



Candidatura N. 42543
2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	CHIODI DIONIGIO ROMEO
Codice meccanografico	RMIC8BQ008
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA APPIANO, 15
Provincia	RM
Comune	Roma
CAP	00136
Telefono	0639736694
E-mail	RMIC8BQ008@istruzione.it
Sito web	www.ic-chiodi.it
Numero alunni	706
Plessi	RMAA8BQ015 - VIA APPIANO RMEE8BQ01A - VIA APPIANO RMMM8BQ019 - D.R. CHIODI



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 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Innalzamento dei livelli di competenza nelle discipline Stem (es. risultati di prove di competenze specifiche, esiti di attività laboratoriali, media dei voti disciplinari, etc.) Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali Utilizzo di spazi esterni alla scuola adeguatamente attrezzati (es. Laboratori Territoriali, spazi di Università, Enti di ricerca, Fondazioni, Imprese, altre scuole)



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 42543 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	Ac codiamo ci - 3 Step	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Ac codiamo ci - 2 Step	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Ac codiamo ci - 1 Step	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	Digitalmente Chiodi	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 20.328,00



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: Oltre il problema

Descrizione progetto	I percorsi promossi avranno come obiettivo primario l'arricchimento personale sotto forma del piacere di conoscere e di comprendere, promuovendo trasversalmente la capacità di pensiero e risoluzione dei problemi, competenze fondamentali del XXI secolo e declinazioni dell'Agenda Globale 2030.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Il Lavoro dell'Istituto D.R. Chiodi affonda le sue radici nei principi della Costituzione italiana, con particolare riferimento agli Artt. 3, 30, 33, 34, attraverso l'Educazione alla Legalità, conformemente al D.L.137/08. L'Offerta Formativa dell'Istituto si fonda sulla consapevolezza che la scuola debba fornire agli alunni strumenti per costruire una propria interpretazione del mondo e della realtà in cui possano emergere e svilupparsi le potenzialità di ciascun alunno. Il quartiere in cui è ubicata la scuola, pur non rientrando a pieno nella categoria delle zone "a rischio", sia per quanto riguarda la microcriminalità sia per l'abbandono scolastico, presenta tuttavia alcune situazioni di disagio sociale e di svantaggio culturale. La popolazione scolastica dell'Istituto presenta altresì infatti bisogni educativi diversificati in quanto composta da ragazzi di diversa estrazione sociale e da un discreto numero di alunni stranieri.



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.

In linea con il PON "Per la scuola" 2014-2020, gli obiettivi generali del progetto includono l'acquisizione di competenze e l'alfabetizzazione digitale, utili trasversalmente per lo sviluppo cognitivo, metacognitivo, operativo e relazionale degli studenti coinvolti, che potranno così inserirsi in maniera aggiornata, e perciò competitiva, nel mondo del lavoro.

Per raggiungere tali scopi, gli obiettivi formativi specifici del presente progetto sono: Sviluppo delle competenze base legate all'informatica e al pensiero digitale come algoritmi, strutture di dati e principi di programmazione. Sviluppo del pensiero computazionale come competenza trasversale per rafforzare capacità di problem solving e di soluzioni creative ai problemi. Sviluppo dell'analisi critica, capacità di team working e confronto positivo di idee come competenze richieste ai fini della crescita economica e della competitività. Acquisizione di strumenti e competenze che promuovano la cittadinanza attiva tra gli adulti del domani. In questo modo si promuoveranno esperienze di inclusione e integrazione nonché di analisi sulle dinamiche sociali e politiche che si stanno originando in Europa.

Caratteristiche dei destinatari

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

Il progetto si rivolge a tutti gli alunni interessati, sebbene si cercherà di coinvolgere principalmente le ragazze e i ragazzi (e rispettive famiglie) appartenenti a contesti svantaggiati come ad esempio uno status socio-economico basso e/o appartenenti a minoranze etniche sul territorio. Il progetto si prefigge inoltre l'obiettivo di includere in maniera attiva studentesse e studenti con Bisogni Educativi Speciali e/o portatori di handicap, in un'ottica di inclusività e di integrazione sociale. La scuola, essendo di quartiere, necessita di ampliare l'offerta formativa. L'educazione alla legalità e alla convivenza civile è parte determinante dell'azione educativa e non può non essere tra le priorità e traguardi della scuola. L'attenzione alle necessità espresse dall'utenza, in modo esplicito o implicito, ha condotto all'elaborazione del progetto per offrire alla comunità scolastica opportunità di studio e di applicazione pratica che ampliano ed integrano le attività curriculari nel loro complesso.



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 CHIODI DIONIGIO ROMEO
(RMIC8BQ008)

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.

Con questo progetto, che desideriamo introdurre nel nostro Istituto con entusiasmo, pensiamo di organizzare l'apertura della Scuola in orario pomeridiano extrascolastico dalle 16:30 alle 18:30. Nostro intento è quello di "Aprire" la Scuola dal mese di gennaio 2018 al mese di maggio 2018. Per le attività siamo disponibili ad erogare formazione sia tramite personale docente interno, sia tramite associazioni del territorio e società di formazione, eventualmente da reclutare tramite bando pubblico. In caso di numero eccessivo di richieste ai corsi in orario pomeridiano verranno privilegiate le situazioni di maggior disagio, valutato in base alla dichiarazione ISEE e su eventuali graduatorie, stilate in base a criteri stabiliti da Consiglio di Istituto. L'apertura sarà garantita dalla collaborazione del personale ATA, dei collaboratori, del servizio pulizie e degli uffici di Segreteria.

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...).

Il progetto sarà ideato in collaborazione con l'associazione:

Digiconsum: associazione per la promozione e tutela della cittadinanza digitale che opera per il contrasto al digital divide;

Movimento consumatori: associazione per la tutela dei diritti dei consumatori;

Istituti Comprensivi "Ovidio" e "Borromeo", con i quali si condivideranno gli obiettivi attesi, in un'ottica di peer - education, di integrazione e di sviluppo di skill e competenze utili nella vita quotidiana e lavorativa, quali problem solving, team working e creatività,

Università di Urbino "Carlo Bo".

Le collaborazioni saranno a titolo strettamente gratuito, volto alla condivisione delle competenze e delle conoscenze al fine di promuovere una "didattica del fare", innovativa, inclusiva e laboratoriale che tocchi innumerevoli linguaggi e ambiti formativi.

Nell'ottica della disseminazione e del learning by doing il progetto si presta comunque alla collaborazione di chiunque sia disponibile a mettersi in gioco, anche partendo senza competenze. Il progetto coinvolgerà l'istituzione scolastica e le agenzie del territorio, le associazioni con accordi di partenariato in numero tale da garantire la copertura. I moduli attivati saranno configurati come momento creativo e di valorizzazione delle capacità e degli interessi personali in modo trasversale rispetto alle semplici competenze disciplinari, ma che in esse troveranno lo sviluppo



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.).

I bambini della Scuola Primaria saranno introdotti al Coding attraverso il linguaggio universale della programmazione visuale a blocchi alternando formazione analitica e simulazioni pratiche, con l'utilizzo di strumenti digitali alternati a strumenti analogici. I moduli riguarderanno: Introduzione al Coding; Sviluppo delle Sequenze; Sviluppo di blocchi visuali; Composizione di Musica, Creazione di Storytelling e Invenzione di Giochi, attraverso l'utilizzo di "Scratch". Gli studenti del secondo ciclo di istruzione approfondiranno i concetti di programmazione, di algoritmo e di automazione. Impareranno a definire soluzioni flessibili a problemi complessi; a creare giochi educativi interattivi, brevi video, podcast e webcast, da condividere online. Tutti gli studenti saranno introdotti ai concetti di "diritti della rete" e di privacy sui Social Network, con un occhio particolare alla qualità e alla quantità dei contenuti che è possibile condividere in rete. Verranno introdotti inoltre i concetti di riservatezza dei dati, le norme giuridiche in termini di "diritti della rete" e uso consapevole dei social network come contrasto al cyberbullismo. I moduli verranno erogati utilizzando metodi di didattica innovativa, quali la Peer-education, il Tutoring e il Cooperative Learning, al fine di aiutare gli studenti a relazionarsi con gli altri e con se stessi in maniera sana, attraverso l'apprendimento attivo e seguendo il principio del Learning by doing.

Coerenza con l'offerta formativa

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

La proposta progettuale rientra tra gli obiettivi strategici individuati nel PTOF nell'ambito delle Priorità afferenti ai risultati scolastici ed alle Competenze chiave di cittadinanza rispettivamente così individuate:

Ampliamento del Tempo Scuola;

Promozione di proposte progettuali volte a raggiungere le competenze in chiave di cittadinanza europee.

Inoltre il GAV ha analizzato i dati emersi dal RAV raccordando le diverse criticità emerse e le idee di miglioramento, delineando, tra alcuni degli interventi importanti da realizzare nel breve termine, tra cui il recupero ed il potenziamento. Pensiamo quindi che l'acquisizione di competenze e l'alfabetizzazione digitale, in quanto utili trasversalmente per lo sviluppo cognitivo, metacognitivo, operativo e relazionale degli studenti coinvolti, possano essere di grande supporto a superare alcune criticità



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.

Attraverso l'utilizzo di linguaggi universali, quali quelli specifici per la programmazione a blocchi visuali, si stimola l'inclusione di studentesse e studenti provenienti da contesti sociali disagiati o svantaggiati, come ad esempio appartenenti a minoranze etniche e/o linguistiche, alunni con Bisogni Educativi Speciali o Disturbi Specifici dell'Apprendimento e studenti portatori di handicap, all'interno di un gruppo più ampio e integrato. In particolare, attraverso i corsi di Coding, è possibile utilizzare software e piattaforme utilizzanti immagini e simboli, superando in tal senso le barriere linguistiche o sociali delle studentesse e degli studenti che partecipino alle attività. Inoltre, in un'ottica di consapevolezza e inclusione sociale, attraverso corsi specifici riguardanti la sensibilizzazione ai pericoli del Cyberbullismo e sull'utilizzo consapevole dei Social Network, si vogliono stimolare dibattiti e tavole rotonde al fine di aprire il dialogo per permettere alle studentesse e agli studenti di riflettere in prima persona e attraverso i racconti e le esperienze degli altri sui pericoli in cui si può incappare utilizzando in maniera scorretta e inconsapevole Internet e i Social Network.

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.

Al fine di valutare lo svolgimento e gli esiti del progetto saranno utilizzate prove di realtà attraverso la ricostruzione di prove-problema in grado di riorganizzare le risorse possedute dall'alunna/o attraverso la problematizzazione e la discussione. Verranno poi strutturate delle autobiografie cognitive, che hanno come obiettivo quello di far raccontare agli alunni gli aspetti più interessanti dei vari compiti, le difficoltà incontrate e quali sono state le impressioni e sensazioni relative allo svolgimento del compito stesso. Le osservazioni sistematiche possono essere generali quali griglie, questionari ed interviste, ma possono e devono riferirsi anche ad aspetti specifici quali l'autonomia, la capacità di relazionarsi con i compagni, la partecipazione attiva ai progetti in classe. Verranno adottati anche role playing strutturati e non strutturati che includono la tecnica dello specchio, l'inversione dei ruoli e il role playing multiplo soprattutto per quel che riguarda la cittadinanza digitale e la prevenzione dei fenomeni di cyberbullismo e di condivisione errata di dati e contenuti in rete.



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).

Obiettivo del progetto è anche quello di valorizzare la scuola intesa come comunità attiva e aperta al territorio. Per questo motivo si è deciso di programmare incontri tra docenti, formatori e genitori, al fine di collaborare attivamente al processo educativo delle alunne e degli alunni coinvolti nel PON. Le alunne e gli alunni potranno realizzare dei brevi podcast, webcast o utilizzare l'espedito del videomaking digitale per coinvolgere la comunità scolastica e il territorio nelle attività extrascolastiche e per sensibilizzare gli stessi attori alle tematiche più attuali e sensibili riguardanti il web e il digitale, anche in un'ottica di abbattimento del Digital Divide. I contenuti potranno essere condivisi attraverso la creazione di libri digitali o attraverso la creazione di classi virtuali utilizzando i cloud e promuovendo l'idea di scuola come ambiente aperto o aula decentrata. Inoltre la scuola si prefigge l'obiettivo di riproporre i seguenti progetti negli anni successivi attraverso l'erogazione di corsi extrascolastici, con il contributo dei genitori o attraverso i fondi dell'istituto stesso.

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.

Obiettivo del progetto è anche quello di valorizzare la scuola intesa come comunità attiva e aperta al territorio. Per questo motivo si è deciso di programmare incontri tra docenti, formatori e genitori, al fine di collaborare attivamente al processo educativo delle alunne e degli alunni coinvolti nel PON. In caso di esito positivo del progetto, l'Istituto si impegna, nei limiti delle risorse economiche disponibili, a replicare le attività svolte nell'ambito del PON, cercando di coinvolgere il maggior numero di studentesse e studenti, e rispettive famiglie, in un'ottica di apertura della scuola al territorio in cui questa è inserita. Si condivideranno i risultati ottenuti con le scuole partner in un'ottica di collaborazione attraverso la produzione di materiali che permettano agli studenti di entrambi gli istituti di replicare il progetto. La condivisione dei risultati ottenuti sarà utile anche in un'ottica di analisi statistica in merito agli esiti, alla partecipazione, alla coerenza e fruibilità del progetto stesso utili per la valutazione dell'Istituto



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 CHIODI DIONIGIO ROMEO
(RMIC8BQ008)

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

Per gli alunni della Scuola Primaria i moduli formativi comprenderanno: Introduzione al pensiero computazionale (Coding), con l'apprendimento da parte degli studenti del concetto di algoritmo; Sviluppo delle Sequenze; Composizione di Musica e animazione di personaggi, con l'utilizzo di Scratch; Sviluppo di blocchi visuali, quali "Funzioni" e "Funzioni con parametri"; Creazione di storie originali, attraverso l'utilizzo dello Storytelling; Invenzione e creazione di Giochi educativi. Inoltre verranno introdotti i concetti di riservatezza dei dati sensibili sul web, le norme giuridiche in termini di "diritti della rete" e l'uso consapevole dei social network come contrasto al cyberbullismo. Per i ragazzi e le ragazze della Scuola Secondaria di I grado i moduli formativi comprenderanno: Cenni di Cultura Digitale, con l'introduzione pratica allo Storytelling; Studio e comprensione dei "Diritti della Rete", in particolare l'utilizzo consapevole dei Social Network e l'utilizzo e la condivisione di contenuti in rete, anche in un'ottica di contrasto al cyberbullismo e altre discriminazioni. Verranno inoltre introdotti i principi base del Coding, e in particolare il concetto di algoritmo e la creazione di funzioni attraverso blocchi visuali. Le attività si svolgeranno con metodi di apprendimento innovativi, quali Flipped Classroom e Peer - education, creazione di video e audio, ricerca, selezione e utilizzo corretto di informazioni in rete.



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
A.C.C.A.D.U.E.O	13	http://www.ic-chiodi.it/wp-content/uploads/2016/01/PTOF-16.18aggiornamento.pdf
Legalità e Costituzione	16	http://www.ic-chiodi.it/wp-content/uploads/2016/01/PTOF-16.18aggiornamento.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All ego to
Le parti, ciascuna per le proprie competenze, intendono costruire insieme dei percorsi didattici relativi al PON "Competenze di base" diretto a perseguire il potenziamento delle competenze di base in chiave innovativa, a supporto dell'offerta formativa. Le parti convengono sulla necessità di istituire un coordinamento tra gli enti interessati, al fine di sovrintendere le attività connesse alla realizzazione del progetto nonché a verificare puntualmente il rispetto degli adempimenti e degli impegni reciproci. La collaborazione di cui al presente accordo è a titolo gratuito; pertanto non è previsto alcun compenso o qualsivoglia corrispettivo.	2	Digiconsum Movimento Consumatori	Accordo	1118	04/04/2017	Si
La collaborazione con l'università di Urbino 'Carlo Bo' ha lo scopo di ricevere spunti e sostegno per l'applicazione interdisciplinare e metodologica dei concetti di pensiero computazionale introdotti nei moduli presentati	1	Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo"	Accordo	.	26/04/2017	Si

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	All ego to
---------	--------	-----------------	-----------------	------------



Con l'Istituto Comprensivo 'Ovidio', ubicato nello stesso quartiere e con utenza simile, si collaborerà nella condivisione degli obiettivi attesi, in un'ottica di peer education, di integrazione e di sviluppo di competenze utili nella vita quotidiana quali il problem solving e nelle modalità di verifica in itinere ed a fine progetto. Alla fine dello svolgimento dei moduli, presumibilmente nel mese di maggio, inoltre le nostre due scuole organizzeranno un incontro tra tutti gli alunni che hanno partecipato con le loro famiglie. In questa occasione verranno fatte dimostrazioni di quanto appreso, illustrati i materiali prodotti e consegnati attestati di partecipazione.	RMIC8BP00C OVIDIO	1167/B06	12/04/2017	Si
Con l'Istituto Comprensivo 'Borromeo', si collaborerà nella condivisione degli obiettivi attesi, in un'ottica di peer education, di integrazione e di sviluppo di competenze utili nella vita quotidiana quali il problem solving e nelle modalità di verifica in itinere ed a fine progetto. Alla fine dello svolgimento dei moduli, presumibilmente nel mese di maggio, inoltre le nostre due scuole organizzeranno un incontro tra tutti gli alunni che hanno partecipato con le loro famiglie. In questa occasione verranno fatte dimostrazioni di quanto appreso, illustrati i materiali prodotti e consegnati attestati di partecipazione.	RMIC8G300N IC VIA F. BORROMEO	0001323/ U	20/04/2017	Si

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Ac codiamo ci - 3 Step	€ 5.082,00
Ac codiamo ci - 2 Step	€ 5.082,00
Ac codiamo ci - 1 Step	€ 5.082,00
Digitalmente Chiodi	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 20.328,00

Sezione: Moduli



Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Ac codiamo ci - 3 Step

Dettagli modulo

Titolo modulo	Ac codiamo ci - 3 Step
Descrizione modulo	Il modulo formativo, diretto ai ragazzi ed alle ragazze dai 10 ai 13 anni comprenderà: Introduzione al pensiero computazionale (Coding), con l'apprendimento da parte degli studenti del concetto di algoritmo; Sviluppo delle Sequenze, attraverso l'utilizzo di piattaforme e applicativi specifici; Disegnare con il computer, integrando la conoscenza di argomenti di matematica e geometria; Composizione di Musica e animazione di personaggi, con l'utilizzo di Scratch; Sviluppo di blocchi visuali, quali "Funzioni" e "Funzioni con parametri"; Creazione di storie originali, attraverso l'utilizzo dello Storytelling; Invenzione e creazione di Giochi educativi (serious games).E' prevista l'alternanza dell'utilizzo di computer, L.I.M. e tablet con la sperimentazione unplugged, attraverso giochi che coinvolgano l'intera classe, volta a diversificare i metodi di apprendimento e a sedimentare le conoscenze.Gli studenti approfondiranno i concetti della programmazione imparando a definire soluzioni flessibili per problemi molto complessi. Creeranno quindi giochi interattivi e storie da condividere con tutti.I nuovi concetti fondamentali introdotti saranno: variabili, cicli con contatori e funzioni con parametri.Oltre ad acquisire le competenze descritte sopra, i partecipanti al progetto impareranno a utilizzare in modo sano e trasversale i devices più diffusi nella società moderna e comprenderanno come rapportarsi con essi in maniera costruttiva, tentando di prevenirne la dipendenza psicologica e aiutandoli a comprendere che il rapporto con le macchine deve essere dissimile da quello con le persone.Ai partecipanti al progetto verrà chiesto di creare giochi educativi e storie originali, sia singolarmente che in gruppo, al fine di verificarne l'apprendimento e il miglioramento di capacità trasversali, quali la capacità di lavoro in gruppo e di ascolto attivo degli altri, durante il corso del/i modulo/i cui parteciperanno. Si cercherà di evitare i metodi più tradizionali di verifica, come l'interrogazione o la verifica scritta, che poco si confanno ai principi guida e all'essenza del PON in oggetto.
Data inizio prevista	08/01/2018
Data fine prevista	31/01/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	RMMM8BQ019
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Ac codiamo ci - 3 Step

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: Ac codiamo ci - 2 Step

Dettagli modulo

Titolo modulo	Ac codiamo ci - 2 Step
Descrizione modulo	<p>Il modulo formativo, rivolto ai ragazzi ed alle ragazze dagli 8 ai 10 anni comprenderà: Introduzione al pensiero computazionale (Coding), con l'apprendimento da parte degli studenti del concetto di algoritmo; Sviluppo delle Sequenze, attraverso l'utilizzo di piattaforme e applicativi specifici; Disegnare con il computer, integrando la conoscenza di argomenti di matematica e geometria; Composizione di Musica e animazione di personaggi, con l'utilizzo di Scratch; Sviluppo di blocchi visuali, quali "Funzioni" e "Funzioni con parametri"; Creazione di storie originali, attraverso l'utilizzo dello Storytelling; Invenzione e creazione di Giochi educativi (serious games). Gli studenti approfondiranno i concetti della programmazione ed impareranno a definire soluzioni flessibili per problemi complessi. Creeranno altresì giochi interattivi e storie da condividere con tutti. Sarà quindi introdotto il concetto di funzione, cioè di un blocco di programma che può essere ri-usato in più contesti, nonché di ripetizione, cioè del ciclo, denominato ciclo "mentre" che continua a ripetere una certa serie di azioni mentre una condizione rimane vera. Verranno introdotti i concetti di riservatezza dei dati sensibili sul web, le norme giuridiche in termini di "diritti della rete" e l'uso consapevole dei social network come contrasto al cyberbullismo. Oltre ad acquisire le competenze descritte sopra, i partecipanti al progetto impareranno a utilizzare in modo sano e trasversale i devices più diffusi nella società moderna e comprenderanno come rapportarsi con essi in maniera costruttiva, tentando di prevenirne la dipendenza psicologica e aiutandoli a comprendere che il rapporto con le macchine deve essere dissimile da quello con le persone. Ai partecipanti al progetto verrà chiesto di creare giochi educativi e storie originali, sia singolarmente che in gruppo, al fine di verificarne l'apprendimento e il miglioramento di capacità trasversali, quali la capacità di lavoro in gruppo e di ascolto attivo degli altri, durante il corso del/i modulo/i cui parteciperanno. Si cercherà di evitare i metodi più tradizionali di verifica, come l'interrogazione o la verifica scritta, che poco si confanno ai principi guida e all'essenza del PON in oggetto.</p>
Data inizio prevista	08/01/2018
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8BQ01A
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: Ac codiamo ci - 2 Step

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: Ac codiamo ci - 1 Step

Dettagli modulo

Titolo modulo	Ac codiamo ci - 1 Step
Descrizione modulo	Questo modulo consentirà agli alunni dai 6 agli 8 anni di entrare nei meccanismi del pensiero computazionale con uno sforzo iniziale molto basso e di procedere in maniera molto graduale, sviluppando progressivamente capacità di risolvere problemi e di perseverare nella ricerca di soluzioni. Alla fine del corso gli studenti creano i loro giochi o le loro storie, che possono condividere. I concetti fondamentali coperti dal modulo saranno quello di sequenza di istruzioni e di ripetizione di istruzioni, impareranno a scrivere programmi con personaggi prendono decisioni e potranno quindi eseguire differenti sequenze di istruzioni. Oltre ad acquisire le competenze descritte sopra, i partecipanti al progetto impareranno a utilizzare in modo sano e trasversale i devices più diffusi nella società moderna e comprenderanno come rapportarsi con essi in maniera costruttiva, tentando di prevenirne la dipendenza psicologica e aiutandoli a comprendere che il rapporto con le macchine deve essere dissimile da quello con le persone. Ai partecipanti al progetto verrà chiesto di creare giochi educativi e storie originali, sia singolarmente che in gruppo, al fine di verificarne l'apprendimento e il miglioramento di capacità trasversali, quali la capacità di lavoro in gruppo e di ascolto attivo degli altri, durante il corso del/i modulo/i cui parteciperanno. Si cercherà di evitare i metodi più tradizionali di verifica, come l'interrogazione o la verifica scritta, che poco si confanno ai principi guida e all'essenza del PON in oggetto.
Data inizio prevista	08/01/2018
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8BQ01A
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Ac codiamo ci - 1 Step



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: Digitalmente Chiodi

Dettagli modulo

Titolo modulo	Digitalmente Chiodi
Descrizione modulo	<p>I moduli formativi comprenderanno: Cenni di Cultura Digitale, con l'introduzione pratica allo Storytelling; Studio e comprensione dei "Diritti della Rete", in particolare l'utilizzo consapevole dei Social Network e l'utilizzo e la condivisione di contenuti in rete, anche in un'ottica di contrasto al cyberbullismo e altre discriminazioni; Comprensione del concetto di Privacy, in particolare in relazione alla gestione dei dati sensibili e dell'identità digitale; Produzione e editing di contenuti digitali, attraverso la creazione di un blog.</p> <p>Inoltre verranno introdotti i principi base del Coding, e in particolare il concetto di algoritmo e la creazione di funzioni attraverso blocchi visuali.</p> <p>Le attività si svolgeranno con metodi di apprendimento innovativi, quali Flipped Classroom e Peer - education, creazione di video e audio, ricerca, selezione e utilizzo corretto di informazioni in rete. I partecipanti al progetto dovranno comprendere, assimilare e restituire i concetti proposti durante il corso, in particolare dovranno dimostrare di aver compreso i pericoli e l'utilizzo consapevole dei Social Network e dei dati sensibili in rete. Grazie all'introduzione dei principi di pensiero computazionale, i ragazzi comprenderanno come relazionarsi in maniera sana e costruttiva con il computer, imparando a dare comandi precisi cui corrispondono azioni/risposte precise e che il rapporto con i devices elettronici deve essere diverso da quello con le persone. I partecipanti al progetto avranno il compito di mettere in pratica quanto appreso durante il corso tramite la programmazione di giochi educativi, la produzione di videopodcast da condividere sul web e/o la creazione e la gestione di un blog, tutti incentrati sui concetti di cittadinanza digitale appresi in classe. Verranno inoltre previste giornate di dibattiti strutturati. Queste attività potranno essere svolte sia individualmente che in gruppo, a seconda delle preferenze dei partecipanti.</p>
Data inizio prevista	08/01/2018
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	RMMM8BQ019
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Digitalmente Chiodi

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 42543)
Importo totale richiesto	€ 20.328,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	16
Data Delibera collegio docenti	14/03/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	58
Data Delibera consiglio d'istituto	15/03/2017
Data e ora inoltro	16/05/2017 21:29:34
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>Ac codiamo ci - 3 Step</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Ac codiamo ci - 2 Step</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Ac codiamo ci - 1 Step</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Digitalmente Chiodi</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Oltre il problema"	€ 20.328,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 20.328,00	€ 25.000,00