

**Palestra di Pensiero Creativo 1**  
**Palestra di Pensiero Creativo 2**

Obiettivo del percorso formativo è stato quello di accrescere la diffusione del 'coding' fornendo gli strumenti metodologici utili per lo sviluppo del pensiero computazionale come competenza trasversale; il **coding** proposto dunque non come un fine, ma come un mezzo per sviluppare una facoltà mentale, un'abilità di ragionare in modo algoritmico per trovare soluzioni rigorose a problemi complessi. Le attività sono state svolte in forma prevalentemente laboratoriale con attività teoriche e pratiche sui concetti appena acquisiti. In particolare sono stati utilizzati applicativi software specifici per la programmazione a blocchi in ambito educativo. Il percorso formativo si è fondato sui seguenti contenuti: percorsi di apprendimento condivisi in classe; uso di strumenti di coding by gaming online; competenze computazionali di base; il codice binario; esecuzione di sequenze di istruzioni elementari; programmazione visuale a blocchi.

**PROGRAMMA**

**Ore 16.30**

Saluti e presentazione del **PROGETTO**  
**“Con le Competenze Digitali “**  
10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1207  
Dirigente Scolastico **Dott.ssa Ernestina Cassese**  
Direttore del Piano

**Ore 16.45**

Illustrazione percorso formativo  
**Modulo “Palestra di Pensiero Creativo” 1**  
Prof.ssa **Calicchio Mariangela**  
Docente Esperto  
**Modulo “Palestra di Pensiero Creativo” 2**  
Prof.ssa **Calicchio Mariangela**  
Docente Esperto

**Ore 17.00**

**Modulo “Palestra di Pensiero Creativo” 1**  
Presentazione Power Point sui lavori svolti  
Tutor : prof.ssa **Stanzione Elena**  
**Alunni corsisti classi 3**  
**Scuola Primaria**  
**Plessi Ferrovia/Pezzapiana**  
**I.C. “ G. Moscati “**

**Modulo “Palestra di Pensiero Creativo” 2**  
Presentazione Power Point sui lavori svolti  
Tutor : prof.ssa **Stanzione Elena**  
**Alunni corsisti classi 4**  
**Scuola Primaria**  
**Plessi Ferrovia/Pezzapiana**  
**I.C. “ G. Moscati “**





FONDI STRUTTURALI EUROPEI

pon 2014-2020



PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

## MODULI DEL PIANO INTEGRATO

### PALESTRA DI PENSIERO CREATIVO 1

Docente Esperto

Prof. ssa Calicchio Mariangela

Tutor

Prof.ssa Stanzione Elena

Alunni Classi 3

Scuola Primaria

Plessi Ferrovia/Pezzapiana

I.C. " G. Moscati "

### PALESTRA DI PENSIERO CREATIVO 2

Docente Esperto

Prof. ssa Calicchio Mariangela

Tutor

Prof.ssa Stanzione Elena

Alunni Classi 4

Scuola Primaria

Plessi Ferrovia/Pezzapiana

I.C. " G. Moscati "



FONDI STRUTTURALI EUROPEI

pon 2014-2020



PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

## ISTITUTO COMPRENSIVO

" G. MOSCATI "

VIA COSIMO NUZZOLO 37/A

BENEVENTO

tel. 0824 772643 -0824 772644 – 0824 772645

e-mail [bnic84300x@istruzione.it](mailto:bnic84300x@istruzione.it)

L'attività del presente invito rientra nel 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". Autorizzazione progetto codice 10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1207 . " **Con le Competenze Digitali** ".



FONDI STRUTTURALI EUROPEI

pon 2014-2020



PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

**"Per la Scuola, Competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020**

*"Pensiero computazionale e cittadinanza digitale"*

**PIANO INTEGRATO 2018/2019**

**PROGETTO**

**"Con Le Competenze Digitali..."**

10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1207

**AZIONI DI DISSEMINAZIONE MODULI:**

**" Palestra di pensiero creativo 1"**

**" Palestra di pensiero creativo 2"**

**27 Febbraio 2020**

**Ore 16.30**

**Aula Magna I.C. "G.Moscati"**

**Via Cosimo Nuzzolo 37/A**

**Benevento**

*Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE)  
Obiettivo Specifico 10.2 Miglioramento delle competenze chiave degli allievi – Azione 10.2.A Azioni volte allo sviluppo delle competenze di base – Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale*