Candidatura N. 47853
2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. FAVRIA
Codice meccanografico	TOIC865006
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	PIAZZA REPUBBLICA 6
Provincia	TO
Comune	Favria
CAP	10083
Telefono	0124470067
E-mail	TOIC865006@istruzione.it
Sito web	www.icfavria.gov.it
Numero alunni	1172
Plessi	TOAA865013 - SCUOLA INFANZIA - CAP. TOAA865024 - SCUOLA INFANZIA - BUSANO TOAA865035 - SCUOLA INFANZIA - RIVAROSSA TOAA865046 - SCUOLA INFANZIA - FRONT TOEE865018 - SCUOLA PRIMARIA- CAP. TOEE865029 - SCUOLA PRIMARIA- BUSANO TOEE86503A - SCUOLA PRIMARIA - OGLIANICO TOEE86504B - SCUOLA PRIMARIA - DON L. MILANI TOEE86505C - SCUOLA PRIMARIA - SALASSA TOEE86506D - SCUOLA PRIMARIA- RIVAROSSA TOMM865017 - I.C. FAVRIA VIDARI

Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO	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. 47853 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	PROGRAMMARE PER APPRENDERE 1	€ 7.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	PROGRAMMARE PER APPRENDERE 2	€ 7.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	PROGRAMMARE PER APPRENDERE 3	€ 7.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	**€ 21.246,00**

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: IO CITTADINO ATTIVO	
Descrizione progetto	Il progetto utilizzerà attività e percorsi di programmazione di pensiero computazionale , in verticale tra i cicli promuovendone la continuità. Gli alunni svilupperanno competenze per comprendere , interpretare , criticare e creare al fine di migliorare la loro capacità di affrontare le sfide complesse del mondo, imparare ad imparare , acquisire competitività nelle richieste economiche e sociali , sviluppare spirito di iniziativa e socializzazione , consapevolezza ed espressione culturale.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

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

L'Istituto Comprensivo di Favria si compone di 11 plessi afferenti a sei paesi del Basso Canavese(provincia di Torino).

Nel territorio su cui si trova l' Istituto vi sono Comuni con una propria identità e con la presenza di centri produttivi nel settore siderurgico, alcuni dei quali, negli ultimi anni, hanno registrato una significativa espansione demografica, anche in termini di immigrazione da altre nazioni; si registra una significativa eterogeneità dal punto di vista socio-economico-culturale con un buon livello di inclusione di famiglie ed alunni non italiani e nomadi. Si sottolinea anche la radicata presenza di associazioni culturali, sportive, ricreative e di volontariato che collaborano per l'arricchimento delle attività formative della scuola.

Sono presenti alunni con cittadinanza non italiana e, in particolare nella Secondaria di I grado, studenti svantaggiati per i quali si rende necessario un significativo investimento da parte della scuola e dei Servizi sul territorio in risorse professionali e finanziarie.

Si evidenzia un buon livello di stabilità del personale nei vari gradi di scuola e un bassissimo numero di trasferimenti negli anni.

Si registrano i seguenti punti di forza: un buon livello di competenze nell'utilizzo delle LIM nella didattica ; un notevole livello di partecipazione ai corsi di Formazione, ai lavori di Commissione e alla predisposizione di progetti integrati con il Territorio; un buon avvio del PNSD.

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.

OBIETTIVI

1. Promuovere arricchimento personale sotto la forma del piacere di conoscere

2. Sviluppare capacità e competenze ritenute indispensabili per la crescita economica e per la competitività dal punto di vista tecnologico, cognitivo, sociale ed etico

3. Promuovere gli elementi fondamentali per l’introduzione alle basi della programmazione

4. Sviluppare il pensiero computazionale per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi per migliorare l'apprendimento delle discipline

5. Stimolare un’interazione creativa tra digitale e manuale, anche attraverso esperienze di making, robotica educativa e internet delle cose.

6. Rafforzare l'alfabetizzazione informatica educando alla valutazione della qualità e della integrità delle informazioni, alla lettura, scrittura e collaborazione in ambienti digitali, alla comprensione e uso dei dati.

7. Stimolare la creatività e la produzione digitale, l’educazione all’uso dei nuovi linguaggi del digitale

8. Favorire pari opportunità agli studenti e alle studentesse nelle esperienze didattiche collegate alle tecnologie

9. Educare 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;

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.

Dai primi avvii delle attività previste nel PNSD di Istituto , è emerso tra gli alunni il desiderio di approfondire i temi in oggetto.

Anche i docenti richiedono nelle normali attività di programmazione nuovi strumenti e metodologie per migliorare lo sviluppo del pensiero logico nell'apprendimento di tutte le discipline.

A seguito di queste richieste è stato realizzato tramite la piattaforma Google Suite, un sondaggio rivolto alle famiglie di tutti gli alunni (dalla futura seconda della scuola primaria , alla futura classe terza della secondaria); sono stati così individuati gli alunni interessati al progetto in orario extra-scolastico che hanno indicato la loro pre-iscrizione

Si presentano così distribuiti : 42 alunni della scuola primaria del plesso di Favria

16 alunni della scuola primaria degli altri plessi

32 alunni della scuola secondaria

Verranno costituiti gruppi di lavoro eterogenei per età .

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

L'orario di lezione nell'Istituto si presenta così distribuito: per la primaria un orario di 30 ore suddiviso in 5 giornate con 3 rientri, per la secondaria un orario antimeridiano fino alle 14.15 ; si prevede pertanto di occupare il pomeriggio del mercoledì (attualmente libero per tutti gli alunni dei due ordini di scuole) , con la possibilità di consumare il pasto a scuola senza soluzione di continuità rispetto all'orario antimeridiano.

Verrà prevista la presenza di educatori per l'assistenza in mensa ed una breve ricreazione .

Verrà prolungato per la sorveglianza l'orario di servizio dei collaboratori scolastici.

Si organizzeranno le attività in base al numero e alla tipologia degli iscritti, garantendo la fruizione a tutti di tre 30 ore per modulo.

In caso di iscrizioni superiori al numero consentito dal progetto, verranno privilegiati alunni in situazione di maggior difficoltà o disagio.

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…).

L'Istituzione scolastica intende avvalersi della collaborazione dell'Università di Urbino per un supporto riguardante l'applicazione interdisciplinare e metodologica dei concetti di pensiero computazionale ,per la realizzazione di test psicometrici e strumenti di valutazione, con linee guida per la somministrazione e l'elaborazione ed una banca dati online a cui conferire i risultati della sperimentazione nel rispetto della normativa vigente in materia di privacy al fine di ottenerne elaborazioni statistiche e contribuire alla realizzazione di una comunità di buone pratiche Tutti gli strumenti forniti potranno essere utilizzati liberamente anche da altre scuole. Si potrà quindi promuovere anche sul territorio una proficua disseminazione dei risultati ottenuti favorendo una ricaduta a livello di ambito scolastico di riferimento . Si acquisisce agli atti la dichiarazione d'intenti da parte dell'Università di Urbino e l'impegno reciproco a formalizzare la convenzione non onerosa in caso di approvazione del PON. Vi sarà la collaborazione col Comune di Favria coinvolto per la collocazione dei prodotti tecnologici realizzati. Inoltre, l'I.C. di Favria privilegerà il coinvolgimento dei genitori, consapevole che tale prospettiva costituisce un tema essenziale nel quadro del progetto educativo . E' presente ed operante, soprattutto a livello di scuola S. di I grado il comitato genitori.

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 metodologia sarà di tipo laboratoriale e cooperativo con uso dei pc dei laboratori presenti nel plesso della scuola secondaria di I grado dell'Istituto o con dispositivi propri, portati a scuola dagli alunni , secondo il Regolamento vigente nell'Istituto.

Verranno favorite attività di tutoraggio e peer-education.

Le attività seguiranno percorsi volti allo sviluppo del problem solving come metodologia di apprendimento curricolare da trasferire nelle discipline creando relazioni tra esse e a sviluppare il pensiero attraverso l'uso di algoritmi e procedure ordinate e rigorose, ma al contempo creative .

Verrà utilizzata la pratica del learning by doing prevedendo anche la realizzazione di un prodotto finale (programma , robot) volto alla promozione del territorio locale , coinvolgendo tutta la comunità locale.

Il progetto coinvolgerà un significativo numero di alunni e raggiungerà pertanto altrettanto famiglie , sia nella fase di lavoro che conclusiva .

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 progetto si inserisce a pieno titolo nel Piano dell'Offerta Formativa dell'Istituto che ha previsto in questi anni attività unplugged fin dai primi anni di istruzione,ha attivato laboratori di coding , ha avviato l'utilizzo in classe di dispositivi personali .

Molte delle metodologie utilizzate dai docenti prevedono l'uso delle tecnologie pertanto è necessario approfondire le abilità degli alunni per supportare l'apprendimento curricolare , e nello stesso tempo, educarli ad un uso corretto e consapevole della RETE .

L'attuale progetto si collega anche al PROGETTO AULA @TTIVA che nello scorso anno scolastico ha ricevuto il finanziamento del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) - Obiettivo specifico – 10.8 – "Diffusione della società della conoscenza nel mondo della scuola e della formazione e adozione di approcci didattici innovativi" – Azione 10.8.1 Interventi infrastrutturali per l'innovazione tecnologica, laboratori di settore e per l'apprendimento delle competenze chiave.

L'esigenza della scuola è infatti stata quella di dotare il maggior numero di aule e spazi tradizionali con strumenti per la fruizione collettiva e individuale(LIM e videoproiettori), per una integrazione quotidiana del digitale nella didattica,con l'obiettivo di favorire un apprendimento attraverso lo sviluppo di una didattica collaborativa e porre le basi infrastrutturali per l'innovazione didattica e metodologica.

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.

Detto progetto ha tra gli obiettivi fondamentali quello di promuovere abilità e competenze attraverso l'utilizzo di strategie diverse dalle lezioni tradizionali che privilegiano modalità di apprendimento non adeguate ad alunni con disturbi specifici o disabilità .

Per gli alunni che presentano difficoltà attentive si svilupperanno percorsi volti al rinforzo delle loro abilità, grazie all'uso degli strumenti tecnologici ed adeguati programmi .

Gli alunni con problematiche sociali e culturali avranno la possibilità di ampliare il loro orario scolastico nonchè di approcciarsi a strumenti di cui non sempre a casa dispongono .

Verranno realizzati percorsi di apprendimento cooperativo e tutoring per vivere una inclusione serena e favorire un apprendimento facilitato per tutti gli alunni maggiormente in difficoltà .

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.

Sarà cura della scuola monitorare efficacemente i risultati ottenuti dagli alunni nelle discipline mediante la somministrazione di : prove di ingresso che valuteranno con opportuni indicatori il livello di competenza raggiunto dagli alunni ; prove finali per valutare i livelli di miglioramento raggiunti misurati attraverso rubriche di valutazione . Vi saranno questionari di autovalutazione da somministrare agli alunni ed un questionario finale di gradimento dell'attività. Gli esiti del progetto saranno diffusi tra i docenti al fine di avviare percorsi di buone pratiche da utilizzare nei percorsi di programmazione di tutte le classi dell'Istituto . Verranno coinvolti i docenti di tutte le discipline al fine di attivare percorsi disciplinari che utilizzano le metodologie proprie del pensiero computazionale .

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 potranno essere replicate nella scuola grazie all'intervento delle figure tutor , coinvolgendo il maggior numero possibile di ragazzi nelle comuni attività di laboratorio a rotazione.

Il materiale prodotto e le buone pratiche verranno condivise tra i docenti e gli alunni ,anche attraverso un'area dedicata sul sito istituzionale dell'Istituto Comprensivo di Favria.

Verrà inoltre realizzata una esperienza attiva per la comunità locale con la produzione di un prodotto tecnologico fruibile dalla cittadinanza per la valorizzazione del territorio : verranno creati per alcune vie e alcuni monumenti del paese dei QR code che descriveranno la storia del monumento e/o del personaggio cui è intitolata la via e/o l'edificio .

Si pensa in questo modo di motivare ulteriormente le attività degli alunni che avranno una concreta finalità con una buona visibilità del lavoro prodotto.

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.

Per la definizione del progetto sono stati coinvolti i genitori degli alunni attraverso un sondaggio di rilevazione di interesse e verranno nuovamente coinvolti in questionari finali di valutazione .

Gli alunni dell'Istituto hanno avuto modo nei momenti di attività informatica di esprimere ai docenti le loro esigenze nonchè preferenze relative ai percorsi di programmazione .

Da loro è nata la preferenza indicata per i programmi di coding , in particolare Scratch e le attività di robotica e thinkering , che avranno una parte importante nel percorso avviato .

Si è pertanto deciso di ampliare in questo senso l'offerta formativa dell'Istituto , sia con risorse interne che con la partecipazione a questo progetto

Si organizzeranno altresì momenti ,al termine dei vari moduli , per presentare i prodotti realizzati e coinvolgere i genitori e gli altri studenti non partecipanti al progetto in attività pratiche

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

Capire cosa sono gli algoritmi e come sono espressi mediante programmi scritti usando un linguaggio di programmazione

Capire che un programma viene svolto meccanicamente da un automa digitale che esegue istruzioni precise non ambigue

Realizzare e mettere a punto programmi strutturalmente semplici basati su linguaggi di programmazione facili da usare oppure su tecniche di teatralizzazione degli algoritmi con il coinvolgimento diretto degli studenti

Usare il ragionamento per dire quale è il comportamento di programmi semplici, e capire e correggerne gli eventuali errori di funzionamento.

Progettare, scrivere e mettere a punto, usando linguaggi di programmazione facili da usare, programmi più complessi di quelli previsti per il primo grado perché basati sulla selezione (istruzioni condizionali) e su ripetizioni in numero non prefissato (ripetizioni condizionali) e con l'uso di variabili e di forme elementari di input ed output.

Risolvere problemi mediante la loro decomposizione in parti più piccole

Usare il ragionamento logico per ottenere la correttezza di algoritmi e programmi.

Imparare ad usare meccanismi elementari di astrazione (funzioni e parametri) per la risoluzione di problemi

Definire, realizzare e valutare programmi e sistemi che modellano sistemi fisici e del mondo reale

Conoscere le basi della codifica e rappresentazione digitale dell'informazione

Capire i principi scientifici basilari del funzionamento di un computer, di internet e dei motori di ricerca.

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
ADESIONE A GENERAZIONI CONNESSE	pag.33	http://icfavria.gov.it/wp-content/uploads/sites/155/GENERAZIONI-CONNESSE.pdf
ADESIONE ALLA SPERIMENTAZIONE SU CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE	00	http://icfavria.gov.it/wp-content/uploads/sites/155/ESTRATTO-VERBALE-9-COLLEGIO-DOCENTI.pdf
CODING UNPLUGGED SCUOLA DELL'INFANZIA	pag.66	http://icfavria.gov.it/coding-unplugged-nella-scuola-dellinfanzia/
CONSIGLIO COMUNALE DEI RAGAZZI	pag.34	http://icfavria.gov.it/wp-content/uploads/sites/155/progettoConsiglioComunaleRagazzi-1.pdf
DOV'è LA DIFFERENZA?	pag.33	http://icfavria.gov.it/wp-content/uploads/sites/155/PROGETTO-ANFASS-16.17-BUSANO-INFANZIA-1.pdf
EDUCAZIONE STRADALE	pag.33	http://icfavria.gov.it/wp-content/uploads/sites/155/scheda-progetto-EDUC-STRADALE.pdf
GESTIONE DEL DISAGIO : CISTO	pag.33	http://icfavria.gov.it/wp-content/uploads/sites/155/Modulo-interventi-straordinari-Cisto.pdf
GRUPPO NOI : GESTIONE DEL DISAGIO	pag.33	http://icfavria.gov.it/wp-content/uploads/sites/155/1-Nota-USR-prot-10291-Riunioni-preliminari-e-riapertura-iscrizioni-progetto-Gruppo-Noi-as-16-17.pd
L'ALIMENTAZIONE RACCONTATA DAI BIMBI, DAI BAMBINI , DAI RAGAZZI	pag.34	http://icfavria.gov.it/wp-content/uploads/sites/155/macro-progetto-alimentazione-I.C.-Favria-1.pdf
PIANO ANNUALE PER L'INCLUSIONE	DA pag. 35 A 51	http://icfavria.gov.it/wp-content/uploads/sites/155/FAVRIA_IC_pai_schede_di_rilevazione_primo_ciclo_.pdf
PIANO D'AZIONE DI GENERAZIONI CONNESSE	pag.33	http://icfavria.gov.it/wp-content/uploads/sites/155/Action_Plan_Stampa-1.pdf
PNSD	pag.66	http://icfavria.gov.it/wp-content/uploads/sites/155/PTOF_Favria_aggiornato.pdf
PROGETTI DI DRAMMATIZZAZIONE E MUSICA	pag.34	http://icfavria.gov.it/wp-content/uploads/sites/155/progetto-musical-1.pdf
PROGETTI IN COLLABORAZIONE COL TERRITORIO : UN NONNO PER AMICO	pag.34	http://icfavria.gov.it/wp-content/uploads/sites/155/PROGETTO-UN-NONNO-PER-AMICO.pdf
PROGETTO DI DRAMMATIZZAZIONE E MUSICA	pag.34	http://icfavria.gov.it/wp-content/uploads/sites/155/progetto-teatro-istituto-1.pdf
RECUPERO E POTENZIAMENTO	pag. 33	http://icfavria.gov.it/wp-content/uploads/sites/155/settimana-recupero-e-potenziamento-1.pdf

TU SEI L'AUTORE DIGITALE	pag.66	http://icfavria.gov.it/progetto-tu-sei-lautore-digitale/

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Dichiarazione d'intenti dell'Università degli Studi di Urbino Carlo Bo relativa alla partecipazione alla proposta progettuale presentata nell'ambito dell'Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", a supporto dell'offerta formativa. Si attesta l'intenzione di aderire come partner alla proposta progettuale "CITTADINO ATTIVO" mettendo a disposizione sillabi,linee guida spunti per l'applicazione interdisciplinare,strumenti di valutazione e una banca dati on-line.	1	Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo"	Dichiarazione di intenti	1263	12/05/2017	Sì
Dichiarazione d'intenti relativa alla partecipazione alla proposta progettuale presentata nell'ambito dell'avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero computazionale ,della creatività digitale e delle competenze di 'Cittadinanza digitale', a supporto dell'offerta formativa dell'Istituto Comprensivo di Favria - Progetto 'io cittadino attivo'.L'amministrazione comunale di Favria mette a disposizione a titolo non oneroso la propria collaborazione per realizzare le attività previste a livello locale e territoriale.	1	COMUNE DI FAVRIA CANAVESE	Dichiarazione di intenti	1289	15/05/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

Settore	Elemento

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
PROGRAMMARE PER APPRENDERE 1	€ 7.082,00
PROGRAMMARE PER APPRENDERE 2	€ 7.082,00
PROGRAMMARE PER APPRENDERE 3	€ 7.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	**€ 21.246,00**

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo: PROGRAMMARE PER APPRENDERE 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	PROGRAMMARE PER APPRENDERE 1
Descrizione modulo	STRUTTURA E OBIETTIVI DIDATTICO FORMATIVI Conoscere gli elementi relativi alle basi del pensiero computazionale e della programmazione anche senza l'uso del computer Promuovere l'acquisizione degli elementi fondamentali della programmazione anche per sviluppare le competenze collegate all'informatica Sviluppare il pensiero computazionale con l'intento di rafforzare la capacità di analisi e di risoluzione dei problemi Stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale , anche attraverso esperienze di robotica educativa Stimolare la creatività attraverso procedure di problem solving attraverso il saper , saper fare , Saper far fare Favorire la condivisione di progettì in Rete per stimolare il lavoro in gruppo CONTENUTI SCRATCH : apprendere i fondamenti della programmazione favorendo l'assimilazione dei principali concetti informatici e del pensiero creativo tipico di un buon programmatore Attraverso la combinazione di blocchi rendere possibile la creazione di animazioni accompagnate da suoni e musiche rispettando la sintassi del linguaggio Le animazioni possono evolvere fino a diventare storie interattive o giochi . DISCIPLINE : ITALIANO , INGLESE , MATEMATICA , GEOGRAFIA , ARTE BEBRAS : presentazione di compiti reali di soluzione con applicazione di algoritmi e decomposizione del problema DISCIPLINE : ITALIANO , MATEMATICA , SCIENZE ROBOTICA :Individuazione dei singoli componenti e successivo assemblaggio Programmazione (visuale o testuale) di un robot per svolgere compiti predeterminati in ambiente conosciuto. Programmazione per l'adattabilità all'ambiente. Utilizzo di sensori e attuatori. Intelligenza artificiale e automazione. DISCIPLINE : FISICA E GEOMETRIA MAKING : dall'ideazione alla realizzazione di oggetti seguendo un percorso di apprendimento attivo, esperienziale, basato su progetto, che unisce competenze tecniche

	con capacità espressive, creatività e fantasia, attraverso attività di progettazione “hands-on”. METODOLOGIE Verranno utilizzate metodologie learning by doing ,cooperative learning , flipped learning, progettazione hands-on, peer to peer, uscite sul territorio. RISULTATI ATTESI Realizzare una storia con l'uso di Scratch legata al vissuto dei bambini valorizzando la creatività di ciascuno. Collaborare con i compagni , proponendo idee proprie ed accettando quelle degli altri . Migliorare la capacità di soluzione dei problemi Imparare a programmare un robot Creare QR code relativi a monumenti/nomi delle strade e piazze del paese Condividere nelle classi coi compagni le attività intraprese nel progetto . MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE Verranno stabilite prove di ingresso relative a competenze chiave : competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia , competenze digitali , imparare ad imparare, , competenze sociali e civiche, spirito di iniziativa , consapevolezza ed espressione culturale , attraverso la realizzazione di compiti di realtà; ne verranno registrati i risultati tramite rubriche di valutazione e al termine del modulo verranno riproposte prove di uguale livello di competenza per valutarne il miglioramento
Data inizio prevista	17/01/2018
Data fine prevista	08/06/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TOMM865017
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PROGRAMMARE PER APPRENDERE 1

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					**7.082,00 €**

Elenco dei moduli
Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo: PROGRAMMARE PER APPRENDERE 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	PROGRAMMARE PER APPRENDERE 2
Descrizione modulo	STRUTTURA E OBIETTIVI DIDATTICO FORMATIVI Conoscere gli elementi relativi alle basi del pensiero computazionale e della programmazione anche senza l'uso del computer Promuovere l'acquisizione degli elementi fondamentali della programmazione anche per sviluppare le competenze collegate all'informatica Sviluppare il pensiero computazionale con l'intento di rafforzare la capacità di analisi e di risoluzione dei problemi Stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale , anche attraverso esperienze di robotica educativa Stimolare la creatività attraverso procedure di problem solving attraverso il saper , saper fare , Saper far fare Favorire la condivisione di progettì in Rete per stimolare il lavoro in gruppo CONTENUTI SCRATCH : apprendere i fondamenti della programmazione favorendo l'assimilazione dei principali concetti informatici e del pensiero creativo tipico di un buon programmatore Attraverso la combinazione di blocchi rendere possibile la creazione di animazioni accompagnate da suoni e musiche rispettando la sintassi del linguaggio Le animazioni possono evolvere fino a diventare storie interattive o giochi . DISCIPLINE : ITALIANO , INGLESE , MATEMATICA , GEOGRAFIA , ARTE BEBRAS : presentazione di compiti reali di soluzione con applicazione di algoritmi e decomposizione del problema DISCIPLINE : ITALIANO , MATEMATICA , SCIENZE ROBOTICA :Individuazione dei singoli componenti e successivo assemblaggio Programmazione (visuale o testuale) di un robot per svolgere compiti predeterminati in ambiente conosciuto. Programmazione per l'adattabilità all'ambiente. Utilizzo di sensori e attuatori. Intelligenza artificiale e automazione. DISCIPLINE : FISICA E GEOMETRIA MAKING : dall'ideazione alla realizzazione di oggetti seguendo un percorso di apprendimento attivo, esperienziale, basato su progetto, che unisce competenze tecniche con capacità espressive, creatività e fantasia, attraverso attività di progettazione "hands-on". METODOLOGIE Verranno utilizzate metodologie learning by doing ,cooperative learning , flipped learning, progettazione hands-on, peer to peer, uscite sul territorio. RISULTATI ATTESI Realizzare una storia con l'uso di Scratch legata al vissuto dei bambini valorizzando la creatività di ciascuno. Collaborare con i compagni , proponendo idee proprie ed accettando quelle degli altri . Migliorare la capacità di soluzione dei problemi Imparare a programmare un robot Creare QR code relativi a monumenti/nomi delle strade e piazze del paese

	Condividere nelle classi coi compagni le attività intraprese nel progetto . MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE Verranno stabilite prove di ingresso relative a competenze chiave : competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia , competenze digitali , imparare ad imparare, , competenze sociali e civiche, spirito di iniziativa , consapevolezza ed espressione culturale , attraverso la realizzazione di compiti di realtà; ne verranno registrati i risultati tramite rubriche di valutazione e al termine del modulo verranno riproposte prove di uguale livello di competenza per valutarne il miglioramento
Data inizio prevista	17/01/2018
Data fine prevista	08/06/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TOMM865017
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PROGRAMMARE PER APPRENDERE 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					**7.082,00 €**

Elenco dei moduli
Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo: PROGRAMMARE PER APPRENDERE 3

Dettagli modulo

Titolo modulo	PROGRAMMARE PER APPRENDERE 3
Descrizione modulo	STRUTTURA E OBIETTIVI DIDATTICO FORMATIVI Conoscere gli elementi relativi alle basi del pensiero computazionale e della programmazione anche senza l'uso del computer Promuovere l'acquisizione degli elementi fondamentali della programmazione anche per sviluppare le competenze collegate all'informatica

	Sviluppare il pensiero computazionale con l'intento di rafforzare la capacità di analisi e di risoluzione dei problemi Stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale , anche attraverso esperienze di robotica educativa Stimolare la creatività attraverso procedure di problem solving attraverso il saper , saper fare , Saper far fare Favorire la condivisione di progettì in Rete per stimolare il lavoro in gruppo CONTENUTI SCRATCH : apprendere i fondamenti della programmazione favorendo l'assimilazione dei principali concetti informatici e del pensiero creativo tipico di un buon programmatore Attraverso la combinazione di blocchi rendere possibile la creazione di animazioni accompagnate da suoni e musiche rispettando la sintassi del linguaggio Le animazioni possono evolvere fino a diventare storie interattive o giochi . DISCIPLINE : ITALIANO , INGLESE , MATEMATICA , GEOGRAFIA , ARTE BEBRAS : presentazione di compiti reali di soluzione con applicazione di algoritmi e decomposizione del problema DISCIPLINE : ITALIANO , MATEMATICA , SCIENZE ROBOTICA :Individuazione dei singoli componenti e successivo assemblaggio Programmazione (visuale o testuale) di un robot per svolgere compiti predeterminati in ambiente conosciuto. Programmazione per l'adattabilità all'ambiente. Utilizzo di sensori e attuatori. Intelligenza artificiale e automazione. DISCIPLINE : FISICA E GEOMETRIA MAKING : dall'ideazione alla realizzazione di oggetti seguendo un percorso di apprendimento attivo, esperienziale, basato su progetto, che unisce competenze tecniche con capacità espressive, creatività e fantasia, attraverso attività di progettazione "hands-on". METODOLOGIE Verranno utilizzate metodologie learning by doing ,cooperative learning , flipped learning, progettazione hands-on, peer to peer, uscite sul territorio. RISULTATI ATTESI Realizzare una storia con l'uso di Scratch legata al vissuto dei bambini valorizzando la creatività di ciascuno. Collaborare con i compagni , proponendo idee proprie ed accettando quelle degli altri . Migliorare la capacità di soluzione dei problemi Imparare a programmare un robot Creare QR code relativi a monumenti/nomi delle strade e piazze del paese Condividere nelle classi coi compagni le attività intraprese nel progetto . MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE Verranno stabilite prove di ingresso relative a competenze chiave : competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia , competenze digitali , imparare ad imparare, , competenze sociali e civiche, spirito di iniziativa , consapevolezza ed espressione culturale , attraverso la realizzazione di compiti di realtà; ne verranno registrati i risultati tramite rubriche di valutazione e al termine del modulo verranno riproposte prove di uguale livello di competenza per valutarne il miglioramento.
Data inizio prevista	15/10/2018
Data fine prevista	24/05/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Sedi dove è previsto il modulo	TOMM865017
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PROGRAMMARE PER APPRENDERE 3

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					**7.082,00 €**

Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale(Piano 47853)
Importo totale richiesto	€ 21.246,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	1293
Data Delibera collegio docenti	09/03/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	1292
Data Delibera consiglio d'istituto	08/05/2017
Data e ora inoltro	17/05/2017 10:48:02
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: PROGRAMMARE PER APPRENDERE 1	€ 7.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: PROGRAMMARE PER APPRENDERE 2	€ 7.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: PROGRAMMARE PER APPRENDERE 3	€ 7.082,00	
	Totale Progetto "IO CITTADINO ATTIVO"	**€ 21.246,00**	
	TOTALE CANDIDATURA	**€ 21.246,00**	**€ 25.000,00**