



Candidatura N. 989349
2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	MARTIRI DI CIVITELLA
Codice meccanografico	ARIC81000G
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA VERDI, 40
Provincia	AR
Comune	Civitella In Val Di Chiana
CAP	52041
Telefono	0575497215
E-mail	ARIC81000G@istruzione.it
Sito web	www.badiacomp.gov.it
Numero alunni	750
Plessi	ARAA81001C - "LO SCOIATTOLO" ARAA81002D - "COCCINELLA" PIEVE AL TOPPO AREE81002P - "GIANNI RODARI" AREE81004R - ARCOBALENO ARMM81001L - "MARTIRI DI CIVITELLA"



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 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO	Aumento delle certificazioni finali o di altre forme di riconoscimento e mappatura delle competenze per i percorsi formativi, dedicati a competenze informatiche/tecniche specifiche, conseguiti dalle studentesse e dagli studenti Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 989349 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	Dal problem solving al pensiero comutazionale	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Dal codice ai codici	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Imparare a divertirsi con Scratch	€ 4.665,60
Competenze di cittadinanza digitale	Alfabetizzazione digitale	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	Diritti e responsabilità in Internet	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.993,60



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: dal codice ai codici

Progetto: dal codice ai codici	
Descrizione progetto	<p>Il progetto risponde ad uno degli obiettivi principali del PTOF del nostro Istituto: sviluppare la competenza digitale ed avviare gli studenti e le studentesse al pensiero computazionale quale competenza fondamentale per una cittadinanza piena, attiva e informata. Esso offre strumenti essenziali per affrontare problemi, immaginare e descrivere soluzioni, tradurre le idee in azioni sviluppando senso di iniziativa e la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi.</p> <p>I moduli scelti sono elencati nell'apposita sezione del progetto, ma si sottolinea il fatto che i concetti più ampi legati alla formazione di una coscienza civica digitale saranno trattati in tutti i moduli, anche quelli che si concentreranno sugli aspetti più operativi del coding. La crescita del ruolo di ciascuno studente, futuro cittadino, nella società digitale è un obiettivo fondamentale dell'intero progetto che, tuttavia, si propone di avvicinare progressivamente i ragazzi a questa consapevolezza, in un modo esperienziale.</p> <p>Il progetto si articola in 5 moduli formativi di 30 ore da svolgersi in orario extracurricolare e a classi aperte come ampliamento dell'offerta formativa secondo un' articolazione che prevede 2 moduli, di avviamento al coding per gli alunni e le alunne della scuola Primaria, e 3 moduli per la scuola Secondaria, di cui uno sarà dedicato al coding in continuità con la scuola Primaria e due sulla cittadinanza digitale (uno si conclude con l'acquisizione della certificazione ECDL Base e l'altro sull'uso della rete e la sicurezza nel Web).</p> <p>L'idea è di coinvolgere gli alunni in attività sperimentali utilizzando pensiero computazionale e making per ricavare dati dalla realtà, analizzarli, risolvere problemi traducendoli in codici diversi, tramite algoritmi o programmi. Le attività si inseriscono in un percorso verticale in cui gli stessi concetti vengono ripresi, approfonditi e applicati in contesti autentici per realizzare strumenti sempre più complessi al fine di consolidare obiettivi specifici disciplinari e interdisciplinari.</p> <p>Le metodologie innovative e collaborative previste, il carattere fortemente laboratoriale delle proposte, la coerenza con le tematiche curriculari e l'utilizzo delle tecnologie anche in chiave creativa sono fattori di sviluppo di competenze trasversali, di inclusione e di motivazione.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto



Contesto di riferimento

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

Dal RAV e PDM: L'Istituto è collocato in Comune periferico, forte frammentazione territoriale, unico riferimento la scuola che aggrega i ragazzi. Alti i tassi di NEET intorno al 23 % sopra la media provinciale (dati Osservatorio scolastico provinciale Arezzo).

L'apertura pomeridiana della Scuola ed i laboratori operativi attivi, sono strumento per rimotivare l'intera collettività nel futuro professionale dei figli (disoccupazione Comune 28% sopra media) ed un efficace strumento di prevenzione della devianza e dispersione che vede alto tasso di abbandoni non tanto nella scuola media, quanto alla fine dell'obbligo scolastico.

L'Istituto presenta, nel livello di competenze base nei test in ingresso una percentuale sempre maggiore di bambini che manifesta *carenze cognitive nuove*

Insieme a ottima capacità nell'uso dei dispositivi elettronici di nuova

generazione (soprattutto *touch*) si riscontrano invece difficoltà nella comprensione di concetti prima patrimonio degli studenti già dai primi anni.

Secondo alcune analisi queste "*nuove carenze*" potrebbero essere dovute alla

mancanza di alcune esperienze di gioco tipiche delle passate generazioni.

Nelle osservazioni dei docenti si è riscontrato che ad una spiccata attitudine all'uso dei

dispositivi digitali non corrisponde un parallelo progredire nelle competenze di base per uso riduttivo dei dispositivi digitali con contesti

applicativi eccessivamente semplificati che non stimolano a sufficienza la crescita

cognitiva.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

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

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

Scuola MARTIRI DI CIVITELLA
(ARIC81000G)

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, in linea con il PTOF, mira a promuovere e certificare le competenze digitali degli alunni incentivando la sperimentazione di procedure di problem solving integrate ad attività unplugged e online (Code.org, Scratch).

Si intende introdurre il pensiero computazionale attraverso il coding, usando attività pratiche ludico-educative per favorire esperienze di didattica innovativa che motivino e includano anche gli studenti con maggior disagio negli apprendimenti.

Il progetto si prefigge di:

- stimolare negli studenti lo sviluppo delle competenze relative al pensiero computazionale, al coding, alle abilità costruttive e all'uso delle tecnologie digitali?
- promuovere la maturazione delle soft skills con particolare attenzione al pensiero critico, alle abilità di analisi, al problem solving, alla capacità progettuale, al lavoro di gruppo e alle abilità interpersonali e comunicative;
- accrescere l'efficacia delle pratiche educative della scuola attraverso l'introduzione di metodologie e strumenti didattici innovativi e la diffusione di tali pratiche tra i docenti;
- integrare e potenziare l'alfabetizzazione digitale;
- esercitare la propria cittadinanza utilizzando in modo critico e consapevole la Rete
- saper rispettare norme specifiche (rispetto della privacy, rispetto/tutela del diritto d'autore...);



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.

Analisi con prove strutturate di ingresso nelle classi parallele previste nel curricolo

Incontri rappresentanti genitori di tutte le classi e rappresentanti studenti gruppo cittadinanza e partecipazione per raccogliere desiderata, perciò la scuola si è accreditata come test center ECDL AICA

Questionari RAV aprile: rilievo del bisogno

secondaria :forte partecipazione e richiesta di percorsi certificatori di studenti e genitori

Analisi con questionario di gradimento sui studenti secondaria, analisi con questionario CYBERBULLISMO: richiesta interventi strutturati di prevenzione

Poichè non tutti gli studenti parteciperanno alle attività comporrà la formazione di gruppi provenienti da classi diverse. In questo modo sarà possibile sviluppare competenze comunicative e collaborative grazie al nuovo contesto in cui sono inseriti i ragazzi.

Lo svolgimento del progetto in orario extracurricolare pomeridiano e rivolto ad un gruppo limitato di studenti ci impone dei criteri di accesso ai corsi qualora le richieste fossero superiori ai posti messi a disposizione.

Saranno inoltre privilegiati:

- Studenti che non usano dispositivi digitali e che manifestano maggiore disagio negli apprendimenti;
- Studenti con una particolare predisposizione all'uso di dispositivi digitali ma con difficoltà nell'apprendimento;
- Studenti che pur non avendo carenze cognitive particolari dimostrano uno spiccato interesse ad approfondire le tematiche sul coding e sull'alfabetizzazione digitale

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.

Il progetto, in relazione al PDM che prevede l'ampliamento e potenziamento delle attività extracurricolari e l'apertura della scuola oltre l'orario come presidio sociale e contro la dispersione scolastica, permetterà al nostro Istituto ad ampliare gli orari in cui verrà

tenuto aperto per attività di tipo formativo. In questo modo si intende trasformare

progressivamente la sede scolastica in un luogo di attività formativa permanente in cui

gli studenti e le famiglie possano trovare occasioni attraenti per rimanere o tornare a

scuola in tempi diversi da quelli strettamente prescritti.

Il fatto che il progetto sia orientato a tematiche generalmente estranee alle attività

curricolari, come il *coding*, la creatività digitale, l'ECDL spinge l'idea di

contesto scuola come un luogo in grado di allargare gli spazi di apprendimento anche

oltre i confini della musica e dello sport che già sono offerti in orari pomeridiani.

Dal punto di vista logistico l'Istituto è già organizzato per prolungare gli orari di apertura, nel bando fondi per integrare la presenza di

personale ATA o di custodia. Nel FIS ed in contrattazione è già stata stabilita una quota per la flessibilità oraria in relazione ai progetti PON di ampliamento dell'offerta. Il servizio mensa e trasporto, offerto dal Comune nel partenariato, è supporto organizzativo fondamentale. La consulta dei genitori ha dato disponibilità per il supporto logistico ed organizzativo pomeridiano

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...).

Comune: inclusione degli alunni H e BES, supporto logistico con disponibilità mensa e trasporto

L'ass. Archetypus collabora volontariamente :inclusione degli alunni H e BES e supporto vigilanza.

La "Consulta per il futuro ONLUS" genitori e cittadini garantisce la collaborazione di volontari adulti per l'apertura e la gestione dello spazio, garantisce raccordo con utenza.

Università di Urbino: supporto didattico e formativo on line

La "Rete per la prevenzione del disagio territoriale", capofila la Scuola, raccoglie ass. cult.e volontariato per collaborazioni gratuite con la scuola:la rete è un'occasione per mettere in sinergia le energie del territorio intorno ai giovani, futuro della comunità che ha un forte senso territoriale.

Partner "Tecno informatica" garantisce il supporto software e innovativo.

Si intende avviare un partenariato con ente giuridico per

piattaforma didattica digitale per la formazione in aula e a distanza

interattiva; (siamo test center ECDL AICA) certificazioni informatiche per consulenza per la progettazione e fornitura del materiale didattico, assistenza

collaborazione con ente giuridico in qualità di **operatore qualificato**, per

supportare scuola, tramite la consulenza progettuale

per gli avvisi pubblici **PON** - Programma Operativo Nazionale, sviluppando progetti

coerenti con gli avvisi ministeriali.

Finalità: supporto e gestione processi formativi, innovazione della didattica con metodi flipped classroom

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.).

La realizzazione del progetto incontra l'obiettivo del RAV che indica tra i traguardi per il nostro istituto la diffusione della pratica laboratoriale e di azioni educative per superare il modello della lezione tradizionale.

Ogni modulo prevede, infatti, un' applicazione delle seguenti fasi di lavoro:

- introduzione al compito e delle tappe (*project based learning*)
- suddivisione in gruppi, definizione dei compiti e dei ruoli (*team based learning, cooperative learning*)
- formulazione di domande, ipotesi e verifiche sperimentali (*inquiry based learning*)
- cicli di progettazione e realizzazione sul modello *think-make-improve* sino a che lo strumento di misura e/o monitoraggio realizzato soddisfi i criteri richiesti in termini di efficacia e creatività
- verifica con un gruppo di controllo di quanto elaborato

Si utilizzerà l'atelier costruito grazie ai PON e l'aula informatica. L'intera scuola potrà poi essere utilizzata come campo di sperimentazione e di messa a punto degli strumenti.

Il progetto costituirà un momento di avvio per future attività laboratoriali e costituirà occasione di diffusione di buone pratiche condivise tra i docenti; gli studenti potranno presentare quanto svolto in occasione della Festa della Scuola che, a fine anno, si apre alle famiglie e alla cittadinanza.

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

Questo progetto si inquadra in obiettivi In atto e contribuisce alla maturazione delle competenze digitali presso un numero sempre maggiore di studenti

L'esercizio del pensiero computazionale peraltro è stato applicato

nelle diverse discipline adattandolo: matematica e geometria ma anche l'italiano (ordinata

composizione di un testo) o geografia (consolidamento concetti di

orientamento spaziale relativo o assoluto). Inoltre il progetto prevede che le tematiche relative alla **cittadinanza digitale**, cioè alla miglior consapevolezza di diritti e doveri del cittadino nell'era digitale, siano sullo sfondo delle attività che verranno fatte su *coding* e creatività digitale. per prendere consapevolezza di diritti, doveri, e soprattutto dei rischi, gli strumenti digitali diventano oggetti usati in modo consapevole con potenzialità e limiti oggetto di riflessione

Ptof: progetti coerenti: Cittadinanza digitale

Azioni coerenti con il PNSD

<http://www.badiacomp.gov.it/wordpress/wp-content/uploads/2015/06/PTOF-2016-2017.pdf>

PON n.9035 del 13/07/2015 – FESR – Realizzazione-ampliamento LAN- realizzato

PON n.12810 del 15/10/2015 – FESR- Realizzazione di ambienti digitali-realizzato

PON n° 5403 del 16/03/2016 – Atelier Creativi e laboratori per le competenze chiave-PNSD-finanziato

-AD: [formazione](#) insegnanti

-istituzione del *team per l'innovazione digitale*

-pubblicizzazione e condivisione PNSD con Docenti

-partecipazione A.D. a comunità di pratica in rete

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.

Le strategie per l'inclusione che si pensa di adottare sono parte integrante del progetto stesso; il *cooperative learning* in primo luogo, infatti 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.

Anche i possibili momenti di *peer tutoring*, nello svolgimento delle attività didattiche con le tecnologie in classe, hanno valenza inclusiva: alcuni alunni svolgeranno la funzione di facilitatori dell'apprendimento a favore di altri studenti coetanei. Si ritiene infatti che questo approccio possa stimolare negli studenti la creazione di relazioni sociali positive dentro l'ambiente scuola, agendo così da fattore protettivo per il rischio di assenteismo e abbandono scolastico e contro il bullismo.

Altro elemento di inclusività: valorizzazione delle intelligenze multiple: le varie fasi dei moduli propongono infatti diverse modalità di approccio ai saperi che vanno dal *learning by doing*, al problem solving, al making, alla sperimentazione, alla creatività progettuale e digitale.

Il partenariato del Comune, dell'Associazione Archetypus del servizio inclusione H, la partecipazione anche in sede di progettazione condivisa dei servizi sociali per riconnettere l'offerta formativa con le attività educative domiciliari svolte dal Comune, garantiscono l'inclusione dei bambini anche con handicap importanti presenti

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.

Inizia la formazione d'aula da parte dei docenti utilizzando la piattaforma digitale. Per ogni modulo vi sarà un docente esperto

supportato da un tutor. In itinere sarà monitorato l'andamento del percorso formativo attraverso esercizi e test.

Alla fine del percorso verrà effettuata una prova finale, che tramite grafico radar verrà confrontata con quella iniziale, per fornire ai docenti il quadro complessivo dell'andamento degli studenti.

Raccordo costante con la Consulta per il Futuro ONLUS dei rappresentanti genitori di tutte le sezioni, con scambio di opinioni continuo, favorito anche dalla presenza di mailing list normalmente utilizzate nella comunicazione con le famiglie. Il contatto con rappresentanti della consulta ha permesso di condividere obiettivi, modalità e tempi di realizzazione.

Nell'incontro Consulta per il Futuro ONLUS portato in discussione il progetto e raccolto le sollecitazioni.

il numero dei partecipanti sarà il primo ovvio elemento.

Verranno sviluppati anche questionari sul gradimento del modulo alle famiglie, in itinere per aggiustare il percorso delle attività. Il risultato e l'efficacia dell'intervento, sarà infine valutato con la realizzazione di prodotti multimediali di restituzione e diffusione sia in sede scolastica che con la loro pubblicazione su internet, in modo da coinvolgere una più ampia compagine

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).

Le attività previste potranno continuare e la piattaforma verrà utilizzata anche dopo la conclusione del progetto con i docenti formati.

Dopo l'approvazione del progetto :

- verrà data comunicazione ai docenti della scuola, sia nel caso siano coinvolti nel progetto come docenti esperti o tutor o meno
- pianificazione delle attività da parte della scuola che coinvolge DS, DSGA, docenti, personale amministrativo, studenti e genitori.
- i docenti esperti e tutor coinvolti nel progetto riceveranno una formazione di base sull'uso delle tecnologie digitali e nell'ambito del partenariato e della collaborazione con l'ente giuridico. Questa formazione di base avrà una durata di 2/3 ore, effettuata con webinar/workshop.
- per ogni modulo di rinforzo verrà comunicata agli studenti l'iscrizione al corso di potenziamento attraverso l'invio di un codice.

Gli studenti che hanno fatto parte del progetto potranno continuare a fruire dei contenuti per altri 6 mesi oltre la fine dei corsi.

I materiali utilizzati coerenti con i programmi scolastici nell'azione di rafforzamento potranno essere fruiti anche da tutti gli studenti, previa apposita licenza d'uso.

Del progetto la scuola darà visibilità a tutta la comunità scolastica sul proprio sito.

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.

analisi bisogni: a partire dal RAV, dai questionari svolti con l'utenza, considerando i risultati dei progetti proposti di ampliamento dell'offerta

per la progettazione l'azione sarà condivisa con i gruppi degli stake-holder. Incontri di progettazione sono già stati svolti con il Sindaco, l'assessorato alla scuola ed i servizi sociali del territorio per organizzare un'offerta integrata, specie per ciò che riguarda l'apertura pomeridiana ed il mese di luglio.

Verrà fatta un'indagine tra i genitori soprattutto in termini di orari e di proposte da attivare all'interno dei moduli già previsti.

Somministrazione di questionari gradimento iniziali- itinere finali on line

Per ogni scuola si creano dei moduli-classe virtuali, uno per ogni modulo. La formazione durerà 30 ore. I moduli si attivano con i percorsi di formazione, tenuti da un docente esperto e tutor; sarà inoltre possibile il coinvolgimento dei genitori ai quali verrà rilasciato apposito codice di accesso. Lo studente verrà guidato e supportato durante tutto il percorso; sulla piattaforma è possibile verificare costantemente lo stato di apprendimento delle conoscenze tramite statistiche dettagliate, storici delle simulazione effettuate, grafici radar che evidenziano l'avanzamento dello studente sia a livello complessivo sia per micro-argomenti. I genitori potranno in qualsiasi momento consultare l'account del proprio figlio per monitorare l'andamento scolastico, la costanza nello studio e il rendimento.



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

progetto in coerenza con OBIETTIVI PTOF:

Cittadinanza digitale

progettualità :

-formazione

-Coinvolgimento della comunità scolastica

-Creazione di soluzioni innovative

Classe 2.0

Miur e Regione -tablet e dei notebook nella didattica

Coding

in coerenza con il PNSD, propone esperienze di coding, come attività trasversale alle varie discipline

Blog in classe

Sperimentazioni: realizzazione blog di classe con commenti degli alunni, materiali didattici a disposizione, per fruizione

Laboratori multimediali

alunni produttori attivi di video, clip, filmati, webinar

attenzione a:

? acquisizione principi e concetti dell'informatica attraverso il pensiero computazionale con l'uso del *computer* che con attività *unplugged*, favorendo l'interazione creativa tra digitale e manuale;

? utilizzo di modalità di analisi e soluzione dei problemi tramite soluzioni algoritmiche, anche codificate mediante la programmazione a blocchi.

? sviluppo di competenze di cittadinanza digitale soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali online;

Utilizzo di una metodologia di tipo laboratoriale in grado di sostenere progetti (*project-based learning*) e l'apprendimento attraverso la pratica (*learning by doing and by creating*)

Alunni coinvolti in situazioni concrete che rendono operative ed inclusive le conoscenze, le abilità e le competenze teoriche in modalità di cooperative learning per favorire dinamiche relazionali, competenze comunicative e collaborative



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
70 Denominazione progetto P11 Noi e la promozione delle competenze matematiche e scientifiche	P.70	http://www.badiacomp.gov.it/wordpress/wp-content/uploads/2015/06/PTOF-2016-2017.pdf
Blog in classe Laboratori multimediali	p. 28	http://www.badiacomp.gov.it/wordpress/wp-content/uploads/2015/06/PTOF-2016-2017.pdf
Cittadinanza digitale Azioni coerenti con il piano nazionale scuola digitale	24	http://www.badiacomp.gov.it/wordpress/wp-content/uploads/2015/06/PTOF-2016-2017.pdf
Coding	27	http://www.badiacomp.gov.it/wordpress/wp-content/uploads/2015/06/PTOF-2016-2017.pdf
INCLUSIONE SCOLASTICA Ampliamento e potenziamento dell'offerta formativa: Progettazione laboratori potenziamento e recupero	55	http://www.badiacomp.gov.it/wordpress/wp-content/uploads/2015/06/PTOF-2016-2017.pdf
P9Ampliamento e potenziamento dell'offerta formativa: Progettazione laboratori potenziamen to e recupero	p 68	http://www.badiacomp.gov.it/wordpress/wp-content/uploads/2015/06/PTOF-2016-2017.pdf
PROGETTO TRIENNALE DI INTERVENTO DELL'ANIMATORE DIGITALE A cura del docente Animatore Digitale Carlo Neri	61	http://www.badiacomp.gov.it/wordpress/wp-content/uploads/2015/06/PTOF-2016-2017.pdf
Piano triennale formazione Docenti: attività previste per l'anno scolastico 2016/17	p.37	http://www.badiacomp.gov.it/wordpress/wp-content/uploads/2015/06/PTOF-2016-2017.p
classe 2.0	27	http://www.badiacomp.gov.it/wordpress/wp-content/uploads/2015/06/PTOF-2016-2017.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so gg etti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
------------------------------	---------------------	--------------------	-----------------	---------------------	--------------------	------------------



<p>Sillabi, linee guida e tracce per lo sviluppo di moduli da 30 o 60 ore per l'introduzione del pensiero computazionale per le fasce d'età: infanzia e biennio primaria, triennio primaria, secondaria di primo grado, secondaria di secondo grado.</p> <p>2. Spunti per l'applicazione interdisciplinare e metodologica dei concetti di pensiero computazionale introdotti nei moduli di cui al punto 1, ispirati a CodeMOOC e alle videolezioni del programma Coding di RAI Scuola, supportati dal confronto con la comunità di pratica di CodeMOOC e possibilmente abbinati a metodologie didattiche innovative (compiti di realtà e didattica capovolta).</p> <p>3. Test psicometrici e strumenti di valutazione, con linee guida per la somministrazione</p>	1	<p>Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo"</p>	Dichiarazione di intenti	3058	29/04/2017	Sì
<p>Collaborazione alla progettazione e la realizzazione dell'attività formativa prevista nel PON; Collaborazione finalizzata alla progettazione ed alla realizzazione di percorsi di ampliamento dell'offerta, con particolare riferimento ai bisogni di inclusione dei bambini portatori di handicaps e di bisogni educativi speciali, al fine di garantire la piena possibilità di partecipazione ai percorsi offerti in relazione all'incarico svolto dall'Associazione di promozione sociale Archetypus per l'inclusione degli alunni</p>	1	<p>ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE ARCHETYPUS</p>	Dichiarazione di intenti	3502	18/05/2017	Sì
<p>- fornire assistenza e supervisione alla progettazione e adeguamento del software delle dotazioni informatiche dell'istituto (a titolo gratuito)</p> <p>- attivare una collaborazione per l'intera durata del progetto</p>	1	<p>TECNOINFORMATICA</p>	Dichiarazione di intenti	3504	18/05/2017	Sì



Impegno, nel rispetto delle norme stabilite dal D.L.vo 50/2016, in caso di ammissione al finanziamento, di partecipare alla realizzazione del progetto avendo cura di realizzare le attività di formazione con il supporto di una piattaforma tecnologica idonea a supportare il progetto per la formazione in aula, sia a distanza.	1	SKILL ON LINE S.R.L.	Dichiarazione di intenti	3503	18/05/2017	Sì
-In particolare il Comune si impegna a sviluppare e potenziare la connessione esistente nei due plessi coinvolti nel progetto "Arcobaleno" e Secondaria "Martiri di Civitella" tramite passaggio al sistema VOIP -garantire il servizio mensa e trasporto laddove necessario allo svolgimento delle attività didattiche previste nel progetto. La scuola si impegna a coordinare con il Comune, servizio Scuola, le attività di ampliamento dell'offerta formativa della scuola dell'infanzia, in forma integrata a quanto già presente. -attivare una collaborazione per l'intera durata del progetto	1	COMUNE DI CIVITELLA IN VAL DI CHIANA	Dichiarazione di intenti	3501	18/05/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Dal problem solving al pensiero computazionale	€ 5.082,00
Dal codice ai codici	€ 5.082,00
Imparare a divertirsi con Scratch	€ 4.665,60
Alfabetizzazione digitale	€ 5.082,00
Diritti e responsabilità in Internet	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.993,60

Sezione: Moduli



Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Dal problem solving al pensiero computazionale

Dettagli modulo

Titolo modulo	Dal problem solving al pensiero computazionale
Descrizione modulo	<p>Il modulo prevede interventi a classi aperte in orario extracurricolare per gli alunni delle terze e quarte di scuola primaria dell'Istituto e si articolerebbe per due ore settimanali come ampliamento dell'offerta formativa.</p> <p>Verranno introdotti in modo intuitivo e ludico i concetti base della programmazione per sviluppare il pensiero computazionale quale competenza fondamentale per una cittadinanza piena, attiva e informata.</p> <p>Il modulo si prefigge il superamento dell'attuale paradigma educativo che tende a privilegiare le conoscenze (acquisizione di nozioni) e il pensiero deduttivo e stimola un percorso di problem solving che conduca gli alunni allo sviluppo dei concetti di base del coding e con esso alla maturazione delle attitudini e competenze trasversali previste da DigComp.</p> <p>In ogni lezione gli alunni saranno chiamati a muovere da un "problema" cui dovranno trovare "la soluzione" utilizzando la "cassetta degli strumenti" che hanno a disposizione. La strategia di risoluzione di un problema comporta l'esplorazione di regole (esperienze, procedure, leggi, algoritmi...), l'analisi della situazione da più punti di vista, l'utilizzazione di regole anche nuove e la capacità di valutare la risolubilità del problema stesso. Gli alunni dovranno quindi "descrivere" l'algoritmo identificato come risolutivo e verificarlo tramite un gruppo di controllo che funge da "esecutore".</p> <p>La competenza digitale nasce infatti dallo sperimentare strategie che sono alla base del "pensiero computazionale" e che trovano la loro applicazione anche in attività unplugged (costruzione di labirinti, percorsi, disegni, programmazione su carta a quadretti...).</p> <p>Esse implicano la progressiva assimilazione dei concetti di base dell'informatica (informazione, dato, codifica, simbolo, istruzione, algoritmo, programma, loop, errore...) attraverso attività essenzialmente giocose grazie alle quali gli alunni si avvicineranno al linguaggio della programmazione in modo naturale e inizieranno ad affrontare i problemi scomponendoli in parti sempre più piccole, ponendo l'attenzione sul processo logico implicato, seguendo algoritmi creati da loro.</p> <p>Le attività unplugged (si farà anche uso di Dresscode, CodyRoby,) saranno poi abbinare ai corsi 1 e 2 di Code.org. (verranno utilizzate le versioni originali della piattaforma, anziché quelle tradotte in italiano, in modo che la lezione di Coding permetta anche lo sviluppo dell'inglese come lingua veicolare).</p> <p>L'utilizzo della piattaforma Code.org. fornirà anche l'occasione per affrontare alcuni temi di cittadinanza digitale in particolare sull' uso corretto di internet, in cui ogni nostro intervento lascia traccia.</p> <p>L'impiego di una didattica attiva e laboratoriale, accompagnato dall'uso della tecnologia si profila come altamente motivante per gli alunni e permette di includere le studentesse e gli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti dato che potranno avvicinarsi al sapere in un modo nuovo, attivo e trasversale.</p> <p>La metodologia applicata sarà dunque quella della didattica laboratoriale la quale prevede:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Learning by doing e problem posing/solving • Apprendimento sia cooperativo e condiviso • Spazi strutturati, ma flessibili, in modo da favorire la creatività, lo scambio e l'apertura • Debugging (didattica dell'errore) • Tutoring • Peer to peer • Metodologie didattiche innovative (compiti di realtà e didattica capovolta) • la mediazione didattica si intrecci con l'operatività degli allievi



- Un nuovo ruolo dell'insegnante, che deve diventare un osservatore attento degli stili cognitivi degli allievi, può intervenire con suggerimenti, ma lasciando l'opportunità di sperimentare soluzioni diverse.

Risultati attesi:

- Maturazione di soft skills con particolare attenzione al pensiero divergente, critico, alle abilità di analisi, al problem solving, alla capacità progettuale ed imprenditoriale.
- Sviluppo di maggiori abilità interpersonali e comunicative.
- Interiorizzazione dei concetti di algoritmo e programma.
- Sviluppo di tecnologie digitali.
- Potenziamento di motivazione e strategie di apprendimento.
- Sviluppo di una prima alfabetizzazione su coding e pensiero computazionale.
- Attivazione di interventi adeguati nei confronti delle diversità.
- Incremento di responsabilità e l'autonomia degli alunni
- Sviluppo di capacità metacognitive ed autovalutative

Ricadute a medio-lungo termine nei processi di apprendimento disciplinari (registrate in collaborazione con i docenti curricolari)

Verifica e valutazione

Indicatori di valutazione:

- Livello di interesse, motivazione, partecipazione
- Autonomia di lavoro
- Contributo nei lavori di gruppo
- Rispetto per le idee altrui
- Capacità di esprimere giudizi e motivarli

Gli indicatori individuati costituiranno gli strumenti per la valutazione iniziale, in itinere e finale e si farà uso di.

- Griglie di osservazioni condivise per la valutazione delle abilità sociali, del livello di interesse, motivazione, partecipazione.
- Prove strutturate per testare le abilità raggiunte.
- Prove per rilevare la capacità degli alunni di elaborare e rielaborare semplici algoritmi.

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/03/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	AREE81004R
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Dal problem solving al pensiero comutazionale

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		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €



Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Dal codice ai codici

Dettagli modulo

Titolo modulo	Dal codice ai codici
Descrizione modulo	<p>Il modulo prevede interventi a classi aperte in orario extracurricolare per gli alunni delle quinte di scuola primaria dell'Istituto e si articolerebbe per due ore settimanali come ampliamento dell'offerta formativa.</p> <p>Verranno introdotti in modo intuitivo e ludico i concetti base della programmazione per sviluppare il pensiero computazionale quale competenza fondamentale per una cittadinanza piena, attiva e informata.</p> <p>Saranno organizzati momenti di attività laboratoriale che implicheranno lo sviluppo di competenze trasversali, permetteranno di approcciare l'apprendimento in modo coinvolgente e divertente, grazie anche all'uso smart e attivo delle tecnologie, allo sviluppo del pensiero computazionale e di una più consapevole cittadinanza digitale. Grazie alla metodologia del problem posing/solving gli studenti avranno l'opportunità di maturare i concetti di base del coding (informazione, istruzione, algoritmo, codice, programma) lavorando in piccoli gruppi alla soluzione di problemi attraverso i seguenti steps:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Individuare la strategia di risoluzione di un problema (analisi della situazione da più punti di vista, utilizzo di regole anche nuove per valutare la risolubilità del problema stesso...) 2. Descrizione attraverso il linguaggio, interpretabile da un ipotetico esecutore (gruppo di controllo), delle azioni da eseguire. 3. Verifica della correttezza della strategia risolutiva <p>Il modulo si avvarrà di attività unplugged (CodyRoby, CodyWay, giochi sul sistema di numerazione binario, percorsi, disegni di geometria piana) abbinati ai corsi 3 e 4 di Code.org, con un primo approccio a Scratch.</p> <p>L'impiego di codici diversi per affrontare problemi abitua gli alunni ad maggiore creatività e sviluppa il loro pensiero critico.</p> <p>L'utilizzo della piattaforma Code.org. fornirà anche l'occasione per affrontare alcuni temi di cittadinanza digitale in particolare sull' uso più consapevole di internet, in cui ogni nostro intervento lascia traccia.</p> <p>L'impiego di una didattica attiva e laboratoriale, accompagnato dall'uso della tecnologia si profila come altamente motivante per gli alunni e permette di includere le studentesse e gli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti dato che potranno approcciarsi al sapere in un modo nuovo, attivo e trasversale.</p> <p>La metodologia applicata sarà dunque quella della didattica laboratoriale la quale prevede:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Learning by doing e problem posing/solving • Apprendimento sia cooperativo e condiviso • Spazi strutturati, ma flessibili, in modo da favorire la creatività, lo scambio e l'apertura • Debugging (didattica dell'errore) • Tutoring • Peer to peer • Metodologie didattiche innovative (compiti di realtà e didattica capovolta) • la mediazione didattica si intrecci con l'operatività degli allievi • Un nuovo ruolo dell'insegnante, che deve diventare un osservatore attento degli stili cognitivi degli allievi, può intervenire con suggerimenti, ma lasciando l'opportunità di sperimentare soluzioni diverse. <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maturazione di soft skills con particolare attenzione al pensiero divergente, critico, alle abilità di analisi, al problem solving, alla capacità progettuale ed imprenditoriale.



	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppo di maggiori abilità interpersonali e comunicative. • Interiorizzazione dei concetti di algoritmo e programma. • Sviluppo di tecnologie digitali. • Potenziamento di motivazione e strategie di apprendimento. • Sviluppo di una prima alfabetizzazione su coding e pensiero computazionale. • Attivazione di interventi adeguati nei confronti delle diversità. • Incremento di responsabilità e l'autonomia degli alunni • Sviluppo di capacità metacognitive ed autovalutative <p>Ricadute a medio-lungo termine nei processi di apprendimento disciplinari (registrate in collaborazione con i docenti curricolari)</p> <p>Verifica e valutazione</p> <p>Indicatori di valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Livello di interesse, motivazione, partecipazione • Autonomia di lavoro • Contributo nei lavori di gruppo • Rispetto per le idee altrui • Capacità di esprimere giudizi e motivarli <p>Gli indicatori individuati costituiranno gli strumenti per la valutazione iniziale, in itinere e finale e sifarà uso di.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Griglie di osservazioni condivise per la valutazione delle abilità sociali, del livello di interesse , motivazione, partecipazione. • Prove strutturate per testare le abilità raggiunte. • Prove per rilevare la capacità degli alunni di elaborare e rielaborare semplici algoritmi.
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/03/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	AREE81004R
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Dal codice ai codici

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		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo: Imparare a divertirsi con Scratch

Dettagli modulo



Titolo modulo	
Titolo modulo	Imparare a divertirsi con Scratch
Descrizione modulo	<p>Il modulo prevede interventi a classi aperte in orario extracurricolare per gli alunni delle quinte di scuola primaria e primo anno di scuola secondaria dell'Istituto e si articolerebbe per due ore settimanali come occasione di ampliamento dell'offerta formativa.</p> <p>L'impiego di una didattica attiva e laboratoriale, accompagnato dall'uso della tecnologia si profila come altamente motivante per gli alunni e permette di includere le studentesse e gli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti dato che potranno approcciarsi al sapere in un modo nuovo, attivo e trasversale</p> <p>Verranno introdotti in modo intuitivo e ludico i concetti base della programmazione per sviluppare il pensiero computazionale quale competenza fondamentale per una cittadinanza piena, attiva e informata.</p> <p>L'impiego di codici diversi per affrontare problemi abitua gli alunni ad maggiore creatività e sviluppa il loro pensiero critico.</p> <p>L'utilizzo della piattaforma Code.org. e di Scratch fornirà anche l'occasione per affrontare alcuni temi di cittadinanza digitale in particolare sull' uso più consapevole di internet, in cui ogni nostro intervento lascia traccia.</p> <p>Il corso si propone di avviare gli alunni alla programmazione a blocchi utilizzando le due piattaforme sopra richiamate secondo modalità attive e inclusive (verranno utilizzate le versioni originali della piattaforme, anziché quelle tradotte in italiano, in modo che la lezione di Coding permetta anche lo sviluppo dell'inglese come lingua veicolare).</p> <p>L'obiettivo specifico sarà quello di mostrare come sviluppare nello studente il pensiero computazionale: ovvero un pensiero che proceda in maniera algoritmica e quindi trovare soluzioni a problemi proposti. Grazie alla metodologia del problem posing/solving gli studenti avranno l'opportunità di maturare i concetti di base del coding (informazione, istruzione, algoritmo, codice, programma) e di acquisire la capacità di elaborare programmi lavorando in piccoli gruppi alla soluzione di problemi attraverso i seguenti steps:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Individuare la strategia di risoluzione di un problema (analisi della situazione da più punti di vista, utilizzo di regole anche nuove per valutare la risolubilità del problema stesso...) 2. Realizzazione attraverso il linguaggio di programmazione a blocchi della soluzione ipotizzata 3. Verifica della correttezza della strategia risolutiva. <p>I partecipanti al corso acquisiranno le competenze per realizzare giochi didattici multimediali a supporto del proprio apprendimento.</p> <p>Il corso si svolgerà con metodologia laboratoriale, in modo cooperativo in aula e da casa coinvolgendo anche i genitori e si prevede:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Learning by doing e problem posing/solving • Apprendimento sia cooperativo e condiviso • Spazi strutturati, ma flessibili, in modo da favorire la creatività, lo scambio e l'apertura • Debugging (didattica dell'errore) • Tutoring • Peer to peer • Metodologie didattiche innovative (compiti di realtà e didattica capovolta) • Un nuovo ruolo dell'insegnante, che deve diventare un osservatore attento degli stili cognitivi degli allievi, può intervenire con suggerimenti, ma lasciando l'opportunità di sperimentare soluzioni diverse. <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maturazione di soft skills con particolare attenzione al pensiero divergente, critico, alle abilità di analisi, al problem solving, alla capacità progettuale ed imprenditoriale. • Sviluppo di maggiori abilità interpersonali e comunicative. • Interiorizzazione dei concetti di algoritmo e programma. • Utilizzo di tecnologie digitali con particolare riferimento all'uso di Scratch • Potenziamento di motivazione e strategie di apprendimento. • Attivazione di interventi adeguati nei confronti delle diversità. • Incremento di responsabilità e l'autonomia degli alunni



	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppo di capacità metacognitive ed autovalutative <p>Ricadute a medio-lungo termine nei processi di apprendimento disciplinari (registrate in collaborazione con i docenti curricolari)</p> <p>Verifica e valutazione</p> <p>Indicatori di valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Livello di interesse, motivazione, partecipazione • Autonomia di lavoro • Contributo nei lavori di gruppo • Rispetto per le idee altrui • Capacità di esprimere giudizi e motivarli <p>Gli indicatori individuati costituiranno gli strumenti per la valutazione iniziale, in itinere e finale e si farà uso di.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Griglie di osservazioni condivise per la valutazione delle abilità sociali, del livello di interesse , motivazione, partecipazione. • Prove strutturate per testare le abilità raggiunte. • Prove per rilevare la capacità degli alunni di elaborare e rielaborare semplici algoritmi.
Data inizio prevista	11/10/2017
Data fine prevista	31/03/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	AREE81004R ARMM81001L
Numero destinatari	8 Allievi (Primaria primo ciclo) 8 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Imparare a divertirsi con Scratch

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		16	1.665,60 €
	TOTALE					4.665,60 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenze di cittadinanza digitale
Titolo: Alfabetizzazione digitale

Dettagli modulo

Titolo modulo	Alfabetizzazione digitale
----------------------	---------------------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>In relazione anche ad altri progetti già in corso presso il nostro Istituto Scolastico, vogliamo attivare un percorso di integrazione e potenziamento dell'alfabetizzazione digitale, con particolare attenzione all'utilizzo di software di scrittura e foglio elettronico, nonché all'uso della rete. Per il miglioramento della conoscenza digitale ci rifacciamo ai syllabus dei moduli dell'ECDL base ed in particolare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • computer essentials; • online essentials; • word processing; • spreadsheet. <p>Il corso si propone di far acquisire allo studente capacità che possa poi riutilizzare trasversalmente nelle varie discipline scolastiche e nelle attività di cittadinanza. Sarà messo a disposizione degli studenti materiale quale ebook, video-lezioni, pillole formative e sessioni di verifica per la certificazione delle competenze da svolgersi in aula alla presenza del docente esperto e del tutor.</p> <p>La valutazione dell'azione di miglioramento sarà svolta attraverso una sessione finale di verifica in aula con la possibilità di allegare il dato alla scheda del singolo studente attraverso un foglio elettronico allegato alla rendicontazione finale del corso.</p> <p>La possibilità di avere materiale di studio on-line farà in modo che anche i genitori potranno partecipare e monitorare il percorso che i propri figli stanno svolgendo.</p> <p>L'impiego di una didattica attiva e laboratoriale, accompagnato dall'uso della tecnologia si profila come altamente motivante per gli alunni e permette di includere le studentesse e gli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti dato che potranno approcciarsi al sapere in un modo nuovo, attivo e trasversale.</p> <p>Il progetto è studiato con l'obiettivo di supportare la formazione in aula e a distanza con il metodo 'flipped classroom'. Vengono utilizzati software innovativi messi a disposizione dal nostro partner Skill on line sulla piattaforma Aula01.</p> <p>Un altro aspetto innovativo è quello che al termine del percorso formativo lo studente, dopo aver superato con successo i test di ogni singolo modulo, ottiene il Badge, cioè un indicatore di un obiettivo raggiunto, un'abilità, qualità o interesse. I Badges possono essere visualizzati e archiviati sul curriculum vitae dello studente, su piattaforme di gestione e archivio come Mozilla Backpack o sui social network.</p> <p>Gli studenti che hanno conseguito il Badge saranno facilitati nell'ottenere le certificazioni ufficiali più diffuse.</p> <p>Gli strumenti che favoriranno la realizzazione del progetto sono tecnologie digitali, LIM, tablet, pc, smartphone, cloud.</p> <p>tempi: modulo di due ore pomeridiane settimanale dalle 14 alle 16, dopo pausa mensa alle 13.30</p> <p>verifica risultati: griglie, questionari, simulazioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • VALUTAZIONE del curriculum dei studenti: utilizzo delle griglie elaborate nel corso di formazione previsto nel piano di miglioramento per la valutazione delle competenze di cittadinanza digitale in collaborazione con università di Firenze, Scienze della Formazione. • Valutazione di sistema • redazione di un "diario di bordo" che registra i seguenti aspetti: rilevazione della frequenza degli alunni ai laboratori; • grado di partecipazione degli alunni ai laboratori (secondo indicatori preventivamente stabiliti); • valutazione della qualità dei lavori di gruppo prodotti.
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/11/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/04/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Competenze di cittadinanza digitale</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>ARMM81001L</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>



Numero ore	30
-------------------	----

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Alfabetizzazione digitale

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		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale
Titolo: Diritti e responsabilità in Internet

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Diritti e responsabilità in Internet



<p>Descrizione modulo</p>	<p>L'uso consapevole e critico della rete e la navigazione in internet sono divenuti due temi che richiedono da parte della scuola un intervento educativo nei confronti degli studenti affinché vengano a conoscenza delle norme sociali e giuridiche in termini di "Diritti della Rete". Occorre mettere in atto un' educazione all'uso positivo e consapevole dei media e della Rete, anche per il contrasto all'utilizzo di linguaggi violenti, alla diffusione del cyberbullismo, alle discriminazioni.</p> <p>I temi affrontati con il presente modulo saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computer e dispositivi, ICT, Hardware, Software e Licenze; • Reti - Concetti di reti, Accesso ad una rete: • Concetti di Navigazione in rete; • Concetti di sicurezza, Minacce ai dati, Valore delle informazioni, Sicurezza personale; • Uso sicuro del web, Navigazione in rete sicura; • Comunicazioni, Reti sociali (cyber bullismo) <p>Attraverso il partenariato con Skill on line verranno creati dei moduli-classe virtuali. Lo studente verrà guidato e supportato durante tutto il percorso; inoltre sulla piattaforma Aula01 è possibile verificare costantemente lo stato di apprendimento delle conoscenze tramite statistiche dettagliate, storici delle simulazione effettuate, grafici radar che evidenziano l'avanzamento dello studente sia a livello complessivo sia per micro-argomenti. I genitori potranno in qualsiasi momento consultare l'account del proprio figlio per monitorare l'andamento scolastico, la costanza nello studio e il rendimento.</p> <p>L'impiego di una didattica attiva e laboratoriale, accompagnato dall'uso della tecnologia si profila come altamente motivante per gli alunni e permette di includere le studentesse e gli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti dato che potranno approcciarsi al sapere in un modo nuovo, attivo e trasversale.</p> <p>Gli studenti che hanno fatto parte del progetto potranno continuare a fruire dei contenuti per altri 6 mesi oltre la fine dei corsi.</p> <p>I materiali utilizzati coerenti con i programmi scolastici nell'azione di rafforzamento potranno essere fruiti anche da tutti gli studenti, previa apposita licenza d'uso.</p> <p>La collaborazione con un soggetto che dispone di una piattaforma tecnologica per la formazione d'aula e per l'utilizzo di materiali didattici fruibili sia in aula, sia a distanza in modalità "Flipped Classroom" nonché il coinvolgimento dei genitori rende molto innovativa questa pratica didattica.</p> <p>I risultati attesi con il presente modulo consistono nel raggiungimento da parte dei ragazzi di una consapevolezza critica delle potenzialità e dei pericoli della rete oltre che all'uso corretto dei social media rifiutando atti di cyber bullismo.</p> <p>tempi: modulo di due ore pomeridiane settimanale dalle 14 alle 16, dopo pausa mensa alle 13.30</p> <p>verifica risultati: griglie, questionari, simulazioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • compito autentico: progettazione e realizzazione di prodotti multimediali di sensibilizzazione e promozione delle regole in rete, da presentare nelle classi e in continuità con la primaria. • progettazione e realizzazione di sportello di ascolto, peer-to-peer e counseling conseguente alle attività di sensibilizzazione, in collaborazione con il gruppo già presente nell'istituto di tutor anti-cyberbullismo • VALUTAZIONE dei studenti: utilizzo delle griglie elaborate nel corso di formazione previsto nel piano di miglioramento per la valutazione delle competenze di cittadinanza digitale in collaborazione con università di Firenze, Scienze della Formazione. • Valutazione di sistema • redazione di un "diario di bordo" che registra i seguenti aspetti: <ul style="list-style-type: none"> • rilevazione della frequenza degli alunni ai laboratori; • grado di partecipazione degli alunni ai laboratori (secondo indicatori preventivamente stabiliti); • valutazione della qualità dei lavori di gruppo prodotti.
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/11/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/04/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Competenze di cittadinanza digitale</p>



Sedi dove è previsto il modulo	ARMM81001L
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Diritti e responsabilità in Internet

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		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale(Piano 989349)
Importo totale richiesto	€ 24.993,60
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	2680
Data Delibera collegio docenti	07/04/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	3242
Data Delibera consiglio d'istituto	08/05/2017
Data e ora inoltro	18/05/2017 17:00:04
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>Dal problem solving al pensiero comutazionale</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Dal codice ai codici</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Imparare a divertirsi con Scratch</u>	€ 4.665,60	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Alfabetizzazione digitale</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Diritti e responsabilità in Internet</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "dal codice ai codici"	€ 24.993,60	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 24.993,60	€ 25.000,00



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

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

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

Scuola MARTIRI DI CIVITELLA
(ARIC81000G)