



ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE STATALE
ALESSANDRO ROSSI

Via Legione Gallieno, 52 - 36100 **VICENZA**
Tel. 0444 500566 - Fax. 0444 501808 - www.itisrossi.gov.it
email: vitf02000x@istruzione.it - vitf02000x@pec.istruzione.it - C.F. 80016030241



Vicenza, 6 febbraio 2019

Prot. 634/G01

Al personale, agli studenti dell'Istituto e alle loro famiglie
Alle scuole della Provincia di Vicenza
All'Albo on-line

AZIONE DI DISSEMINAZIONE

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Programma Operativo Complementare "Per la Scuola. Competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020" Asse I – Istruzione – Fondo di Rotazione. In coerenza con Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) - Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A "Competenze di base". Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", Prot. 2669 del 03/03/2017.

Progetto codice 10.2.2A-FdRPOC-VE-2018-46
CUP: E37I17002160007

Il Dirigente Scolastico rende noto che l'Istituto "A. Rossi" è stato autorizzato, con la comunicazione Prot. AODGEFID-28243, 30/10/2018 pervenuta dal MIUR, ad attuare il progetto PON di seguito descritto.

Il progetto autorizzato, dal titolo "**Cittadini digitali e creativi**", si articola in 4 moduli:

Tipologia	Titolo modulo	Importo autorizzato
Educazione ambientale	Videomaking.0	€ 5.682,00
Educazione ambientale	Robotica.0	€ 5.682,00
Cittadinanza economica	Videomaking.1	€ 5.682,00
Cittadinanza economica	Robotica.1	€ 5.682,00
		Totale Progetto € 22.728,00

Ciascun modulo è costituito da 30 ore di attività extracurricolare, rivolta a studenti di tutte le classi dell'Istituto.

Il progetto intende sviluppare le competenze comunicative, creative e digitali degli studenti utilizzando le potenzialità offerte dal videomaking e dalla robotica educativa. Nell'a.s. 2018/2019 si svolgeranno un modulo 'Videomaking' ed un modulo 'Robotica', che saranno replicati nell'a.s. 2019/2020, al fine di ampliare la platea dei destinatari. Le modalità saranno le stesse, fatti salvi eventuali miglioramenti elaborati a seguito della prima esperienza. In entrambe i moduli i

destinatari vengono coinvolti in attività laboratoriali, finalizzate alla realizzazione di un prodotto digitale (un video o un software di controllo per un robot), che attivano le competenze creative, espressive e relazionali degli studenti, richiedendo anche la mobilitazione di conoscenze e abilità di tipo curricolare.

Obiettivi del modulo VIDEOMAKING:

-stimolare la creatività e la produzione digitale, attraverso l'acquisizione di competenze tecniche specifiche e l'educazione all'uso dei nuovi linguaggi del digitale, nel rispetto delle norme sociali e giuridiche in termini di 'Diritti della Rete'.

- competenze relazionali per il lavoro in gruppo;

- capacità di organizzare il proprio lavoro finalizzandolo ad un prodotto/risultato;

- riconoscere i collegamenti fra le diverse discipline scolastiche coinvolte nell'attività proposta, al fine di sostenere la motivazione allo studio e ridurre l'insuccesso scolastico.

Materie coinvolte: informatica, italiano, inglese, diritto.

Il modulo tratterà i temi fondamentali per la realizzazione di un video, attraverso tutte le principali fasi della produzione video e cinematografica professionale. I partecipanti impareranno il linguaggio, la sceneggiatura e lo storytelling, regia, tecniche di ripresa, illuminazione, audio e editing ecc..

Obiettivi del modulo ROBOTICA:

- sviluppo del pensiero computazionale e del problem solving attraverso la robotica educativa.

- competenze relazionali per il lavoro in gruppo;

- capacità di organizzare il proprio lavoro finalizzandolo ad un prodotto/risultato;

- riconoscere i collegamenti fra le diverse discipline scolastiche coinvolte nell'attività proposta, al fine di sostenere la motivazione allo studio e ridurre l'insuccesso scolastico.

Materie correlate: informatica, matematica, fisica.

Il tema è l'apprendimento automatico, attraverso il progetto di un robot che esplora un labirinto e apprende il percorso dall'ingresso all'uscita e con approfondimenti sul presente e il futuro del machine learning.

Il PON "Per la Scuola – Competenze e ambienti per l'apprendimento", approvato dalla Commissione Europea con Decisione C(2014) n. 9952, del 17 dicembre 2014 e successive modifiche approvate con la Decisione di esecuzione della Commissione del 18.12.2017 C(2017) n. 856, è un Programma plurifondo che prevede azioni finalizzate al miglioramento del servizio di istruzione.

Il presente avviso, realizzato ai fini della comunicazione, informazione, pubblicità e trasparenza, ha l'obiettivo di rendere pubblici i finanziamenti ricevuti dall'Unione Europea, secondo gli obblighi previsti per i beneficiari.

Il Dirigente Scolastico
Alberto Frizzo
(firmato digitalmente)