



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 e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV



**AMBITO TERRITORIALE 20 - DIREZIONE DIDATTICA STATALE
3° CIRCOLO SOMMA VESUVIANA (NA)**

Via S. Maria del Pozzo, 81 – Somma Vesuviana (NA)

tel. 081 8935228 - tel/fax 081 5318529

Uff. Serv. H67 – C.F. 94102620633 – COD. MECC. NAEE33500L

naee33500l@pec.istruzione.it - naee33500l@istruzione.it - www.terzodisomma.it



Prot. n. 1886/04-05

Somma Vesuviana, 30/05/2019

All'USR Campania
Alle scuole di Napoli e provincia
Ai sigg. genitori
A Docenti/Personale ATA/DSGA
Atti/Sito Web

OGGETTO: DISSEMINAZIONE FINALE

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”.

Progetto “L'ARTE DI PENSARE DIGIT@LE”

Codice Progetto: 10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1182 CUP: : F97I17000610007

IL DIRIGENTE SCOLASTICO




INFORMA

che presso il 3° Circolo Didattico di Somma Vesuviana (Na) sono stati portati a termine, nei modi e nei tempi previsti, tutti i seguenti cinque moduli formativi del progetto

Progetto “L'ARTE DI PENSARE DIGIT@LE”

Codice Progetto: 10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1182 CUP: : F97I17000610007

destinati agli alunni della Scuola Primaria:

	TITOLO MODULO	DESCRIZIONE MODULO	DURATA	DESTINATARI
	LEGO MINDSTORMS NXT 1	<p>Il modulo è strutturato in un percorso di robotica educativa che si realizza attraverso la costruzione e la programmazione di un robot utilizzando il kit di Lego Mindstorms NXTCON ed è finalizzato a sviluppare il pensiero computazionale come forma mentis indispensabile per interpretare e metabolizzare gli stimoli e le informazioni all'interno di una società caratterizzata da un forte progresso scientifico.</p>	30h	Alunni classe 1^T Scuola Primaria
	LEGO MINDSTORMS NXT 2	<p>Il modulo è strutturato in un percorso di robotica educativa che si realizza attraverso la costruzione e la programmazione di un robot utilizzando il kit di Lego Mindstorms NXTCON ed è finalizzato a sviluppare il pensiero computazionale come forma mentis indispensabile per interpretare e metabolizzare gli stimoli e le informazioni all'interno di una società caratterizzata da un forte progresso scientifico.</p>	30h	Alunni classe 2^T Scuola Primaria
	LEGO MINDSTORMS NXT 3	<p>Il modulo è strutturato in un percorso di robotica educativa che si realizza attraverso la costruzione e la programmazione di un robot utilizzando il kit di Lego Mindstorms NXTCON ed è finalizzato a sviluppare il pensiero computazionale come forma mentis indispensabile per interpretare e metabolizzare gli stimoli e le informazioni all'interno di una società caratterizzata da un forte progresso scientifico.</p>	30h	Alunni classe 3^T Scuola Primaria

	<p>LEGO MINDSTORMS NXT 4</p>	<p>Il modulo è strutturato in un percorso di robotica educativa che si realizza attraverso la costruzione e la programmazione di un robot utilizzando il kit di Lego Mindstorms NXTCON ed è finalizzato a sviluppare il pensiero computazionale come forma mentis indispensabile per interpretare e metabolizzare gli stimoli e le informazioni all'interno di una società caratterizzata da un forte progresso scientifico.</p>	<p>30h</p>	<p>Alunni classe 4^a T Scuola Primaria</p>
	<p>LEGO MINDSTORMS NXT 5</p>	<p>Il modulo è strutturato in un percorso di robotica educativa che si realizza attraverso la costruzione e la programmazione di un robot utilizzando il kit di Lego Mindstorms NXTCON ed è finalizzato a sviluppare il pensiero computazionale come forma mentis indispensabile per interpretare e metabolizzare gli stimoli e le informazioni all'interno di una società caratterizzata da un forte progresso scientifico.</p>	<p>30h</p>	<p>Alunni classe 5^aT Scuola Primaria</p>

Si precisa che tutti i moduli formativi sono stati realizzati grazie alle risorse finanziate dall'Unione Europea.

Gli obiettivi raggiunti ed i risultati conseguiti sono sicuramente soddisfacenti.

Gli interventi formativi si sono conclusi nel mese di aprile 2019.

Il presente avviso, ai fini della pubblicizzazione, della sensibilizzazione ed a garanzia di visibilità, trasparenza e ruolo della UE e per la necessaria diffusione nell'utenza della consapevolezza e ruolo delle istituzioni, viene pubblicato sul sito web della scuola www.terzodisomma.it

Il Dirigente Scolastico
Prof. Luigi Amato

Firma autografa omissa ai sensi dell'art. 3 del D. Lgs. n. 39/1993