

UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA SICILIA

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "LEONARDO DA VINCI" MASCALUCIA

95030 Mascalucia (CT)- Via Regione Siciliana,12

Tel. 095/7275776 – FAX 095/7275763 Cod. mecc. CTIC8A300B -Cod. Fisc. 80011870872

WEB-www.vincimascalucia.gov.it E-Mail ctic8a300b@istruzione.it – ctic8a300b@pec.istruzione.it



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE - "L. DA VINCI"-MASCALUCIA
Prot. 0009071 del 28/11/2019
06-01 (Uscita)

All'Albo Pretorio on line e al sito web dell'Istituto
Alle Istituzioni Scolastiche di ogni ordine e grado
della provincia di Catania
All'Ufficio Scolastico Regionale per la Sicilia
Direzione generale
AT Catania
A tutto il Personale Scolastico
Alle famiglie degli alunni tramite
il sito web della scuola

Oggetto: AZIONE DI DISSEMINAZIONE - Avvio azione di comunicazione, informazione e pubblicità
Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico prot. n. 2669 del 03/03/2017 “Pensiero computazionale e cittadinanza digitale”, Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo specifico **10.2** - Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”. Autorizzazione nota MIUR AOODGEFID/27759 del 24/10/2018 e nota prot.n° AOODGEFID/28252 del 30/10/2018. Codice identificativo progetto: **10.2.2A-FSEPON-SI-2018- 1039** – Titolo del progetto “**Io Cittadino del Mondo**”- Titoli dei moduli progettuali: “Programmare fumetti virtuali con il software Scratch” di 30 ore; “N@vigare in Sicurezza” di 60 ore; “Noi siamo p@ri” di 30 ore”.
CUP H67117000870007

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTA la Candidatura n. 44843 avviso pubblico N. 2669 del 03/03/2017 “Pensiero computazionale e cittadinanza digitale”, Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo specifico **10.2** - Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”;

VISTA la nota prot. n. AOODGEFID/27759 del 24/10/2018, con la quale è stata comunicata l'autorizzazione all'avvio delle attività ed il relativo finanziamento del progetto predisposto da questa istituzione Scolastica, identificato dal codice **10.2.2A-FSEPON-SI-2018- 1039** dal titolo “**Io, Cittadino del Mondo**”, per l'importo complessivo di € 20.328,00;

VISTA la nota autorizzativa di questa Istituzione Scolastica prot. n° AOODGEFID/28252 del 30/10/2018;

VISTA la propria determina di assunzione al bilancio del finanziamento autorizzato, adottata in data 08/11/2018 prot.n° 7529/02-01 dell' 08/11/2018, relativa alle modifiche al Programma Annuale e.f. 2018;

VISTE le Linee guida dell'Autorità di Gestione e le disposizioni e istruzioni per la realizzazione del suddetto progetto

RENDE NOTO

che questo Istituto Comprensivo è stato autorizzato ad attuare, nell'ambito del Piano relativo ai Fondi strutturali europei- Programma operativo nazionale " Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Avviso pubblico N. 2669 del 03/03/2017 "Pensiero computazionale e 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*:

Sottoazione	codice identificativo progetto	Titolo modulo	Importo autorizzato modulo	Totale autorizzato progetto
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON- SI-2018- 1039	A. Programmare fumetti virtuali con il software Scratch	€ 5.082,00	
		B. N@vigare in Sicurezza	€ 10.164,00	
		c. Noi siamo p@ri	€ 5.082,00	
				€ 20.328,00

L'obiettivo specifico **10.2** - Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A "Competenze di base", si realizza attraverso le seguenti attività:

- Le competenze digitali dello staff e degli studenti saranno organizzate in modo sistematico e ricinoscibili.
- L' impiego di tecnologie che metteranno al centro lo studente e lo supporteranno ad apprendere in modo autonomo e ad essere co-progettista dell'esperienza formative, imparando a tutelare la propria sicurezza.
- Apprendimento attraverso la pratica(learning by doing and by creating); l'esperienza d'apprendimento sarà ripensata per risultare flessibile, coinvolgente, personalizzata attraverso l'impiego di tecnologie.
- Sostenere strategie didattiche volte alla realizzazione di progetti(project-based learning); sarà promossa la creatività e la collaborazione attraverso l'impiego di tecnologie(strumenti e piattaforme).

Sarà data massima informazione pubblicità e trasparenza a tutte le comunicazioni relative alla realizzazione del progetto mediante la pubblicazione all'Albo pretorio della scuola, sul sito web istituzionale in amministrazione trasparente e nelle altre sezioni dedicate ai Fondi Strutturali Europei.



IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof.ssa Lucia Rocco