



## I.I.S.S. "LAPORTA/FALCONE-BORSELLINO"

Sede centrale: Viale Don Tonino Bello snc – 73013 Galatina (LE) – Tel. 0836/561117

Sede staccata: Viale Don Bosco, 48 – 73013 Galatina (LE) – Tel. 0836/561095

Codice Fiscale: 93140040754 – Codice Ufficio: UFJ5EL – Codice IPA: iisslfb

Sito: [www.iisslfb.edu.it](http://www.iisslfb.edu.it) EMail: [leis04900g@istruzione.it](mailto:leis04900g@istruzione.it) - pec: [leis04900g@pec.istruzione.it](mailto:leis04900g@pec.istruzione.it)



**Ai genitori degli alunni delle classi  
dell'ISS "Laporta/Falcone-Borsellino"  
LORO SEDI**

### **Oggetto: Lettera informativa ai genitori - Avviso pubblico 2669 del 03/03/2017 - FSE – PENSIERO COMPUTAZIONALE E CITTADINANZA DIGITALE**

Cari genitori, a ottobre 2018, il Fondo Sociale Europeo ed il MIUR hanno finanziato per l'Istituto IIS "Laporta/Falcone-Borsellino" il progetto **"BRIDGING THE DIGITAL DIVIDE"** destinato alle alunne e agli alunni della Scuola Secondaria di II Grado, promosso e deliberato dagli organi collegiali, finalizzato allo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale e allo sviluppo delle competenze di "cittadinanza digitale". Tali competenze sono sempre più riconosciute come requisito fondamentale per lo sviluppo sostenibile del nostro Paese e per l'esercizio di una piena cittadinanza nell'era dell'informazione. Lo sviluppo di tali competenze si incrocia sinergicamente con la strategia del PON "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento", volto a perseguire l'equità, la coesione e la cittadinanza attiva, favorendo la riduzione dei divari territoriali e mirando al sostegno degli alunni e alla promozione di esperienze innovative.

Il progetto comprende i seguenti tre moduli:

#### Titolo modulo: **DIGITAL MAINTENANCE**

##### **Descrizione modulo (60 ore)**

Il modulo, indirizzato agli alunni del settore MANUTENZIONE, intende promuovere l'acquisizione di conoscenze legate ai principi del pensiero computazionale, di modelli per generare conoscenze e testare ipotesi e consolida le competenze di progettazione di un manufatto che poi diverrà artefatto attraverso le procedure proprie del pensiero computazionale. Il progetto pone il focus sulla comparazione continua tra conoscenza e competenza, prendendo le mosse dalla conoscenza degli elementi di base dell'informatica per passare alla riflessione sulla differenza tra manufatto / artefatto e prodotto digitale per poi introdurre competenze di progettazione e produzione di prototipi attraverso gli strumenti innovativi come la stampante 3D.

#### Titolo modulo: **DIGITAL ART**

##### **Descrizione modulo (30 ore)**

Il modulo, indirizzato agli alunni del settore SOCIO SANITARIO, intende innalzare le competenze di base e in particolare pone l'attenzione sulle competenze digitali sempre più riconosciute come requisito fondamentale per lo sviluppo sostenibile del nostro Paese e per l'esercizio di una piena cittadinanza. Partendo da situazioni problematiche, il percorso mira a progettare e produrre oggetti/modelli attraverso gli strumenti innovativi e tecnologici. Il progetto si propone di sviluppare il pensiero computazionale e la

creatività digitale tra gli studenti, poiché l'istruzione superiore ha come fine il raggiungimento di una competenza intesa come "comprovata capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale".

Titolo modulo: **DIGITAL PROSTHODONTICS**

**Descrizione modulo (30 ore)**

Il modulo, dedicato agli alunni del settore ODONTOTECNICO, intende promuovere l'acquisizione di conoscenze legate ai principi del pensiero computazionale, di modelli per generare conoscenze e testare ipotesi e consolida le competenze di progettazione di un manufatto che poi diverrà artefatto attraverso le procedure proprie del pensiero computazionale inducendo i ragazzi a cimentarsi in una sfida creativa e in un contesto stimolante e altamente qualificante. Il progetto si caratterizza per il superamento della didattica tradizionale, promuovendo la didattica attiva. Nello specifico, gli studenti, nei laboratori riflettono sulla differenza tra manufatto / artefatto e prodotto digitale per poi introdurre competenze di progettazione e produzione di prototipi attraverso gli strumenti innovativi come la stampante 3D.

F.to Il Dirigente Scolastico  
Prof. Andrea VALERINI