



Candidatura N. 46237
2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	ISTITUTO COMPRENSIVO PIETRA LIG
Codice meccanografico	SVIC817004
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA GUGLIELMO OBERDAN, 84
Provincia	SV
Comune	Pietra Ligure
CAP	17027
Telefono	01962931600
E-mail	SVIC817004@istruzione.it
Sito web	www.icpietraligure.gov.it
Numero alunni	1267
Plessi	SVAA817011 - PIETRA LIGURE AA SVAA817022 - PIETRA LIGURE AA GIUSTENICE SVAA817033 - PIETRA LIGURE AA MAGLIOLO SVAA817044 - PIETRA LIGURE AA TOVO S. G. SVEE817016 - EE PAPA GIOVANNI XXIII SVEE817027 - EE MAGLIOLO SVEE817038 - PIETRA LIGURE EE TOVO S. G. SVEE817049 - EE GIUSTENICE SVEE81705A - EE BORGIO VEREZZI SVEE81706B - PIETRA LIGURE EE DOTT. SORDO SVMM817015 - MM "N. MARTINI" SVMM817026 - IST. SEC. I GR. BORGIO VEREZZI



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 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Integrazione di tecnologie e contenuti digitali nella didattica (anche prodotti dai docenti) e/o produzione di contenuti digitali ad opera degli studenti Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 46237 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	Il coding a scuola	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Più tecnologia, più innovazione, più inclusione: il coding a scuola.	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	A scuola con il coding	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	Cittadini digitali, il domani è oggi!	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 22.128,00

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: Innovazione curricolare per una scuola per competenze aperta ed inclusiva.

Descrizione progetto	Il Progetto è finalizzato all'innalzamento delle competenze di base di cui all'Obiettivo Specifico 10.2 - Azione 10.2.2 del programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Prevede approcci innovativi con particolare attenzione alle competenze digitali, requisito fondamentale per lo sviluppo sostenibile del nostro Paese e per l'esercizio di una piena Cittadinanza digitale nell'era dell'informazione. Più tecnologia, più innovazione, più inclusione.
-----------------------------	--

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto è collocato in un territorio turistico ampio e comprende Comuni dell'entroterra e costieri. Le famiglie sono generalmente interessate e coinvolte nella vita scolastica dei figli; interesse e partecipazione sono orientati al caso specifico, e questo è presupposto favorevole al dialogo scuola/famiglia.

Il disagio socio/economico è in crescita. La scuola ha aderito al 'FAMI', Progetto di rete di scuole della Regione Liguria 'NON UNO DI MENO' per ricercare risorse aggiuntive per l'integrazione degli alunni stranieri.

Mentre negli ultimi anni, per la crisi gli Enti L. hanno ridotto contributi e servizi all'utenza, risorse importanti sono arrivate alla Scuola grazie ai Progetti PON e ai contributi della Fondazione De Mari di Savona.

Negli ultimi anni abbiamo avuto un significativo incremento della percentuale di alunni non italofoni, oggi sono il 14% del totale. Nell'esperienza concreta degli operatori della scuola si deve intervenire subito con risposte adeguate per prevenire fenomeni di abbandono e dispersione con interventi di prevenzione verso gli alunni socialmente svantaggiati.

Risposte adeguate quindi con corsi di alfabetizzazione in lingua italiana con mediatori culturali per l'inclusione e imprescindibile, per l'innovazione, il potenziamento delle competenze tecnologiche per il pensiero computazionale e per la Cittadinanza Digitale per adattarsi in modo flessibile ad un mondo in forte mutamento e caratterizzato da forte interconnessione.



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:

- migliorare la qualità del sistema d'istruzione con l'innalzamento e l'adeguamento delle competenze
- educare all'uso dei nuovi linguaggi
 - sviluppare percorsi per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale per rafforzare le capacità di analisi e risoluzione dei problemi attraverso la programmazione (coding) anche in contesto di gioco
 - utilizzare le competenze digitali come agente attivo dei grandi cambiamenti sociali, economici e comportamentali per l'innalzamento delle competenze di base
 - formare studentesse e studenti verso un uso consapevole della Rete per valorizzare la creatività digitale, per favorire la "Cittadinanza digitale".

Percorsi curriculari che, grazie alla relazione tra discipline, favoriscano la natura trasversale delle competenze digitali per un'azione didattica sempre più collaborativa e laboratoriale modificando gli ambienti di apprendimento attraverso l'integrazione delle tecnologie nella didattica quotidiana; superare il concetto tradizionale di classe per creare uno spazio di apprendimento inclusivo e aperto sul mondo; rendere gli studenti protagonisti del loro sapere grazie anche a software collaborativi, al Web e a metodologie innovative a favore di un'intelligenza collettiva: Learning by doing and by creating, Cooperative learning, Problem solving, Debate, making, robotica educativa e Internet delle cose. Spirito critico e competenze vere per gestire in modalità produttiva e non solo ludica la risorsa Internet.



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.

Per le progettazioni dei nuovi Progetti PON sono stati incaricati gruppi di studio e di lavoro che hanno agito in sinergia analizzando attentamente il RAV, il POF, il PTOF e le prove INVALSI.

I potenziali destinatari del progetto sono: alunni e alunne di scuola primaria e secondaria di 1° grado che necessitano di migliorare le competenze, anche digitali, per un uso corretto e consapevole degli strumenti digitali a disposizione e del Web. Un Progetto inclusivo che intende coinvolgere anche quegli alunni che, pur non avendo specifiche segnalazioni,

presentano scarsa motivazione e difficoltà nello studio..

Dall'autoanalisi dell'Istituto sono emerse diverse difficoltà in italiano nella comprensione dei testi dovuta alla scarsa padronanza della varietà lessicale e alle difficoltà di attenzione e concentrazione. Una varianza rilevante nei risultati delle prove Invalsi che dovrebbe invece essere equa. Nella scuola secondaria di 1° grado è risultata superiore ai dati di confronto la percentuale di alunni non ammessi alle classi successive. Progetti per la Scuola Primaria e Secondari di primo grado in orario extracurricolare quindi per la riduzione e la prevenzione dell'abbandono scolastico precoce e il miglioramento delle competenze chiave degli allievi con attività che coinvolgano in situazioni concrete con modalità differenti dove possano essere vissuti, sperimentati, attuati e condivisi i contenuti formativi prescelti e rese operative conoscenze, abilità e competenze.

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.

I Progetti PON, aggiuntivi rispetto alla programmazione ordinaria, vedranno frequentare gli alunni e le alunne della Scuola Primaria e Secondaria di primo grado in orario extracurricolare una volta alla settimana per un totale di 30/60 ore a modulo. Il nostro Comprensivo si propone per quattro moduli, tre per la Scuola Primaria e uno per la Scuola Secondaria di primo grado. Le attività dovranno essere programmate in orario non coincidente con le attività curricolari, ma considerate a supporto e quindi progettate in sinergia.

Si ipotizza l'apertura della scuola oltre l'orario in due periodi distinti: all'inizio del primo quadrimestre (mesi di ottobre-novembre) e all'inizio del secondo quadrimestre (mesi di febbraio-marzo):

- per le Scuole Primarie di Borgio Verezzi, Tovo San Giacomo e Pietra Ligure dott. G. Sordo pomeriggi extracurricolari dal lunedì al venerdì
- per la Scuola Primaria a tempo pieno di Pietra Ligure svolgimento la mattina durante il periodo estivo
- per le Scuole secondarie di 1° grado di Pietra Ligure e Borgio Verezzi pomeriggi extracurricolari da lunedì a venerdì.

Sarà necessaria l'autorizzazione degli Enti Locali per la concessione dei locali, la disponibilità del personale ATA eventualmente oltre l'orario previsto, il coinvolgimento dei docenti tutor e degli esperti. Non viene richiesto il servizio mensa.

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...).

Gli Enti Locali, hanno sempre collaborato con la scuola fino a qualche anno fa supportando i Progetti relativi a: alunni in difficoltà, valorizzazione del territorio, tradizioni agrarie e tutela dell'ambiente.

Purtroppo, negli ultimi anni, a causa della crisi economica, hanno significativamente ridotto i contributi.

Per poter sviluppare i moduli di questi nuovi Progetti PON si richiederà l'autorizzazione agli Enti Locali per l'apertura delle scuole in orario extra-curricolare ed educatori sociali se necessari (non richiesti nel PON). Per quanto riguarda spazi, strumentazioni e laboratori informatici il Comprensivo, tutto interconnesso, ne possiede diversi grazie ad iniziative svolte negli anni per la crescita multimediale delle scuole. Sarà cura dei referenti individuare i più funzionali dove sviluppare i Progetti. Ogni classe è dotata di LIM e il nostro Comprensivo ne possiede 54.

Si richiederanno contributi anche alla Fondazione dei Mari che da molti anni, nonostante la crisi, continua ad essere per noi importante finanziatore per l'acquisto di strumentazioni digitali. La Fondazione ha consentito l'acquisto dell'80% delle nostre LIM.

Quest'anno chiederemo ancora una piccola sovvenzione per l'acquisto dei Tablet nella speranza che, nel frattempo, diventi operativo anche lo scorrimento della graduatoria PON per la scuola per la realizzazione di Ambienti Digitali Azione 10.8.1, affinché si possano acquistare i tablet previsti per le tre classi del Comprensivo.

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 Progetto intende: - superare la dimensione frontale e trasmissiva dei saperi verso una didattica attiva ed inclusiva con il lavoro di gruppo e nuove metodologie e strategie didattiche: brain storming, cooperative learning, flipped classroom, tutoring, peer-education, learning by doing and by creating, digital storytelling - affrontare l'attività laboratoriale con approcci "non formali" con elementi base della programmazione come il Coding, per creare giochi, storie, arte e altri strumenti interattivi per sviluppare la capacità di pensare per problemi e soluzioni a favore del pensiero logico e computazionale con interazione tra digitale e manuale e con esperienze di making, robotica educativa e Internet of things - educare verso un utilizzo corretto e consapevole della Rete e degli strumenti dai quali i nativi digitali sono tanto attratti per la costruzione della "Cittadinanza Digitale". Uno spazio aperto sul mondo nel quale costruire il senso di cittadinanza e realizzare "Una crescita intelligente, sostenibile ed inclusiva": una delle tre priorità di Europa 2020. LIM, tablet, laboratori informatici e software didattici saranno strumenti che favoriranno la realizzazione del Progetto con file digitali da divulgare tramite il sito della scuola per una condivisione più ampia possibile rivolta a territorio e famiglie. Destinatari: alunni di scuola Primaria per lo "Sviluppo del pensiero computazionale" e di Scuola secondaria per le competenze di "Cittadinanza digitale".



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
MIUR

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

Scuola ISTITUTO COMPRENSIVO PIETRA
LIG (SVIC817004)

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

Il nostro Istituto possiede una LIM in ogni classe sia nella scuola primaria che nella scuola Secondaria di 1° grado: 50 classi, 50 LIM. Quest'anno anche la Scuola dell'Infanzia ha inserito nelle scuole 4 LIM, una per ogni plesso. In tutto abbiamo 54 LIM e laboratori attrezzati, alcuni con numerosi pc. Siamo tutti connessi. Vengono effettuate iniziative di formazione con tutor interni/esterni sulle TIC e sulle LIM rivolte ai docenti delle tre tipologie di scuola dai tempi dei Progetti Ministeriali 1A e 1B, con il Fortic, sul valore didattico delle ICT e sull'utilizzo consapevole del digitale nelle attività curricolari. Usiamo da anni le LIM e il registro elettronico Spaggiari e, quest'anno interagiscono anche le famiglie. Il nostro Istituto ha partecipato alla gara e ha ottenuto due Progetti PON: - Azione 10.8.1.A1-A2 Realizzazione a ampliamento reti LAN/WLAN (attuato con successo per tutto il Comprensivo) - Azione 10.8.1.A3 Ambienti digitali (valutato in attesa di autorizzazione per l'acquisto di tablet per tre classi: due di Primaria e una di Secondaria) - Azione #7 - PNSD-Miur - Atelier creativi per la Scuola Secondaria approvato in attesa di attuazione (posizione N°31 in graduatoria). Secondo anno di formazione per l'animatore e team digitale, primo anno per nove docenti PNSD per introdurre sistematicamente le TIC nella didattica quotidiana secondo le indicazioni del Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD): e una unità di personale dell'ufficio.



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.

La scuola cura l'inclusione degli studenti con bisogni educativi speciali, valorizza le differenze culturali, adegua l'insegnamento ai bisogni formativi di ciascun allievo attraverso percorsi di recupero e potenziamento.

Vengono messe in atto strategie e metodologie favorevoli all'apprendimento:

- Apprendimento cooperativo e per scoperta.
- Lavoro di gruppo, tutoring e Peer to Peer.
- Utilizzo di software e sussidi compensativi specifici.

Coding a scuola per l'inclusione perché consente di:

- creare contenuti, non solo di fruirne;
- arricchirsi ed avere modo di esprimersi;
- insegnare l'arte dello storytelling con giochi e animazioni;
- migliorare la fiducia in se stessi;
- aiutare il lavoro di squadra e stimola la collaborazione con gli altri;
- insegnare le strategie del problem-solving;
 - acquisire un nuovo tipo di alfabetizzazione.

Uso consapevole dei media e della Rete anche per il contrasto all'utilizzo di linguaggi violenti, alla diffusione del cyberbullismo, alle discriminazioni.

Educazione alla valutazione della qualità e dell'integrità delle informazioni, alla collaborazione in ambienti digitali, al civismo.



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.

Il progetto si articolerà in orario extrascolastico in sinergia con le attività curricolari. Si svilupperà trasversalmente con metodologie e strategie digitali innovative motivanti.

Verranno effettuate prove oggettive e osservazioni sistematiche in itinere e prodotti elaborati anche digitali da pubblicare sul sito della scuola per renderli fruibili, condivisibili e revisionabili da tutti.

La realizzazione di questo progetto, permetterà di modificare gli ambienti di apprendimento attraverso l'integrazione delle nuove tecnologie nella didattica di classe: non più la classe in laboratorio, ma il laboratorio in classe grazie alle LIM, alle periferiche individuali a breve in arrivo nel nostro Comprensivo e ai laboratori di informatica. Non più lezione frontale quindi, ma attività laboratoriali.

Si auspica il miglioramento delle competenze trasversali non facilmente misurabili, ma determinanti per l'integrazione e la creazione di un contesto utile all'apprendimento di ciascuno secondo le proprie potenzialità e abilità.

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, se autorizzato, sarà comunicato alla comunità scolastica e al territorio attraverso gli Organi Collegiali e il sito della scuola www.icpietraligure.gov.it.

Verrà svolto in orario extracurricolare ampliando quindi l'offerta formativa della scuola verso le famiglie. La frequenza potrà essere di pomeriggio, il sabato mattina o durante il periodo estivo.

Ritenendo questa iniziativa una buona opportunità di crescita e aumento delle competenze per allievi e docenti, ci si auspica di poter ripeter l'esperienza per molti anni; il successo formativo degli alunni coinvolti nel Progetto potrà essere di stimolo per il coinvolgimento delle successive generazioni di alunni e alunne che noteranno nei compagni nuove competenze, anche digitali.

La produzione di elaborati significativi realizzati dagli studenti sarà per gli alunni motivo di orgoglio e maggior consapevolezza del percorso seguito. Il materiale multimediale realizzato e pubblicato sul Web dell'esperienza vissuta, sarà anche di stimolo per gli allievi dei Progetti futuri.



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
MIUR

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

Scuola ISTITUTO COMPRENSIVO PIETRA
LIG (SVIC817004)

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.

Importante, oggi, creare una scuola al passo con i tempi per ridurre e prevenire l'abbandono scolastico precoce, promuovere l'uguaglianza per l'accesso all'Istruzione di buona qualità, inclusi i percorsi di apprendimento formale, non formale e informale con un'offerta didattica al tempo stesso più motivante grazie anche alle tecnologie digitali nei vari processi di apprendimento e nel percorso di 'Cittadinanza Digitale'.

Integrazione ed inclusione riguardano tutta l'utenza, studenti e famiglie, dove avvengono continui scambi e confronti.

Gli insegnanti dovranno provvedere ad informare i genitori degli alunni della scuola di appartenenza delle potenzialità del Progetto e delle ricadute sulla didattica e ne illustreranno la fattibilità organizzativa e gli obiettivi da perseguire del Progetto Europeo 2014-2020.

Le famiglie verranno informate sempre tramite gli Organi Collegiali, seguirà una fase di "accoglienza" con l'illustrazione di esperienze multimediali già realizzate dagli alunni per poter ricercare, all'interno delle famiglie stesse, eventuali competenze dei genitori alle quali poter far riferimento per la realizzazione dei Progetti.

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

Necessario oggi stimolare e accompagnare le studentesse e gli studenti verso una comprensione e un uso delle tecnologie digitali che vada oltre il ruolo di consumatori passivi. Il Progetto intende sviluppare percorsi mirati alla conoscenza dei principi e concetti fondamentali dell'informatica tramite il pensiero computazionale e l'utilizzo dei suoi strumenti e metodi, sia attraverso l'uso del computer che di altri dispositivi.

Attività laboratoriali per stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale a favore di un apprendimento attivo dove ciascun alunno, sia individualmente che in piccolo gruppo, possa realizzare un prodotto finale. Gli studenti, protagonisti del proprio apprendimento, contribuiranno al processo formativo attraverso metodologie didattiche attive che favoriscano lo sviluppo del pensiero critico e creativo.

Progettare, scrivere e mettere a punto, usando linguaggi di programmazione con difficoltà progressive come un linguaggio visuale a blocchi basato sulla selezione e su ripetizioni in numero non prefissato, con l'uso di variabili e di forme elementari di input ed output. Risolvere problemi mediante la loro scomposizione in parti più piccole e saper spiegare il funzionamento corretto di semplici algoritmi e programmi grazie al ragionamento logico. Unire competenze tecniche con capacità espressive, creatività e fantasia attraverso attività di progettazione "hands on".

Il progetto dovrà avvalersi di esperti esterni che affiancheranno i tutor d'aula.



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
INSIEME	pagina 28	http://www.icpietraligure.gov.it/pvw/app/SVME0018/pvw_img.php?doc=2002728
Nuove tecnologie: hardware e software	Pagina 29 del PTOF d'Istituto.	http://www.icpietraligure.gov.it/pvw/app/SVME0018/pvw_img.php?doc=2004655

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Finanziamento per potenziamento strumentazione digitale di tutto il Comprensivo, dalle LIM ai pc.		Fondazione De Mari di Savona.				

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Il coding a scuola	€ 5.682,00
Più tecnologia, più innovazione, più inclusione: il coding a scuola.	€ 5.682,00
A scuola con il coding	€ 5.682,00
Cittadini digitali, il domani è oggi!	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 22.128,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo: Il coding a scuola

Dettagli modulo



Titolo modulo	
Titolo modulo	Il coding a scuola
Descrizione modulo	<p>Risultati attesi</p> <p>Obiettivo di questo progetto è lo sviluppo del pensiero computazionale attraverso la programmazione in un contesto di gioco. In modo specifico tale progetto vede tra gli obiettivi sottesi l'educazione ad un utilizzo attivo e consapevole del computer, la costruzione personale del pensiero attraverso l'esperienza e senza la direttività dell'insegnante. Capire i principi alla base del funzionamento dei sistemi e della tecnologia informatica è tanto importante quanto capire come funzionano l'elettricità o la cellula. La conoscenza dei concetti fondamentali dell'informatica infatti aiuta a sviluppare la capacità di risoluzione dei problemi e la creatività.</p> <p>Proporre percorsi di apprendimento in cui gli allievi siano messi nelle condizioni di creare, mobilitando le competenze acquisite e superando le eventuali difficoltà, attiva un circolo virtuoso: sentirsi consapevolmente competenti genera una forte motivazione e sostiene il pensiero creativo e divergente, che è alla base del pensiero computazionale al quale il coding naturalmente tende. Anche l'errore diventa una potente occasione di crescita, fornendo nuove possibilità di analisi e conseguente revisione della strategia utilizzata, al pari degli informatici impegnati nel debugging: tollerare la frustrazione e trasformarla in autocontrollo e riflessione.</p> <p>L'attività di programmazione può inoltre costituire un'opportunità per avvicinare alle discipline STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics) le bambine e, in una prospettiva più ampia, colmare il "gender gap. La scuola fa della varietà il suo punto di forza e di ricchezza; se si interviene appassionando tanto le bambine quanto i bambini con una attività che è propedeutica alle discipline STEM o al metodo scientifico, si otterranno maggiori vantaggi rispetto a qualunque iniziativa teorica che agisca cercando di correggere uno stereotipo culturale e un pregiudizio che vede nelle bambine/ragazze scarsa attitudine e interesse per le discipline scientifiche e tecnologiche.</p> <p>Obiettivi didattico/formativi</p> <p>Diffondere l'uso delle nuove tecnologie a supporto attività di apprendimento; realizzare attività volte allo sviluppo delle competenze digitali degli studenti; condurre attività svolte a potenziare il pensiero computazionale sviluppando la capacità di individuare e concepire la soluzione di un problema in modo algoritmico.</p> <p>Il laboratorio di coding, vista l'importante sollecitazione motivazionale, consente di arricchire l'offerta formativa per quanto riguarda:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gli obiettivi specifici di apprendimento, • l'acquisizione di competenze trasversali, ad esempio quelle di cittadinanza, • la valorizzazione dei talenti, • il potenziamento delle capacità di attenzione, di concentrazione e di memoria. <p>Contenuti</p> <p>Produzione di materiali digitali: applicazioni, videogames, storie animate inventate e/o illustrate con l'uso di specifici software didattici.</p> <p>Strumenti</p> <p>Computer, LIM, Internet, tablet.</p> <p>Metodologie</p> <p>Impiego di strategie improntate al collaborative learning, al learning by doing, al self/peer assesment, al brainstorming, al peer evaluation, a tecniche di problem solving di criticità connesse alla tematica affrontata.</p> <p>Valutazione di processo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacità di lavorare in gruppo • Uso degli strumenti informatici <p>Valutazione di prodotto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Correttezza delle ipotesi risolutive a problemi dati • Correttezza dei calcoli • Quantità delle attività di coding svolte • Qualità delle attività di coding svolte <p>Tipologia di attività valutativa</p>



	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione dell'insegnante in situazione • Prova pratica finale di coding <p>Questionario di autovalutazione degli studenti.</p>
Data inizio prevista	11/06/2018
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	SVEE817038
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Il coding a scuola

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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Più tecnologia, più innovazione, più inclusione: il coding a scuola.

Dettagli modulo

Titolo modulo	Più tecnologia, più innovazione, più inclusione: il coding a scuola.
----------------------	--



**Descrizione
modulo**

IL CONTESTO SCOLASTICO

Il nostro Istituto Comprensivo si caratterizza da anni, in termini di infrastrutture informatiche, per l'elevata digitalizzazione, frutto di una gestione didattica lungimirante e innovativa. Dotato di laboratori informatici aggiornati e funzionanti, di una LIM in ogni classe (e una in ogni scuola dell'infanzia), presenta un'infrastruttura WiFi, grazie al Progetto PON LAN/WLAN, capace di supportare efficacemente il flusso di informazioni necessario allo sviluppo di una didattica digitale, nell'ottica dell'attuazione delle azioni previste dal PNSD.

Per l'a. s. in corso 2017/18 le Funzioni Strumentali, l'Animatore il team Digitale e i docenti formati, hanno continuato a sviluppare tali azioni, fornendo supporto e contribuendo all'introduzione non solo di nuove metodologie didattiche, ma anche di nuovi contenuti digitali in linea con quanto previsto dal PNSD e dai nuovi Progetti PON. Attualmente il nostro Istituto sta progettando più Moduli per i seguenti avvisi e candidature per le due tipologie di scuola, Primaria e Secondaria di 1° grado:

- 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base
- 2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale
- 2999 del 13/03/2017 - FSE - Orientamento formativo e ri-orientamento
- 3340 del 23/03/2017 - FSE - Competenze di cittadinanza globale

Da anni stiamo portando avanti formazioni d'Istituto, utilizziamo il registro elettronico e ci aggiorniamo sull'innovazione didattica", su strumenti, App e programmi, sull'utilizzo della LIM a 360% per favorirne l'integrazione nella didattica quotidiana con un uso consapevole da parte di tutto il corpo docente. Pronta ed efficace la risoluzione di ogni eventuale problematica su hardware, software, connessione in coordinamento con i tecnici specializzati incaricati dal Comprensivo.

Partecipazione dell'IC a Progetti di finanziamento europeo PON reti LAN/WLAN e Ambienti digitali (in attesa di autorizzazione il secondo). Partecipazione al progetto degli Atelier Creativi con idee di elevata innovazione tecnologica nella didattica che è risultato vincitore alla posizione n° 31 della Liguria per la Scuola Secondaria di 1° grado. Finanziamenti importanti per lo sviluppo delle nuove tecnologie da parte della Fondazione De Mari di Savona che ci ha consentito di acquistare l'80% delle 54 LIM installate nel Comprensivo.

Risultati attesi

Le proposte progettuali, caratterizzate da approcci innovativi in grado di superare la dimensione frontale e trasmissiva dei saperi, dovranno lavorare a favore di una didattica attiva che valorizzi l'apprendimento attraverso la pratica e in situazioni concrete con alunne e alunni al centro del sapere. Dovrà venir valorizzato lo spirito d'iniziativa per poter sviluppare in maniera efficace e coinvolgente lo sviluppo del pensiero logico e computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale". La progettualità didattica, orientata all'inclusione, dovrà comportare l'adozione di strategie e metodologie a favore della costruzione attiva della conoscenza con personali strategie di approccio al "sapere", rispettando al tempo stesso i ritmi, gli stili e i tempi di apprendimento di ciascuno per un sistema inclusivo dove l'alunno sia il vero protagonista, qualunque siano le sue capacità, le sue potenzialità e i suoi limiti.

Obiettivi didattico/formativi

Sperimentazione, condivisione e scambio di idee ed esperienze personali, sviluppo di progetti come momento di confronto e crescita professionale e della cultura del digitale nella scuola.

Incentivazione all'uso delle TIC nella didattica per nuove progettazioni, anche con esperti esterni, come i nuovi Progetti PON prevedono.

Gli ambienti in cui la scuola e i nostri studenti sono immersi, sono ricchi di stimoli culturali molteplici, ma anche contraddittori. È oggi importante eliminare il disallineamento tra offerta formativa e domanda di nuove competenze che emerge dai grandi cambiamenti sociali, globali e tecnologici. Anche la LIM è la preziosa tecnologia che, portando "il mondo in classe", si è rivelata altamente inclusiva grazie a lezioni più accattivanti che consentono un notevole aumento dei livelli di cooperazione, l'acquisizione di competenze



e la partecipazione, favorendo l'inclusione e il raggiungimento del successo scolastico anche per gli alunni disabili e in difficoltà.

Il Web, proposto come una grande risorsa, dovrà essere vissuto con consapevolezza in quanto vi sono presenti anche contenuti non sempre adatti ai minori che non agevolano la crescita e il piano di educazione civica digitale. Il miglior filtro sarà quindi educare ad un uso corretto e consapevole della rete e dei social, del loro funzionamento del loro utilizzo, del loro linguaggio.

Organizzazione del tempo-scuola

La realizzazione del progetto permetterà di modificare gli ambienti di apprendimento attraverso l'integrazione delle nuove tecnologie nella didattica di classe: con nuove metodologie, non più la classe in laboratorio, ma il laboratorio in classe, grazie anche all'utilizzo di LIM e di periferiche individuali da parte di docenti e alunni. I Moduli verranno svolti in spazi idonei e attrezzati all'interno dell'Istituto con strumentazioni digitali adeguate e moderne.

I progetti finanziati con il Fondo Sociale Europeo sono aggiuntivi rispetto alla programmazione ordinaria delle istituzioni scolastiche e saranno effettuati in orario non coincidente con le attività curricolari, ma progettati in sinergia con le stesse a supporto dell'apprendimento curricolare. I Moduli, che potranno avere anche una durata biennale, fino al termine dell'anno scolastico 2018-2019, si svolgeranno nei pomeriggi in orario non curricolare, oppure nel periodo estivo.

Obiettivi specifici e risultati attesi

- Sviluppare un'azione didattica sempre più collaborativa e laboratoriale grazie a nuove competenze acquisite con l'utilizzo consapevole delle nuove tecnologie.
- Modificare gli ambienti di apprendimento attraverso l'integrazione delle tecnologie nella didattica con l'avvio concreto di progetti d'Istituto con spazi di apprendimento inclusivi e aperti sul mondo:
- sviluppare una didattica a favore di un'intelligenza collettiva, learning by doing, lavorare insieme con strumenti e software collaborativi da scuola e da casa
- migliorare le competenze dei nativi digitali sull'uso delle Tic guidandoli ad apprendere attraverso nuove modalità e con nuovi strumenti.
- facilitare la ricerca, l'accesso e la condivisione di informazioni, risorse e materiali didattici da parte di allievi e docenti sfruttando e gestendo in modalità produttiva e non solo ludica la risorsa Internet
- cogliere le nuove sfide a partire da quelle poste dalle nuove tecnologie, per consentire agli studenti di dotarsi di spirito critico e competenze vere e misurabili.

Contenuti

Con il Coding l'alunno imparerà ad utilizzare un semplice linguaggio di programmazione per scrivere, anche con il computer, una serie di istruzioni sequenziali per risolvere un determinato problema. Creerà giochi, storie, arte e altri strumenti interattivi, grazie allo sviluppo del pensiero computazionale, ovvero la capacità di pensare in maniera problematica per trovare soluzioni condividendo in attività di brainstorming. Sarà importante affrontare anche il tema della sicurezza per i minori in rete. A tal proposito il nostro Istituto ha già organizzato conferenze rivolte a genitori ed alunni su Bullismo e Cyberbullismo con la partecipazione del dott. Roberto Surlinelli, Direttore tecnico capo compartimento per la Liguria Polizia Postale; argomento molto importante che dev'essere affrontato e contestualizzato soprattutto nella scuola.

Strumenti

Nell'ambito degli insegnamenti curricolari e integrativi, grazie anche a questi nuovi Progetti PON ci si avvarrà maggiormente degli strumenti multimediali ed informatici idonei a perseguire gli obiettivi di approfondimento ed integrazione nonché individualizzazione richiesti dai vigenti ordinamenti: computer, LIM, Internet, tablet. La rete sarà una grandissima opportunità con sterminate risorse informative, potenzialità educative, ricreative e comunicative, bisognerà però mediarle e fornire agli studenti gli strumenti per orientarsi filtrare, selezionare e catalogare le risorse.



	<p>Metodologie</p> <p>I percorsi dovranno promuovere la relazione tra discipline sfruttando la natura trasversale delle competenze digitali. L'apprendimento collaborativo, il lavoro di gruppo e/o a coppie, il tutoring, l'apprendimento per scoperta, l'utilizzo di attrezzature e ausili informatici, di software e sussidi specifici promuoveranno le nuove tecnologie nella didattica quale strumento per favorire l'inclusione, attraverso vera interattività, personalizzazione e individualizzazione degli apprendimenti. Utilizzo del software didattico per favorire lo sviluppo di abilità linguistiche, fonetiche, fonologiche, metafonologiche, grafiche. Utilizzo del linguaggio iconico grazie anche alle potenzialità della LIM nella pratica quotidiana, individualmente, in piccoli gruppi e nel contesto-classe per il potenziamento delle capacità attentive e di memorizzazione degli alunni.</p> <p>Occorre quindi, sempre più, un'organizzazione didattica che aiuti a superare la frammentazione della conoscenza, integri le discipline, educhi ad un uso consapevole degli strumenti tecnologici in nuovi quadri d'insieme che prevedano l'utilizzo delle tecnologie nella didattica quotidiana per consolidare le competenze nei diversi campi del sapere e nelle diverse discipline di apprendimento.</p> <p>Accesso ad internet veloce e in piena sicurezza per una migliore condivisione delle informazioni con la possibilità di seguire le lezioni in videoconferenza per gli allievi impossibilitati a frequentare. Un'organizzazione didattica sempre più collaborativa e laboratoriale.</p> <p>Più tecnologia, più innovazione, più inclusione.</p> <p>Tipologia di attività valutativa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservazioni in itinere - realizzazione di semplici produzioni multimediali - questionario di gradimento da parte degli alunni - condivisione con le famiglie <p>Valutazione di processo e di prodotto</p> <p>Creazione di contenuti digitali realizzati da parte di tutti i partecipanti ai gruppi di lavoro. LIM, tablet e didattica digitale sono molto stimolanti per l'allievo che, attratto dagli strumenti tecnologici, ottiene una facilitazione nel suo processo cognitivo di assimilazione delle conoscenze a favore della capacità di lavorare in gruppo.</p> <p>Le attività, i percorsi documentati e i prodotti multimediali verranno pubblicati sul sito della scuola www.icpietraligure.gov.it per una maggior condivisione tra alunni, insegnanti e famiglie. I contenuti prodotti dalle singole classi e motivo di orgoglio per gli alunni, diventeranno arricchimento per tutte le classi dell'intero Istituto in quanto potranno essere consultati, scaricati e rielaborati. Risorsa quindi e sicuramente motivazione per gli studenti che vorranno partecipare, ai nuovi Moduli PON dei prossimi anni.</p>
Data inizio prevista	16/10/2017
Data fine prevista	30/04/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	SVEE81706B
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Più tecnologia, più innovazione, più inclusione: il coding a scuola.

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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: A scuola con il coding

Dettagli modulo

Titolo modulo	A scuola con il coding
Descrizione modulo	<p>Il coding a scuola mira a sviluppare le competenze trasversali in un clima ludico, partecipativo e collaborativo.</p> <p>Risultati attesi Obiettivo di questo progetto è lo sviluppo del pensiero computazionale attraverso la programmazione in un contesto di gioco. In modo specifico tale progetto vede tra gli obiettivi sottesi l'educazione ad un utilizzo attivo e consapevole del computer, la costruzione personale del pensiero attraverso l'esperienza e senza la direttività dell'insegnante. Capire i principi alla base del funzionamento dei sistemi e della tecnologia informatica è tanto importante quanto capire come funzionano l'elettricità o la cellula. La conoscenza dei concetti fondamentali dell'informatica infatti aiuta a sviluppare la capacità di risoluzione dei problemi e la creatività.</p> <p>Obiettivi didattico/formativi Diffondere l'uso delle nuove tecnologie a supporto attività di apprendimento; realizzare attività volte allo sviluppo delle competenze digitali degli studenti; condurre attività svolte a potenziare il pensiero computazionale sviluppando la capacità di individuare e concepire la soluzione di un problema in modo algoritmico.</p> <p>Metodologie L'impiego di strategie improntate al collaborative learning, al learning by doing, al self/peer assesment, a tecniche di gestione del gruppo-classe del tipo flipped classroom, a tecniche di problem solving di criticità connesse alla tematica affrontata.</p> <p>Contenuti Produzione di materiali digitali: applicazioni, videogames, storie animate... con l'uso di specifici software.</p> <p>Valutazione e verifica Valutazioni in itinere e a fine percorso.</p>
Data inizio prevista	11/06/2018
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	SVEE817016



Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: A scuola con il coding

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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Cittadini digitali, il domani è oggi!

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Cittadini digitali, il domani è oggi!



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Questo modulo, rivolto agli alunni della Scuola Secondaria di 1° grado, si propone di sviluppare e ampliare le conoscenze digitali indispensabili per poter esprimere appieno la propria cittadinanza:</p> <p>la conoscenza del linguaggio, del simbolismo e degli standard digitali come 'porta' per poter usufruire al meglio dei propri diritti di cittadinanza.</p> <p>Nella vita quotidiana è diventato indispensabile saper acquistare, assemblare e gestire contenuti digitali presenti in quasi tutti gli elettrodomestici e procedura di comunicazione con le istituzioni e gli Enti privati.</p> <p>Importante oggi saper gestire apparecchiature digitali per svolgere compiti o sfruttare aspetti, anche banali, della vita di ogni giorno per godere del proprio status di cittadino. La conoscenza di cavi, connettori, simbolismi, standard costruttivi e comunicativi diventa parte integrante delle conoscenze utili per sfruttare appieno la tecnologia a vantaggio del proprio status di cittadino in sicurezza e in piena consapevolezza, svincolandosi dalla necessità di ricorrere o dipendere da esperti esterni per molte esigenze quotidiane.</p> <p>Il modulo verrà sviluppato con lezioni frontali partecipate, Learning-by-doing, esercitazioni pratiche e si prefiggerà di fornire tutti gli strumenti e le conoscenze necessarie per utilizzare la tecnologia digitale presente ormai in ogni ambito della vita pubblica e privata. Sperimentazione, condivisione e scambio di idee ed esperienze personali, sviluppo di progetti come momento di confronto e crescita professionale e della cultura del digitale nella scuola, nonché incentivazione all'uso delle TIC nella didattica per nuove progettazioni anche con esperti esterni come i nuovi Progetti PON prevedono, in orario extra scolastico per sviluppare e implementare, negli alunni e nelle alunne, il cambiamento digitale in forma corretta e consapevole affinché sia arricchimento e nuova Cultura in un contesto di "Cittadinanza Digitale".</p> <p>Per i percorsi di "Cittadinanza digitale" particolare attenzione dovrà essere riservata a: consapevolezza delle norme sociali e giuridiche in termini di "Diritti della Rete", educazione all'uso positivo e consapevole dei media e della Rete, anche per il contrasto all'utilizzo di linguaggi violenti, alla diffusione del cyberbullismo e alle discriminazioni; educazione alla valutazione della qualità e della integrità delle informazioni, alla lettura, scrittura e collaborazione in ambienti digitali, alla comprensione e all'uso dei dati, introduzione all'open government, al monitoraggio civico, al data journalism; azioni per stimolare la creatività, la produzione digitale, l'educazione all'uso dei nuovi linguaggi del digitale verso nuovi modelli di lavoro e produzione e alle potenzialità dell'interazione tra fisico e digitale.</p> <p>È necessario affrontare il tema della sicurezza per i minori in rete, per questo il nostro Istituto ha organizzato più conferenze rivolte a genitori ed alunni su 'Bullismo e Cyberbullismo' con la partecipazione del dott. Roberto Surlinelli, Direttore tecnico capo compartimento per la Liguria Polizia Postale.</p> <p>La rete è una grandissima opportunità con sterminate potenzialità e risorse informative, educative, ricreative e comunicative; bisogna quindi fornire ai ragazzi gli strumenti per orientarsi, mediare, filtrare, selezionare e catalogare le risorse sul Web dove sono presenti anche contenuti non sempre adatti ai minori che non agevolano il piano di educazione civica digitale. Il miglior filtro è, come sempre educare, e questa volta dobbiamo assolutamente educare ad un uso consapevole della rete e dei social, del loro funzionamento del loro utilizzo, far loro notare le varie sfaccettature, aiutarli a filtrare modalità i linguaggi.</p> <p>I risultati attesi sono rivolti principalmente a far raggiungere agli alunni la consapevolezza dei media che li circondano per il raggiungimento dell'autonomia nell'utilizzo corretto degli strumenti digitali almeno ad un livello base.</p> <p>La valutazione si incentrerà sul livello di acquisizione delle competenze necessarie all'utilizzo di tecnologie digitali e alla capacità di applicarle in situazioni nuove.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>16/10/2017</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	SVMM817015
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Cittadini digitali, il domani è oggi!

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 46237)
Importo totale richiesto	€ 22.128,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	3
Data Delibera collegio docenti	28/03/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	26
Data Delibera consiglio d'istituto	20/04/2017
Data e ora inoltro	12/05/2017 14:03:30
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>Il coding a scuola</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Più tecnologia, più innovazione, più inclusione: il coding a scuola.</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>A scuola con il coding</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Cittadini digitali, il domani è oggi!</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Innovazione curricolare per una scuola per competenze aperta ed inclusiva."	€ 22.128,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 22.128,00	€ 25.000,00