



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



MIUR

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

LICEO SCIENTIFICO CLASSICO SCIENZE UMANE "MARCONI-DELPINO"



Piazza Caduti di Nassiriya 14 – 16043 CHIAVARI (GE)
Tel. 0185 363057/0185 308385 – Fax 0185 325187
C.F. 90066960106 – email: geps17000a@istruzione.it
Liceo Classico: Salita Gianelli 6 – 16043 CHIAVARI (GE)
Tel./Fax 0185 309864
Liceo delle Scienze Umane: Via S. Chiara 20 – 16043 CHIAVARI (GE)
Tel./Fax 0185 322346



ALLEGATO 1 – Circolare interna 166

Descrizione modulo II

Oggetto : Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze 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-LI-2018-62 CUP: **D27I17000330001**

Modulo II : Laboratorio “Essere smartphone-dipendenti: sempre connessi, ma consapevoli”

Gentili genitori,

il Liceo Marconi Delpino è lieto di comunicare l’attivazione di un progetto sulle Competenze di cittadinanza digitale destinato agli alunni del **PRIMO BIENNIO** dei nostri indirizzi liceali, finanziato con i fondi pubblici europei dell’avviso pubblico n. 992446 del 03/03/2017 PON - FSE “Per la scuola, competenze e ambienti di apprendimento” 2014-2020 **Pensiero computazionale e cittadinanza digitale.**

ABSTRACT: “Avere la tecnologia in tasca” non significa conoscerla o dominarla. Per i nostri ragazzi così abituati ad utilizzare lo smartphone in ogni pratica quotidiana è quanto mai importante conoscerne non solo i vantaggi, anche sul piano didattico, ma anche i rischi nell’ambito della salute e della sicurezza.

L’educazione ad un uso positivo e consapevole dei media è una competenza digitale focalizzata sul rapporto tra sfera pubblica e sfera privata, sui temi dell’identità e della *privacy*, della reputazione e della rappresentazione, alle caratteristiche della socialità in rete, sulla gestione dello stretto rapporto tra dimensione *online* e *offline* e, in generale, volta alla promozione di un’idea di Rete come *bene comune digitale*, spazio reale di collaborazione e condivisione, ma all’interno del quale si negoziano inevitabilmente tutte le dinamiche umane.

Gli obiettivi del progetto pertanto sono:

- Conoscere i limiti, ma anche le potenzialità didattiche del supporto informatico con il quale “convivono” e “condividono” le proprie esperienze.
- Diventare utenti responsabili e consapevoli di ambienti e strumenti digitali
- Fornire a giovani cittadine e cittadini digitali gli strumenti per prevenire, attraverso strategie comportamentali consapevoli, situazioni di disagio *online*, ed evitare meccanismi di bullismo, forme di incitamento all’odio, strumentalizzazione delle informazioni
- **Creare un digital dictionary**, in cui inserire tutta la terminologia specifica utilizzata.

PROGRAMMA: 12 ore di formazione e 18 ore di attività laboratoriale (secondo la metodologia del *cooperative learning*, partendo da contesti reali: ad es. esame delle pagine facebook dei membri del gruppo, per valutarne il livello di sicurezza; casi di conflitti nati sui social; ricerca su un caso di “manipolazione” informatica delle

informazioni)

Gli alunni saranno seguiti e guidati ad ogni incontro da un **docente esperto (prof.ssa Tiscornia Antonella)** e da un **docente tutor (prof. Bosio Enrico)**

Al termine del percorso verrà rilasciata una **certificazione** delle **competenze digitali** maturate, che andrà a far parte del curriculum degli studenti (con monte ore di almeno il 75%).

E' obbligatoria la frequenza: in caso di assenza, questa dovrà essere giustificata sul libretto dal genitore.

SVOLGIMENTO: il corso di 30 ore si svolgerà nel periodo **28 novembre 2019 - 13 febbraio 2020**

Incontri		
giovedì 28/11/2019	14:20 - 17:20	presso laboratorio informatica -SEDE MARCONI
giovedì 5/12/2019	14:20 - 17:20	presso laboratorio informatica -SEDE MARCONI
giovedì 12/12/2019	14:20 - 17:20	presso laboratorio informatica -SEDE MARCONI
martedì 17/12/2019	14:20 - 17:20	presso laboratorio informatica -SEDE MARCONI
giovedì 9/01/2020	14:20 - 17:20	presso laboratorio informatica -SEDE MARCONI
giovedì 16/01/2020	14:20 - 17:20	presso laboratorio informatica -SEDE MARCONI
giovedì 23/01/2020	14:20 - 17:20	presso laboratorio informatica -SEDE MARCONI
giovedì 30/01/2020	14:20 - 17:20	presso laboratorio informatica -SEDE MARCONI
giovedì 6/02/2020	14:20 - 17:20	presso laboratorio informatica -SEDE MARCONI
giovedì 13/02/2020	14:20 - 17:20	presso laboratorio informatica -SEDE MARCONI

REQUISITI DI AMMISSIONE: Il corso si rivolge a studenti del **PRIMO BIENNIO** ed è a numero chiuso per un massimo di **30 studenti**.

DOMANDA DI ISCRIZIONE

Per poter partecipare al progetto, occorre compilare il modulo di adesione in tutte le sue parti ed inviarlo per mail alla scuola all'indirizzo geps17000a@istruzione.it **entro il 15/11/2019 alle ore 10,00** (solo in via eccezionale potrà essere consegnato alla prof.ssa Asinelli (SU e LES), alla prof.ssa Vignolo (SC) e alla prof.ssa Martellacci (CL) in tempo utile per pervenire in sede entro la scadenza)

La conferma dell'avvenuta iscrizione verrà comunicata tramite circolare, dopo che la Commissione PON avrà esaminato tutte le domande pervenute e avrà predisposto una graduatoria (qualora il numero delle domande fosse superiore ai posti disponibili).

Le famiglie degli alunni ammessi al progetto dovranno completare l'iscrizione sottoscrivendo l'autorizzazione per la privacy (a pena di esclusione)