

Candidatura N. 46182
2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	PRINCIPE PIEMONTE S.MARIA C.V.
Codice meccanografico	CEIC877004
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	C/SO GARIBALDI
Provincia	CE
Comune	Santa Maria Capua Vetere
CAP	81055
Telefono	0823846360
E-mail	CEIC877004@istruzione.it
Sito web	www.icprincipedipiemonte.gov.it
Numero alunni	1252
Plessi	CEAA877011 - S.MARIA C.V.-PRINCIPE DI P.-DD1 CEEE877016 - S.MARIA C.V.-PRINC.PIEMONTE -1- CEMM877015 - SMS R.PERLA

Sezione: Autodiagnosi

Sottoazioni per le quali si richiede il finanziamento e aree di processo RAV che contribuiscono a migliorare

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Promozione dell'equità di genere nel completamento dei moduli e promozione dell'inclusione delle allieve alle discipline Stem Aumento del numero di docenti coinvolti in gemellaggi sulle discipline matematiche e scientifiche Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 46182 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	SCRATCH....SI GIRA!!!	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	SCRATCH....SI GIRA!!! 2	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Dalla Geometria alla stampa 3D	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Giocando con i Robot	€ 4.977,90
Competenze di cittadinanza digitale	Digital Communication	€ 4.977,90
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.889,50

Articolazione della candidatura

10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: HOMO SAPIENS DIGITALIS ... FORMIAMO IL CITTADINO DEL FUTURO

Descrizione progetto	La tecnologia digitale è una componente strutturale della società del XXI secolo. Essendo ormai parte integrante del nostro tempo, è indispensabile sviluppare conoscenze in merito. Attraverso il pensiero computazionale, il discente è sollecitato all'uso della tecnologia in maniera più consapevole, sviluppando competenze trasversali e nuove abilità. Il primo tipo di approccio alle TIC è costituito dal Coding, che permette di avviarsi verso un uso più consapevole del computer, sviluppando il pensiero riflessivo e procedurale. Esso permette, inoltre, di riflettere sull'errore compiuto e stimola a migliorare le competenze acquisite. Il pensiero computazionale favorisce l'utilizzo di nozioni linguistiche, matematiche, scientifiche e antropologiche e contribuisce allo sviluppo del lavoro cooperativo e delle abilità individuali e del pensiero critico. La proposta progettuale del nostro istituto mira a rendere stabile l'uso del pensiero computazionale affinché, avvalendosi degli strumenti digitali, si riesca ad introdurlo in varie discipline. Il percorso di innovazione didattica avviato dall'I.C. Principe di Piemonte punta a rendere quotidiano l'uso delle tecnologie. Per perseguire questo scopo, l'ambiente più adatto è quello offerto dal tool Scratch, che permette agli studenti di creare animazioni multimediali e giochi interattivi usando suoni, immagini e musica. Scratch è uno strumento capace di produrre contenuti: offre, infatti, tra gli svariati utilizzi, quello dello storytelling, ovvero la possibilità di costruire storie attorno ad un tema specifico per mettere a fuoco alcuni concetti, rendendo più interessante ciò che si sta studiando senza appesantire il carico cognitivo. La nostra idea progettuale prevede l'utilizzo di Scratch per "animare digitalmente" il nostro curriculum. Partendo infatti dall'approfondimento storico /archeologico di alcuni monumenti di Santa Maria C.V., creare un percorso storico/digitale attraverso i siti di maggiore rilevanza guidati da un cicerone virtuale. Gli alunni coinvolti, oltre ad approfondire alcuni aspetti della storia della città si avvicineranno alla programmazione realizzando un vero e proprio prodotto multimediale da mettere a disposizione della comunità scolastica.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

Descrivere le caratteristiche specifiche del territorio di riferimento dell'istituzione scolastica.

La scuola appartiene al Comune di Santa Maria Capua Vetere una cittadina che possiede notevoli risorse materiali, naturali e culturali e conserva le tracce di un passato ricco di storia e di tradizione.

L'Istituto è frequentato da alunni provenienti da realtà economico-socio-culturali molto varie: una bassa percentuale di famiglie con gravi disagi economici e sociali accanto ad una percentuale piuttosto alta di famiglie di professionisti, impiegati, docenti, commercianti, pochissimi extracomunitari. In alcuni casi si registra la totale delega alla scuola di educare i bambini mentre, in altri, si registrano adozioni di forme costanti di "iperprotezione" che condizionano e limitano il senso di autonomia oltre a determinare diffuse difficoltà sul piano comunicativo, emotivo e relazionale. L'iperattività e scarsa capacità di concentrazione, la difficoltà ad interiorizzare norme e regole sono presenti nei vari gruppi classe.

La conseguenza inevitabile è la demotivazione all'apprendimento e "la mortalità scolastica", come assenza di coinvolgimento e scarsa partecipazione alle attività didattiche, che può indurre talvolta a comportamenti devianti (atti di vandalismo, senso di indifferenza verso gli altri e verso le cose comuni, avvisaglie di atteggiamenti di bullismo...) e più spesso alla dispersione scolastica

Obiettivi del progetto

Indicare quali sono gli obiettivi generali e gli obiettivi formativi specifici perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020.

Il progetto punta a stimolare gli studenti coinvolti ad un utilizzo responsabile e consapevole dei mezzi informatici puntando, soprattutto sulla conoscenza e l'utilizzo in ambiente scolastico.

Il percorso per il pensiero computazionale ha la finalità di far acquisire o accrescere, dove già presenti, le competenze nel campo della programmazione e dello studio della consequenzialità delle azioni applicate. Le competenze tecniche verranno applicate ed approfondite in ambito didattico e interdisciplinare, valutando e selezionando i rischi connessi alle proprie azioni on e off line.

Per la competenza di cittadinanza digitale, invece, l'obiettivo è di assunzione dei rischi da parte degli alunni, che saranno sensibilizzati su temi di attualità civica e sulla conoscenza ed eventuale sviluppo del territorio e dei luoghi da riscoprire.

Obiettivi specifici:

- diffondere o potenziare l'alfabetizzazione informatica
- sensibilizzazione ad un utilizzo funzionale dei mezzi informatici e digitali
- stimolare all'osservazione critica
- stimolare creatività e fantasia nella tecnica dello storytelling
- educare attraverso un apprendimento cooperativo e multidisciplinare
- lavorare attraverso il metodo azione/reazione

Caratteristiche dei destinatari

Indicare, ad esempio, in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni e un'individuazione dei potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto.

Il progetto, ampio e complesso nei contenuti e nelle tematiche affrontate , verrà destinato sia a studenti di Scuola Primaria che Secondaria di Primo Grado, attraverso differenti moduli, caratterizzati da contenuti e metodologie specifiche per la fascia di età ed il diverso grado di apprendimento. Il progetto è rivolto a tutti gli alunni della scuola ed in particolare a quelli che manifestano comportamenti asociali e a rischio di esclusione sociale, presentano problemi di autocontrollo, instabilità emotiva, bassa autostima, demotivazione, relazioni interpersonali inadeguate, comportamenti conflittuali e una scarsa padronanza di linguaggio .

Agli studenti della scuola Primaria , saranno destinati i moduli di coding, robotica e making, con l'obiettivo di sviluppare e potenziare le abilità del pensiero computazionale.

I moduli destinati a studenti della Scuola Secondaria di Primo Grado sono di carattere strettamente tecnico di integrazione del sapere con il saper fare attraverso l' utilizzo consapevole e condiviso dei mezzi informatici. I percorsi punteranno anche sulle tematiche della rete e della gestione dei propri comportamenti, saperi e materiali in un universo condiviso come quello del web.

Apertura della scuola oltre l'orario

Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, di sera, di sabato, nel periodo estivo.

L'idea di tenere aperta la scuola dopo l'orario scolastico ,il pomeriggio, nei fine settimana, nel periodo estivo , fa emergere un nuovo paradigma di scuola, una scuola luogo di comunità che offre spazi in cui fare sport, musica, teatro, partecipare a laboratori di cittadinanza, tutte attività possono essere svolte anche attraverso l'utilizzo delle TIC. Si tratta di una iniziativa educativa che risponde ai bisogni dei bambini e dei ragazzi e che vede la scuola come luogo di aggregazione sociale nonché nucleo propulsore dell'innovazione metodologica e didattica.

La comunità scolastica, in tutte le sue componenti, ha condiviso e sollecitato l'ampliamento dell'offerta formativa: il personale docente ha dato la massima disponibilità ad assumere gli incarichi necessari per il miglior svolgimento dei moduli richiesti; i collaboratori scolastici e il personale amministrativo hanno dichiarato la disponibilità a svolgere la propria attività oltre il normale orario di servizio, in orario pomeridiano, per l'attuazione dei progetti PON.

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni

Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti - Scuole, Università e/o Enti pubblici o privati - con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, e con quali finalità (messa a disposizione di spazi e/o strumentazioni, condivisione di competenze, volontari per la formazione, ecc...).

- Associazione Students Lab Italia: è un'organizzazione specializzata nella progettazione di percorsi formativi basati sulla metodologia delle minicompany e del learning by doing su tutto il territorio nazionale, coinvolgendo ogni anno 20.000 studenti di 400 istituti scolastici. Si lega al progetto in essere con la declinazione dei percorsi .tech e Factory
- Asso PMI: è un'associazione che promuove lo sviluppo di servizi o progetti ad alto contenuto innovativo.
- DEAL Service: è un'azienda che realizza percorsi di creazione d'impresa per idee imprenditoriali, offrendo consulenza grazie alla sua rete di esperti.

Per la realizzazione delle attività didattiche l'istituto intende avvalersi della collaborazione di operatori con una comprovata esperienza nel settore dell'educazione, con progetti di coding, robotica, making.

APOLAB SCIENTIFIC SRL ha come obiettivo:

Innovazione didattica e digitale, favorendo l'introduzione di metodi di

apprendimento innovativi per l'acquisizione delle competenze digitali come partner per un competente allo sviluppo del pensiero computazionale

DIPARTIMENTO DI SCIENZE AZIENDALI MANAGEMENT & INNOVATION SYSTEMS

Il Dipartimento Scienze Aziendali - Management & Innovation Systems (DISA-MIS), persegue l'obiettivo di formare giovani capaci di inserirsi in modo competitivo nel mercato del lavoro.

Ing Malletta Luca, la collaborazione consiste in DIFFUSIONE SUL TERRITORIO mediante azioni di pubblicizzazione



Metodologie e Innovatività

Indicare, ad esempio: per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodologie/strategie didattiche saranno applicate nella promozione della didattica attiva (ad es. Tutoring, Peer-education, Flipped classroom, Debate, Cooperative learning, Learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning, ecc.) e fornire esempi di attività che potranno essere realizzate; quali strumenti (in termini di ambienti, attrezzature e infrastrutture) favoriranno la realizzazione del progetto; quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio (ad es. numero di studenti coinvolti; numero di famiglie coinvolte, ecc.).

Il presente progetto può dirsi innovativo perché, rispetto alle T.I.C. , intende privilegiare l'apprendimento di competenze metodologiche piuttosto che tecnologiche. La velocità del progresso della tecnica fa sì che quella attuale, nel giro di qualche anno, sarà marginale o superata. L'unica possibilità per padroneggiare il cambiamento è sviluppare/incrementare il processo mentale per la risoluzione di problemi per cui risulterà più facile acquisire qualunque capacità (skill) che servirà in futuro. Il pensiero computazionale, costituisce una meta-competenza, perché la sua applicazione sviluppa la capacità di mettersi nei panni di un esecutore che deve formulare una procedura per raggiungere un obiettivo tenendo presente il contesto in cui opera. Attraverso l'apprendimento in situazione (experiential learning) gli studenti mettono in campo conoscenze e competenze (learning by doing) per risolvere problemi (problem solving). e creare nuovi scenari (problem posing). L'apprendimento che porta alla costruzione di nuova conoscenza. avviene attraverso la collaborazione con i compagni ed il reciproco aiuto sia attraverso forme di tutoring che attraverso il cooperative learning. I familiari degli alunni saranno i primi fruitori e spettatori dei prodotti dei loro figli.

Coerenza con l'offerta formativa

Indicare, ad esempio, se il progetto ha connessioni con progetti già realizzati o in essere presso la scuola e, in particolare, se il progetto si pone in continuità con altri progetti finanziati con altri azione del PON-FSE, PON-FESR, PNSD, Piano Nazionale Formazione

La congruità e la coerenza di questa proposta progettuale si integra pienamente con le varie attività predisposte nel nostro PTOF. La nostra scuola già da diversi anni ha avviato un percorso di digitalizzazione, attenta alla formazione dei docenti e all'uso di pratiche innovative; attraverso la linea in fibra ottica, la fornitura di un livello di connettività efficiente. La scuola dispone di una strumentazione tecnologica tale da permettere, attualmente, alle classi fino al terzo anno di corso della scuola secondaria di I grado la metodologia della didattica con l'i-pad, grazie ai finanziamenti europei. Il nostro Istituto adotta il registro elettronico e utilizza la piattaforma Fidenia; utilizza software e ambienti di apprendimento immersivo.

Il progetto si pone in continuità con altri progetti finanziati con altri azione del PON-FSE. Poiché crediamo che la creazione di ambienti di apprendimento diversi dall'aula possano sollecitare, stimolare e supportare modalità innovative nella gestione della didattica, incrementare la ricerca azione e sviluppare le competenze chiave degli alunni, abbiamo deliberato di partecipare anche al Bando PON, per la realizzazione di ambienti digitali.

Inclusività

Indicare, ad esempio, quali strategie sono previste per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale; quali misure saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.

Viene prevista la presentazione del progetto alle famiglie degli alunni per i quali sono stati rilevati particolari bisogni formativi come un momento altamente formativo e come un'opportunità di essere protagonisti attivi all'interno della comunità scolastica. Le caratteristiche stesse del progetto, laboratoriale, operativo, sperimentale e creativo dovrebbero agire come leva per invogliare gli studenti a partecipare.

Le strategie per l'inclusione che si pensa di adottare sono parte integrante del progetto stesso; il cooperative learning in primo luogo, così come possibili momenti di peer tutoring, ma anche l'attenzione alla valorizzazione delle intelligenze multiple: i moduli propongono diverse modalità di approccio ai saperi che vanno dal learning by doing, alla sperimentazione, alla creatività progettuale e digitale. Le esperienze collaborative, come quelle previste nel progetto, si allineano di fatto con i suggerimenti dell'inclusive education per cui, mentre si apprende, ci si assume la responsabilità di lavorare con e per i compagni.

Nei casi in cui si ritenga necessario potranno essere utilizzate attrezzature e ausili informatici specifici. .

Impatto e sostenibilità

Indicare, ad esempio, in che modo saranno valutati gli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio; quali strumenti saranno adottati per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto; come si prevede di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze, quali collegamenti ha il progetto con la ricerca educativa.

L'impatto del progetto ed il suo corretto sviluppo sarà supervisionato attraverso diverse azioni di monitoraggio, controllo, valutazione. Reporting: sarà predisposta una rubrica di osservazione quotidiana attraverso la quale esperto e tutor al termine di ogni incontro segneranno l'andamento del gruppo classe, del programma didattico, le fasi di apprendimento. Questionari di gradimento: da somministrare agli studenti partecipanti al progetto in fase intra e post, per testare l'indice di gradimento degli studenti. Questionari di valutazione qualitativa: da somministrare ai docenti del corso ed ai docenti di classe degli studenti coinvolti per comprendere la ricaduta delle azioni laboratoriali all'interno del contesto didattico tradizionale. Schede di valutazione: ogni studente darà dotato di una scheda di valutazione personale che riporterà il grado di partecipazione e la rilevazione delle competenze da monitorare in tre fasi strategiche (pre-intra-post) L'esperto esterno sarà il principale valutatore degli studenti, perchè scevro da una loro conoscenza pregressa, ma focalizzato sui dati raccolti personalmente. Il docente tutor, invece, in quanto già partecipe del processo formativo degli studenti, potrà fornire un punto di vista più completo di eventuali progressi realizzati grazie al laboratorio.

Prospettive di scalabilità e replicabilità della stessa nel tempo e sul territorio

Indicare, ad esempio, come sarà comunicato il progetto alla comunità scolastica e al territorio; se il progetto prevede l'apertura a sviluppi che proseguano oltre la sua conclusione; se saranno prodotti materiali/modelli riutilizzabili e come verranno messi a disposizione; quale documentazione sarà realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices).

Il progetto dovrà essere conosciuto e visibile non solo agli attori coinvolti: famiglie, studenti, docenti, ma anche al territorio locale, con la finalità di diffondere non solo i risultati, ma anche l'operato dell'istituzione scolastica. Per raggiungere questo scopo, saranno messe in campo forme di comunicazione e pubblicità on line ed off line.

In particolare, per quanto riguarda la comunicazione off line, saranno predisposti incontri con le famiglie per mostrare le finalità e gli obiettivi da raggiungere. I docenti saranno coinvolti con circolari informative e azioni di pubblicazione all'interno dei locali della scuola (locandine, manifesti, avvisi, circolari). Inoltre, a fine percorso, tutti saranno coinvolti in un evento divulgativo che mostri i prodotti degli studenti. On line saranno attivate forme di comunicazione sui siti, sui canali web di interesse comune e su testate on line di visibilità locale.

Gli stessi questionari di monitoraggio, immaginati per la verifica del percorso, hanno la duplice funzione di rendere partecipi docenti e famiglie e di condividere il percorso. Una relazione finale diffonderà tutto quanto messo in campo e sarà pubblicata sul sito per permettere anche ad altre scuole di strutturare attività simili o in rete.

Modalità di coinvolgimento di studentesse e di studenti e genitori nella progettazione da definire nell'ambito della descrizione del progetto

Indicare, ad esempio, come sarà previsto il coinvolgimento di studenti e genitori, specificando in quali fasi e con quali ruoli.

In maniera preventiva sono stati analizzati i risultati scaturiti dalle attività di coding e le ricadute che hanno avuto nel curriculare e nella loro applicazione in maniera trasversale e in attività multidisciplinari.

Sono stati fatti incontri preventivi con le famiglie, in fase di progettazione dei singoli moduli e sono state indagate eventuali motivazioni ad approfondire l'uso consapevole e responsabile dei mezzi informatici e della programmazione.

La scuola si è messa al centro per ascoltare gli attori partecipi del progetto e per calare al meglio i singoli moduli sulle esigenze didattico formative degli alunni .

L'approccio laboratoriale, dinamico, interattivo che abbandona la didattica frontale a fronte di una didattica coinvolgente e che rende tutti gli studenti protagonisti è stato il punto di forza che ha visto docenti e genitori consapevoli e convinti di voler continuare a costruire la strada dell'alfabetizzazione informatica.

Tematiche e contenuti dei moduli formativi

Indicare, ad esempio, quali tematiche e contenuti verranno affrontati nel progetto, anche con riferimento agli allegati 1 e 2 del presente Avviso e con altri progetti in corso presso l'Istituto Scolastico, e quali attività saranno previste, con particolare attenzione a quelle con un approccio fortemente esperienziale e laboratoriale

Tutti i moduli saranno caratterizzati di un approccio esperienziale. Le metodologie, già enucleate, rendono l'idea di quanto concreto sarà ogni singolo modulo.

Scuola primaria:

Coding – il coding è fondamentale per gli studenti per apprendere e sperimentare il concetto di azione/reazione della programmazione informatica. Attraverso *Scratch*, gli studenti creeranno un videogioco che esplori i luoghi del territorio. La metodologia del learning by doing farà sì che gli studenti provando e sbagliando raggiungano l'obiettivo.

Making – la progettazione e stampa 3D costituiscono per i bambini un gioco divertente e dinamico attraverso cui matchare diverse competenze. Dalla geometria alla stampa 3D sarà il modulo che, attraverso TinkerCad, insegnerà ai bambini a mettere insieme forme geometri di base, che daranno vita ad un oggetto stampabile in 3D

Robotica – La programmazione di un percorso ad ostacoli ed il superamento degli stessi sarà l'obiettivo concreto con cui gli studenti dovranno confrontarsi. Attraverso Robot di semplice utilizzo dovranno programmare le singole azioni da compiere affinché il Robot interagisca in un percorso complesso.

Scuola secondaria

Comunicazione Digitale – Gli studenti potenzieranno le loro capacità espressive e comunicative, apprenderanno l'importanza della “web reputation”, conosceranno il funzionamento dei principali canali e strumenti della comunicazione digitale e realizzeranno prodotti come video spot, podcast, web cast, articoli online, web sites.

Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Bando PON, per la realizzazione di ambienti digitali.	PAG.42	www.icprincipedipiemonte.gov.it/doc/chisiamo/PTOF
Classe 2.0" presso la scuola secondaria,	PAG 42	http://www.icprincipedipiemonte.gov.it/doc/chisiamo/PTOF_2016_2019.pdf
Didattica Multimediale	pag. 43	http://www.icprincipedipiemonte.gov.it/doc/chisiamo/PTOF_2016_2019.pdf
Progetto di sperimentazione della metodologia CLIL	42	www.icprincipedipiemonte.gov.it/doc/chisiamo/PTOF
Progetto sperimentale "GIADA"	PAG 42	www.icprincipedipiemonte.gov.it/doc/chisiamo/PTOF

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All. eg. to
L'azienda partner collaborerà con l'Istituto scolastico per la co-progettazione di un percorso formativo da presentare nell'ambito del bando in oggetto	1	Associazione Piccole e Medie Imprese per il lavoro – ASSOPMI	Accordo	2735/VI1.1	16/05/2017	Sì
L'azienda partner collaborerà con l'Istituto scolastico per la co-progettazione di un percorso formativo da presentare nell'ambito del bando in oggetto	1	Students Lab Italia	Accordo	2734/VI1.1	16/05/2017	Sì
L'azienda partner collaborerà con l'Istituto scolastico per la co-progettazione di un percorso formativo da presentare nell'ambito del bando in oggetto	1	DEAL Service	Accordo	2736/VI1	16/05/2017	Sì
Aderire come partner alla proposta progettuale, mettendo a disposizione della scuola proponente a titolo non oneroso e a seguito della stipula di apposita convenzione la propria professionalità.	1	Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo"	Dichiarazione di intenti	2352/VI.1.1	02/05/2017	Sì
Partecipare alle fasi di realizzazione del progetto nei termini e limiti che saranno successivamente concordati e sottoscritti mediante protocollo di intesa formale	1	DIPARTIMENTO DI SCIENZE AZIENDALI MANAGEMENT & INNOVATION SYSTEMS	Dichiarazione di intenti	2795/VI.1.1	18/05/2017	Sì



Innovazione didattica e digitale , favorendo l'introduzione di metodi di apprendimento innovativi per l'acquisizione delle competenze digitali e nello specifico lo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale (supporto nella progettazione, disponibilità di strumenti, risorse da utilizzare durante le attività laboratoriali e di mettere a disposizione una piattaforma tecnologica idonea a supportare il progetto per la formazione sia in aula, sia a distanza. con personale qualificato per potenziare quanto previsto dal progetto	1	Apolab Scientific s.r.l.	Dichiarazione di intenti	2757/VI.1.1	17/05/2017	Sì
Tale collaborazione consiste in DIFFUSIONE SUL TERRITORIO mediante azioni di pubblicizzazione	1	DITTA LUCA MALETTA DI MALETTA ING. LUCA	Dichiarazione di intenti	2154/VI.1.1	19/04/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Impegnarsi nel caso di ammissione al finanziamento a partecipare alla realizzazione del progetto, con gli utenti. a titolo non oneroso nello scambio delle buone prassi tra gli istituti scolastici	CEIS03300E E. AMALDI - CNEO NEVIO S.MARIA CV	2810/VI.1.1	19/05/2017	Sì
Impegnarsi, in caso di ammissione al finanziamento, a partecipare alla realizzazione del progetto avendo cura di essere parte attiva per lo scambio di buone pratiche,	CEIS02400Q RIGHI - NERVI	2812/VI.1.1	19/05/2017	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

Settore	Elemento
---------	----------

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
SCRATCH....SI GIRA!!!	€ 4.977,90
SCRATCH....SI GIRA!!! 2	€ 4.977,90
Dalla Geometria alla stampa 3D	€ 4.977,90



Giocando con i Robot	€ 4.977,90
Digital Communication	€ 4.977,90
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.889,50

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: SCRATCH....SI GIRA!!!

Dettagli modulo

Titolo modulo	SCRATCH....SI GIRA!!!
Descrizione modulo	Il modulo si propone di sviluppare o potenziare le competenze in ambito di pensiero computazionale in relazione alla programmazione. Attraverso la realizzazione di un videogioco, con il software Scratch, i bambini sono guidati ad un approccio innovativo e creativo utilizzando la tecnica del problem solving. Durante le attività saranno approfondite tutte le fasi di implementazione e creazione di un progetto informatico: dalla progettazione del videogioco alla ricerca delle immagini e alla realizzazione attraverso la programmazione. Attraverso una didattica laboratoriale basata su lezioni interattive condotte in ambiente digitale, gli studenti daranno vita ad un gruppo di lavoro all'interno del quale le competenze di tutti saranno utili per il raggiungimento degli obiettivi.. Gli studenti saranno guidati da un Esperto Esterno nella creazione e gestione di videogioco con il compito di affiancarli nelle fasi di realizzazione e a gestire le dinamiche di gruppo. Tempi Il percorso ha una durata di 30 ore articolate in due fasi: Progettazione: agli studenti sarà chiesto avere in questa fase un approccio creativo , fantasioso e di immaginare quali saranno le caratteristiche del proprio videogioco. I laboratori prevedono incontri settimanali di due/tre ore ciascuno Realizzazione: Durante questa fase gli studenti implementano il loro progetto tenendo presente tutto ciò che hanno inserito nella fase di progettazione . Si passerà dall'idea alla realizzazione. Questa sarà la fase più interessante e attiva, poiché i gruppi di lavoro si troveranno a doversi interfacciare con problematiche nuove e gestione del videogame. Follow up: verifica del lavoro fatto e gioco per poter testare che il tutto funzioni correttamente. Tecnica di verifica e controllo sarà quella di investire i gruppi di lavoro: ogni gruppo giocherà con il prodotto realizzato da un altro gruppo, Obiettivi • sviluppare un approccio creativo; • gestire l'approccio a dinamiche di lavoro complesse; • potenziare l'approccio logico/matematico; • potenziare il problem solving; • iniziare alla progettazione di algoritmi, attraverso risultati visibili. Metodologie utilizzate • Learning by doing: imparare un concetto, una prassi, un metodo, attraverso l'applicazione di conoscenze e competenze, Si mettono in pratica attitudini e propensioni personali. Attraverso questa metodologia si sperimentano le conoscenze acquisite studiando, sperimentando le conseguenze delle scelte adottate. • Experiential Learning: costituisce un modello che si realizza attraverso l'azione e la

	sperimentazione diretta di situazioni, compiti e ruoli, favorendo l'emergere di vocazioni, sviluppare potenzialità, valorizzando le inclinazioni personali, sviluppando abilità di problem solving. • Cooperative Learning: attraverso questa metodologia gli studenti apprendono mettendo in comune nel piccolo gruppo le conoscenze aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso. Modalità di valutazione e diffusione dei risultati La comprensione degli argomenti e delle tecniche trattate sarà misurata concretamente con la realizzazione dei prodotti ed il loro utilizzo al fine da rendere replicabile il progetto anche per il futuro. Il tutor d'aula provvederà, insieme all'esperto esterno a confrontarsi sull'andamento del percorso e sul grado di partecipazione dei destinatari, attraverso specifici incontri di monitoraggio. Alla fine del percorso saranno somministrati questionari, possibilmente in forma anonima, per raccogliere il grado di gradimento degli studenti e di interiorizzazione delle tematiche trattate. La diffusione dei risultati progettuali avverrà attraverso la disseminazione di forme di pubblicità online e offline per informare e coinvolgere l'intera platea di studenti, famiglie e docenti della scuola: Incontri di presentazione con insegnanti e famigliari; Circolari informative e locandine a scuola; Pubblicità su canali web (sito scuola e Facebook). Altro momento fondamentale per la diffusione dei risultati sarà la realizzazione dell'evento, in cui saranno coinvolti anche gli altri soggetti del territorio (in particolare imprese, media e istituzioni): l'evento si configurerà come una piccola fiera dell'informatica, dove i ragazzi allestiranno uno stand, esporranno i prodotti realizzati e avranno l'opportunità di disseminare in maniera indipendente i contenuti dell'esperienza vissuta
Data inizio prevista	30/10/2017
Data fine prevista	30/01/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CEEE877016
Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SCRATCH....SI GIRA!!!

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: SCRATCH....SI GIRA!!! 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	SCRATCH....SI GIRA!!! 2
Descrizione modulo	Il modulo si propone di sviluppare o potenziare le competenze in ambito di pensiero computazionale in relazione alla programmazione. Attraverso la realizzazione di un videogioco, con il software Scratch, i bambini sono guidati ad un approccio innovativo e creativo utilizzando la tecnica del problem solving. Durante le attività saranno approfondite tutte le fasi di implementazione e creazione di un progetto informatico: dalla progettazione del videogioco alla ricerca delle immagini e alla realizzazione attraverso la programmazione. Attraverso una didattica laboratoriale basata su lezioni interattive condotte in ambiente digitale, gli studenti daranno vita ad un gruppo di lavoro all'interno del quale le competenze di tutti saranno utili per il raggiungimento degli obiettivi.. Gli studenti saranno guidati da un Esperto Esterno nella creazione e gestione di videogioco con il compito di affiancarli nelle fasi di realizzazione e a gestire le dinamiche di gruppo. Tempi Il percorso ha una durata di 30 ore articolate in due fasi: Progettazione: agli studenti sarà chiesto avere in questa fase un approccio creativo , fantasioso e di immaginare quali saranno le caratteristiche del proprio videogioco. I laboratori prevedono incontri settimanali di due/tre ore ciascuno Realizzazione: Durante questa fase gli studenti implementano il loro progetto tenendo presente tutto ciò che hanno inserito nella fase di progettazione . Si passerà dall'idea alla realizzazione. Questa sarà la fase più interessante e attiva, poiché i gruppi di lavoro si troveranno a doversi interfacciare con problematiche nuove e gestione del videogame. Follow up: verifica del lavoro fatto e gioco per poter testare che il tutto funzioni correttamente. Tecnica di verifica e controllo sarà quella di invertire i gruppi di lavoro: ogni gruppo giocherà con il prodotto realizzato da un altro gruppo, Obiettivi • sviluppare un approccio creativo; • gestire l'approccio a dinamiche di lavoro complesse; • potenziare l'approccio logico/matematico; • potenziare il problem solving; • iniziare alla progettazione di algoritmi, attraverso risultati visibili. Metodologie utilizzate • Learning by doing: imparare un concetto, una prassi, un metodo, attraverso l'applicazione di conoscenze e competenze, Si mettono in pratica attitudini e propensioni personali. Attraverso questa metodologia si sperimentano le conoscenze acquisite studiando, sperimentando le conseguenze delle scelte adottate. • Experiential Learning: costituisce un modello che si realizza attraverso l'azione e la sperimentazione diretta di situazioni, compiti e ruoli, favorendo l'emergere di vocazioni, sviluppare potenzialità, valorizzando le inclinazioni personali, sviluppando abilità di problem solving. • Cooperative Learning: attraverso questa metodologia gli studenti apprendono mettendo in comune nel piccolo gruppo le conoscenze aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso. Modalità di valutazione e diffusione dei risultati La comprensione degli argomenti e delle tecniche trattate sarà misurata concretamente

	con la realizzazione dei prodotti ed il loro utilizzo al fine da rendere replicabile il progetto anche per il futuro. Il tutor d'aula provvederà, insieme all'esperto esterno a confrontarsi sull'andamento del percorso e sul grado di partecipazione dei destinatari, attraverso specifici incontri di monitoraggio. Alla fine del percorso saranno somministrati questionari, possibilmente in forma anonima, per raccogliere il grado di gradimento degli studenti e di interiorizzazione delle tematiche trattate. La diffusione dei risultati progettuali avverrà attraverso la disseminazione di forme di pubblicità online e offline per informare e coinvolgere l'intera platea di studenti, famiglie e docenti della scuola: Incontri di presentazione con insegnanti e famigliari; Circolari informative e locandine a scuola; Pubblicità su canali web (sito scuola e Facebook). Altro momento fondamentale per la diffusione dei risultati sarà la realizzazione dell'evento, in cui saranno coinvolti anche gli altri soggetti del territorio (in particolare imprese, media e istituzioni): l'evento si configurerà come una piccola fiera dell'informatica, dove i ragazzi allestiranno uno stand, esporranno i prodotti realizzati e avranno l'opportunità di disseminare in maniera indipendente i contenuti dell'esperienza vissuta
Data inizio prevista	30/10/2017
Data fine prevista	31/01/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CEEE877016
Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SCRATCH....SI GIRA!!! 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Dalla Geometria alla stampa 3D

Dettagli modulo

Titolo modulo	Dalla Geometria alla stampa 3D
Descrizione modulo	Il presente modulo ha l'obiettivo di proporre l'apprendimento della geometria solida con l'utilizzo delle nuove tecnologie di modellazione e stampa tridimensionale e si rivolge agli alunni che frequentano la quinta classe della scuola Primaria e le prime e seconde classi della Secondaria di Primo Grado. Obiettivi • Educare ad un approccio consapevole e costruttivo dei mezzi informatici. • Sperimentare l'applicazione delle conoscenze (matematico-geometriche) ad ambito informatico • Potenziare il problem solving • Sviluppare e stimolare l'approccio creativo. Metodologie utilizzate • Learning by doing: imparare un concetto, una prassi, un metodo, attraverso l'applicazione di conoscenze e competenze, si mettono in pratica attitudini e propensioni personali. Attraverso questa metodologia si sperimentano le conoscenze acquisite studiando, sperimentando le conseguenze delle scelte adottate. • Experiential Learning: costituisce un modello che si realizza attraverso l'azione e la sperimentazione diretta di situazioni, compiti e ruoli, favorendo l'emergere di vocazioni, sviluppare potenzialità, valorizzando le inclinazioni personali, sviluppando abilità di problem solving. • Cooperative Learning: attraverso questa metodologia gli studenti apprendono mettendo in comune nel piccolo gruppo le conoscenze aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso. Uno degli obiettivi principali del modulo è quello, collegato, a tutto il progetto, di promuovere una didattica innovativa basata sulla conoscenza e sviluppo della cultura scientifica e tecnologica. Contenuti L'attività proposta parte dall'approccio tridimensionale per poi passare, in un secondo momento, al bidimensionale. La scoperta e l'analisi delle proprietà dei solidi passa per varie fasi: dall'osservazione diretta di solidi semplici differenziazione dei solidi semplici e loro caratterizzazione geometrica, analisi di proprietà che li distingue; costruzione di « solidi scheletrati » cioè in forma filiforme che pieni utilizzando strumenti tradizionali (pongo-stuzzicadenti, filo animato, geomag, etc) che le nuove tecnologie (penna 3D, CAD 3D, Stampante 3D). Dall'analisi dei solidi e dalla loro costruzione si passa al piano e le relazioni tra rette. L'esperto esterno fornirà al gruppo di studenti, il giusto supporto didattico/esperienziale, attraverso materiali didattici (slides animate, schede di approfondimento e verifica) e attività concrete di apprendimento (attività di disegno tridimensionale assistito da computer con software di primo livello). TinkerCad è uno dei programmi adatti alla realizzazione del modulo di making e stampa 3D, poiché permette agli studenti di sperimentare l'unione di più figure geometriche semplici, creando figure complesse con possibilità di essere realizzate con stampe 3D. Valutazione Sulla base degli obiettivi di apprendimento stabiliti, i docenti di matematica redigono un test, i risultati dei test verranno utilizzati in esito per confrontare il livello di apprendimento prima e dopo l'utilizzo della stampante come metodologia pedagogica di apprendimento. In questo modo sarà realizzabile una valutazione concreta dell'impatto della tecnologia sull'apprendimento della materia. L'esperto raccoglie per ogni studente la valutazione fatta mediante diretta osservazione durante lo svolgimento delle attività, assegnando un punteggio da 0 a 5 ed aggiungendo qualsiasi commento di merito utile, ai criteri seguenti: livello di impegno, interesse dimostrato, partecipazione attiva, proattività, qualità dell'autoapprendimento, capacità di problem solving, accuratezza tecnica nell'utilizzo dei software e della stampante, collaborazione con gli altri studenti del gruppo di lavoro. Alla fine del percorso viene consegnato ad ogni studente un questionario mediante il quale, in modo anonimo, ognuno di essi può esprimere il personale giudizio dell'esperienza svolta. Il questionario può essere sfruttato per raccogliere anche suggerimenti e nuove idee da applicare a successive sperimentazioni con la tecnologia di stampa 3D.
Data inizio prevista	15/11/2017

Data fine prevista	14/02/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CEEE877016
Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Dalla Geometria alla stampa 3D

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Giocando con i Robot

Dettagli modulo

Titolo modulo	Giocando con i Robot
Descrizione modulo	La robotica, introdotta attraverso progetti ad hoc e calata poi nel curriculare, favorisce la realizzazione di ambienti di apprendimento multidisciplinari, fondati sull'interscambio delle conoscenze e sull'apprendimento cooperativo. Il modulo, nello specifico si propone di far apprendere i fondamenti che compongono una macchina automatizzata. Far comprendere, cioè come dalla programmazione di un dato, si può arrivare alla gestione di un robot. Ci si propone di far osservare agli alunni, tutto ciò che ci circonda con uno sguardo, non solo più critico, ma anche più consapevole dei sistemi informatici che ci sono alla base delle macchine automatizzate. L'utilizzo divertente dei Robot da laboratorio permette agli studenti di far esperienze di informatica avanzata e di programmazione, attraverso un approccio divertente ed attività che ne stimolino la curiosità e la creatività. Progettare, costruire, avanzare per prove ed errori sono le fasi attraverso le quali bambini e preadolescenti sperimentano il proprio sapere e lo condividono con gli altri. Obiettivi generali Una macchina dotata di cervello elettronico sembra agli alunni del primo ciclo un'attività complessa. In realtà, attraverso l'utilizzo di modalità e attività di tipo ludico gli alunni verranno coinvolti nella progettazione e costruzione di piccole macchine robotiche funzionanti. In questo modo verrà stimolata la loro capacità di esplorare e di diventare attivi co-costruttori di conoscenze, rafforzando la propria autostima, ottenendo soddisfazioni personali e, soprattutto, divertendosi. <u>Il percorso mira a sviluppare, oltre alla creatività, le abilità pratico-costruttive, le capacità</u>

logico-formali, l'attitudine all'osservazione critica e alla rielaborazione dei progetti, il confronto con i compagni.

Nello specifico il modulo si propone i seguenti obiettivi:

sviluppare il pensiero logico-matematico.

Imparare a programmare percorsi obbligati.

promozione del pensiero creativo attraverso conoscenze già acquisite

Creare un approccio multidisciplinare (matematica, scienze, informatica, fisica) per il raggiungimento di obiettivi specifici

Potenziare l'approccio collaborativo nel raggiungimento di risultati.

Potenziare il problem solving.

Educare al pensiero computazionale attraverso la algoritmi lineari azione- reazione

Metodologie utilizzate

Experiential Learning: costituisce un modello che si realizza attraverso l'azione e la sperimentazione diretta di situazioni, compiti e ruoli, favorendo l'emergere di vocazioni, sviluppare potenzialità, valorizzando le inclinazioni personali, sviluppando abilità di problem solving;

Learning by doing: imparare per comprendere le azioni mettendo in pratica le attitudini, le inclinazioni individuali e le conoscenze acquisite nel corso del ciclo di studi, sperimentando direttamente le conseguenze delle scelte adottate;

Cooperative Learning: costituisce una specifica metodologia di insegnamento attraverso la quale gli studenti apprendono in piccoli gruppi, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso.

Modalità di valutazione e diffusione dei risultati

La comprensione degli argomenti e delle tecniche trattate sarà misurata concretamente con la realizzazione dei prodotti ed il loro utilizzo al fine da rendere replicabile il progetto anche per il futuro.

Il tutor d'aula provvederà, insieme all'esperto esterno a confrontarsi sull'andamento del percorso e sul grado di partecipazione dei destinatari, attraverso specifici incontri di monitoraggio.

Alla fine del percorso saranno somministrati questionari, possibilmente in forma anonima, per raccogliere il grado di gradimento degli studenti e di interiorizzazione delle tematiche trattate.

La diffusione dei risultati progettuali avverrà attraverso la disseminazione di forme di pubblicità online e offline per informare e coinvolgere l'intera platea di studenti, famiglie e docenti della scuola:

Incontri di presentazione con insegnanti e famigliari;

Circolari informative e locandine a scuola;

Pubblicità su canali web (sito scuola e Facebook).

Altro momento fondamentale per la diffusione dei risultati sarà la realizzazione dell'evento, in cui saranno coinvolti anche gli altri soggetti del territorio (in particolare imprese, media e istituzioni): l'evento si configurerà come una piccola fiera dell'informatica, dove i ragazzi allestiranno uno stand, esporranno i prodotti realizzati e avranno l'opportunità di disseminare in maniera indipendente i contenuti dell'esperienza vissuta.

Data inizio prevista	15/11/2017
Data fine prevista	20/02/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CEEE877016
Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Giocando con i Robot

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Digital Communication

Dettagli modulo

Titolo modulo	Digital Communication
Descrizione modulo	È un laboratorio esperienziale in cui gli studenti, suddivisi in due/tre gruppi di lavoro, realizzano una campagna promozionale su temi di Responsabilità sociale, culturale e ambientale diffondendo la cultura, le tradizioni, i luoghi storici della città e del territorio, utilizzando esclusivamente strumenti e canali di comunicazione digitale. Gli studenti potenzieranno le loro capacità espressive e comunicative, apprenderanno l'importanza della "web reputation", conosceranno il funzionamento dei principali canali e strumenti utilizzati per la comunicazione digitale e realizzeranno prodotti di comunicazione come video spot, podcast, web cast, articoli online, web sites. L'obiettivo è quello di sviluppare un percorso che consenta da un lato di rafforzare la capacità degli studenti di utilizzare i nuovi media digitali in maniera efficace e, dall'altro, di comprendere i rischi connessi alla presenza in internet, attraverso l'analisi della reputazione online delle aziende selezionate. Il percorso prevede 30 ore di attività, suddivisa in 3 fasi: 1) Startup: Durante questa fase gli studenti impostano i contenuti della loro campagna di comunicazione: analisi azienda committente (presenza in rete, comunicazione, SWOT Analysis), indagine Web Reputation, incontro e intervista con azienda committente, brief e piano di comunicazione. 2) WIP: Realizzazione degli elaborati multimediali per la loro campagna: video spot, podcast, web cast, articoli online, web sites. 3) Delivery: Pubblicazione della campagna online e partecipazione ad eventi e manifestazioni dedicate. Obiettivi - Conoscere l'importanza della Web Reputation in contesti aziendali, accrescere il proprio senso di "responsabilità in rete"; - Imparare a selezionare conoscenze affidabili in internet e sapersi comportare responsabilmente nella rete; - Imparare ad integrare tra di loro testo, suono e immagine realizzando elaborati multimediali quali video, photo gallery, podcast, ecc.;

- Programmare e gestire mezzi di comunicazione online quali siti web, blog, social page, ecc.;
- Stimolare l'acquisizione di conoscenze, strumenti e tecniche, anche attraverso l'utilizzo di risorse in rete, quali tutorial, template e open library;
- Stimolare la creatività digitale, l'applicazione delle conoscenze ai diversi contesti e la capacità di analisi e risoluzione dei problemi, anche attraverso modalità di cognitive basate su schemi logico-matematici (pensiero computazionale).

Metodologie utilizzate

Learning by doing: imparare per comprendere le azioni mettendo in pratica le attitudini, le inclinazioni individuali e le conoscenze acquisite nel corso del ciclo di studi, sperimentando direttamente le conseguenze delle scelte adottate.

Experiential Learning: costituisce un modello che si realizza attraverso l'azione e la sperimentazione diretta di situazioni, compiti e ruoli, favorendo l'emergere di vocazioni, sviluppare potenzialità, valorizzando le inclinazioni personali, sviluppando abilità di problem solving.

Cooperative Learning: costituisce una specifica metodologia di insegnamento attraverso la quale gli studenti apprendono in piccoli gruppi, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso.

Strumenti utilizzati

WordPress: è una piattaforma software che consente la creazione di siti internet professionali formati da contenuti testuali e multimediali. WordPress consente l'utilizzo di numerosi plugin e template che possono essere ulteriormente personalizzati, per offrire il massimo delle prestazioni.

Spreaker Studio: è un'applicazione mobile che consente di dar vita a una vera web radio, con la possibilità di registrare, modificare e pubblicare podcast dal proprio telefono.

Gimp: è un software multipiattaforma utilizzato per l'elaborazione digitale delle immagini, che possiede funzionalità quali fotoritocco, fotomontaggio, conversione formato dei file e animazioni.

Avidemux: software di editing video software che supporta tutti i principali formati di file video (compresi gli AVI/DivX e gli MP4) e permette di modificarli e montarli con estrema facilità.

Modalità di valutazione

Per misurare l'impatto del progetto e il corretto sviluppo delle attività previste saranno attivate le seguenti azioni di monitoraggio:

Reporting: al termine di ogni incontro il tutor scolastico e l'esperto esterno redigeranno una rubrica di osservazione per valutare i comportamenti dei partecipanti durante le attività.

Questionari: predisposizione di questionari da somministrare in forma anonima agli studenti partecipanti al progetto, per misurare l'indice di gradimento dell'attività. Una seconda tipologia di questionario sarà inoltre somministrata ai docenti delle classi coinvolte, al fine di far emergere il punto di vista anche dei destinatari indiretti.

Scheda di valutazione: sarà predisposta per ciascuno studente una scheda contenente elementi di valutazione basati sul grado di partecipazione e sulla rilevazione delle competenze acquisite al termine del percorso. La compilazione della scheda, che sarà effettuata ad opera del tutor in collegamento con l'esperto esterno, sarà redatta in base ai dati raccolti dai report giornalieri.

Data inizio prevista	30/11/2017
Data fine prevista	31/12/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale



**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

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

pon
2014-2020



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
MIUR

**Scuola PRINCIPE PIEMONTE S.MARIA
C.V. (CEIC877004)**

Sedi dove è previsto il modulo	CEMM877015
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Digital Communication

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 46182)
Importo totale richiesto	€ 24.889,50
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	2553/VI.1.1
Data Delibera collegio docenti	09/05/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	2554/VI.1.1.
Data Delibera consiglio d'istituto	09/05/2017
Data e ora inoltro	19/05/2017 10:20:32
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì
Si dichiara di avere la disponibilità di spazi attrezzati per lo svolgimento delle attività proposte	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>SCRATCH....SI GIRA!!!</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>SCRATCH....SI GIRA!!! 2</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Dalla Geometria alla stampa 3D</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Giocando con i Robot</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Digital Communication</u>	€ 4.977,90	

	Totale Progetto "HOMO SAPIENS DIGITALIS ... FORMIAMO IL CITTADINO DEL FUTURO"	€ 24.889,50	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 24.889,50	€ 25.000,00