



Galliate, 9 aprile 2019

Oggetto: **DISSEMINAZIONE** Progetto P.O.N. per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", Prot. 2669 del 03/03/2017. **Autorizzazione progetto codice 10.2.2A-FdRPOC-PI-2018-34**

LA DIRIGENTE SCOLASTICA

Visto l'avviso prot. n. AOODGEFID/2669 del 03 marzo 2017 per lo Sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", a supporto dell'offerta formativa. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 Miglioramento delle competenze chiave degli allievi - Azione 10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base – Sotto-azione 10.2.2.A - Competenze di base

Vista la lettera di autorizzazione del M.I.U.R. prot. n. AOODGEFID/28238 del 30/10/2018 con oggetto: 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. **Autorizzazione progetto codice 10.2.2A-FdRPOC-PI-2018-34**

COMUNICA

che questa Istituzione Scolastica è stata autorizzata ad attuare il seguente Piano Integrato FSE:

10.2.2A-FdRPOC-PI-2018-34 per un importo autorizzato pari a € 22.728,00

Titolo del progetto: **"PPPG Prima Pensa Poi Gioca"**

Sottoazione	Codice identificativo progetto	Titolo Modulo	'Importo Autorizzato Modulo'
10.2.2A	10.2.2A-FdRPOC-PI-2018-34	UN ALGORITMO E' PER SEMPRE	€ 5.682,00
		WE FABER	€ 5.682,00
		NARRAZIONI INTERATTIVE	€ 5.682,00
		TWLetteratura a scuola	€ 5.682,00

Il progetto prevede tra le priorità l'acquisizione del pensiero computazionale che approderà alla costruzione e programmazione di robot; l'innalzamento dei livelli delle competenze di base attraverso utilizzo di metodi e didattica laboratoriale; la promozione dell'equità di genere e inclusione nelle discipline STEM attraverso tecnologie e contenuti digitali, anche prodotti dagli studenti.

Tutti gli atti relativi al suddetto progetto saranno pubblicati sul sito della scuola <https://calvinogalliate.edu.it/>

La Dirigente Scolastica
Prof.ssa Paola ZAMBRUNO