



Candidatura N. 37889
2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	ISC FOLIGNANO - MALTIGNANO
Codice meccanografico	APIC817005
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA AREZZO
Provincia	AP
Comune	Folignano
CAP	63084
Telefono	0736312039
E-mail	APIC817005@istruzione.it
Sito web	
Numero alunni	1112
Plessi	APAA817012 - PLESSO INFANZIA VILLA PIGNA-01 APAA817023 - PLESSO INFANZIA FOLIGNANO-02 APAA817034 - PLESSO INFANZIA PIANE MORRO-03 APAA817045 - PLESSO INFANZIA CASELLE MALT-04 APEE817017 - PLESSO PRIMARIA VILLA PIGNA-05 APEE817028 - PLESSO PRIMARIA FOLIGNANO-06 APEE817039 - PLESSO PRIMARIA PIANE MORRO-07 APEE81704A - PLESSO PRIMARIA MALTIGNANO-08 APMM817016 - PLESSO SECONDARIA VILLA PIGNA09 APMM817027 - PLESSO SECONDARIA MALTIGNANO-10



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	Promozione dell'equità di genere nel completamento dei moduli e promozione dell'inclusione delle allieve alle discipline Stem 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. 37889 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	Pronti? Via al coding 1	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Pronti? Via al coding 2	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	Cittadini digitali competenti e consapevoli	€ 4.665,60
Competenze di cittadinanza digitale	Da Gutenberg a Zuckerberg	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	Da Gutenberg a Zuckerberg - 2	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.993,60



Articolazione della candidatura

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

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: Verso il digitale... ed oltre - Sicuri, competenti e creativi nel web

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Il progetto si compone di più moduli, che vogliono esplorare i diversi aspetti delle competenze digitali, dall'interazione dei media più innovativi con quelli tradizionali, alla consapevolezza dell'utilizzo dei nuovi media e del web, al coding e alla sua applicazione per la realizzazione di progetti.</p> <p>In particolare due moduli si occuperanno del passaggio dalla carta stampata al giornalismo via web, analizzando analogie e differenze in struttura e linguaggi, addentrandosi nelle problematiche specifiche dell'informazione via web e traducendole in competenze reali attraverso la pubblicazione di un giornale d'istituto sia in formato cartaceo che digitale.</p> <p>Le problematiche riguardanti privacy, gestione dei dati, sicurezza e attendibilità verranno riprese in un altro modulo specifico che tenderà a rendere gli studenti più consapevoli nell'utilizzo delle nuove tecnologie, in particolare per orientarsi correttamente nel vasto mondo dell'informazione e della fruizione dei dati.</p> <p>Altri due moduli esploreranno il mondo del coding, sviluppando l'attitudine al problem solving e giungendo alla realizzazione di prodotti multimediali fruibili da tutti in uno spazio web.</p> <p>Il progetto verrà realizzato utilizzando gli ambienti flessibili e digitali attrezzati nell'istituto con i PON-FESR e in fase di allestimento grazie al bando per gli Atelier Creativi, del quale l'Istituto è risultato vincitore.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto, caratterizzato da una complessità compositiva (tre ordini scolastici su dieci plessi dislocati su cinque frazioni, due Comuni, con un bacino d'utenza che proviene in parte anche da fuori regione) accoglie circa 1100 alunni, tra cui un'alta concentrazione di alunni diversamente abili e con BES, che vivono un contesto povero culturalmente e denso di situazioni di disagio sociale. Nel territorio è presente anche una Comunità Educativa per Minori, che, a disposizione dei servizi sociali degli Enti Locali, del Ministero di Grazia e Giustizia, dei Tribunali per Minori, offre servizio residenziale a giovani allontanati dalla famiglia d'origine (fascia di età compresa tra i 3 e i 13 anni) che confluiscono nell'Istituto per periodi di breve e/o lungo termine. Complessivamente nel territorio si registra anche una forte instabilità residenziale di nuclei familiari causata in parte dalla dislocazione territoriale (al confine tra due Regioni), dalla presenza della Casa Circondariale di AP e della Caserma dell'esercito "Clementi"-235°Rgt "Piceno.

La recente emergenza sismica con chiusura prolungata delle scuole rende indispensabile da una parte il sostegno e il potenziamento delle competenze di base, dall'altra la promozione della gestione di un apprendimento efficace anche in contesti diversi.



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

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

Scuola ISC FOLIGNANO - MALTIGNANO
(APIC817005)

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.

Rendere la scuola punto di riferimento per la formazione e la proposta culturale nel territorio

Dare una opportunità di aggregazione, confronto e sintesi alla popolazione scolastica

Sviluppare un atteggiamento positivo verso le discipline, in esperienze significative, per comprendere l'utilità reale dei contenuti disciplinari appresi

Potenziare le competenze comunicative attraverso diversi linguaggi e contesti, migliorando l'autostima in situazioni gratificanti e significative

Sviluppare le competenze cooperative finalizzate alla realizzazione di un prodotto comune

Potenziare le competenze di comprensione e produzione di testi, non continui e misti, attraverso diversi media

Sviluppare capacità risolutive di problemi in contesti diversi, mantenendo il controllo sul processo, sui risultati e sul procedimento seguito

Promuovere e sviluppare competenze di consapevolezza, comprensione ed utilizzo del mondo digitale quale ormai 'nastro trasportatore', 'alfabeto' ed 'agente attivo' del nostro tempo



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.

L'analisi dei bisogni è emersa anche dalla valutazione che ha portato alla stesura del RAV e delle conseguenti priorità evidenziate per il miglioramento dei risultati generali dell'istituto.

Dovendo potenziare principalmente le competenze digitali abbiamo scelto di rivolgerci ad alunni che abbiano già avuto un approccio con questo mondo, ed abbiano sviluppato una minima padronanza di programmi ed ambienti digitali, quindi accoglieremo alunni delle scuole primarie dell'istituto nelle classe quinta e alunni di tutte le classi delle scuole secondarie dell'istituto.

Inoltre, per la scalabilità e ripetibilità, per mantenere un elevato ritorno all'interno dell'istituto, non per tutti i moduli è prevista la presenza di alunni delle classi terminali della secondaria di I grado.

Su segnalazione dei Consigli di Classe e delle Equipe, prioritariamente verranno accolti alunni in situazioni di:
-disagio sociale (territorio ad elevata concentrazione di minori, terra di confine con volatilità e variegatura della popolazione, vicinanza con la casa circondariale, elevata disponibilità di edilizia a costi contenuti, provenienze da contesti diversi e da altre parti del territorio nazionale e necessità di adattamento, presenza di alunni stranieri)
-disagio scolastico (BES, scarsa motivazione e/o profitto)

Infine, per supportare e aumentare il coinvolgimento delle studentesse nelle materie STEM, si utilizzerà anche questo criterio in caso di un numero eccessivo di richieste

Apertura della scuola oltre l'orario

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

Il progetto prevede l'apertura pomeridiana in base alla proposta progettuale, dal mese di ottobre fino al mese di giugno, mettendo a disposizione alcuni spazi della scuola. Solo il plesso in cui si trova la dirigenza sarà interessato dalle aperture straordinarie, perché qui sono presenti le strutture che consentono di attuare i moduli progettati (Botteghe 3.0, aula con arredi e impianti tecnologici, realizzazione degli atelier creativi e degli spazi flessibili destinati alla didattica alternativa e aperti al territorio) ed è quello centrale dal punto di vista territoriale. Sono presenti, inoltre, negli spazi circostanti aree verdi e un palazzetto dello sport. L'apertura, anche visti i fondi disponibili per le spese gestionali, sarà garantita dal personale scolastico, eventualmente incentivato utilizzando i medesimi fondi.

Sarà anche possibile prolungare i moduli fino alla fine di giugno, ove non siano coinvolti studenti delle classi terminali della secondaria di I grado.

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...).

La scuola è sempre attenta a quanto offre il territorio, nonostante le recenti difficoltà per il terremoto e il maltempo, sia dal punto di vista scolastico che in generale, e progressivamente sta aprendosi a enti pubblici e privati non sempre vicini, ma disponibili a contatti e partenariati con la scuola attraverso il web o altre modalità, stilando dei protocolli di collaborazione o partenariato.

Appartiene a più reti di scuole, finalizzate per lo più alla formazione del personale e alla diffusione della cultura della diversità e collabora con scuole secondarie di II grado coinvolgendo gli alunni di tutte le classi e non solo con finalità di orientamento.

Dal punto di vista della tecnologia, si è avviata una collaborazione con l'Università di Urbino per il coding, e con uno spin-off dell'Università di Camerino per le scienze applicate.

L'Istituto ha stipulato accordi con altre realtà territoriali. In particolare, per questo bando, con uno dei principali operatori media della città di Ascoli Piceno, ovvero Radio Ascoli Srl.

Si sono inoltre presi contatti informali con l'espressione italiana della (ISC)2 - www.isc2.org: importante associazione mondiale che promuove conoscenza, formazione e competenze nella Sicurezza Informatica

Infine l'Istituto lavora sempre in collaborazione con le istituzioni del territorio, in particolare i Comuni che mettono a disposizione risorse logistiche (spazi e trasporti).



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

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

Scuola ISC FOLIGNANO - MALTIGNANO
(APIC817005)

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.).

Le metodologie attive previste, potenziate anche dalle ICT, consentono un approccio efficace che potrà essere traslato anche nella pratica didattica quotidiana.

Punto di forza del progetto è la metodologia laboratoriale e attività alternative alle pratiche d'aula; così le discipline si aprono a contesti di realtà in cui mettere in gioco le competenze disciplinari e non, integrandole e sviluppandone altre. Gli alunni, quindi, sperimentano e potenziano la capacità di adattarsi alle situazioni in modo flessibile e la competenza di Imparare ad imparare. Vengono privilegiate metodologie quali cooperative learning, peer tutoring, debate, learning by doing, problem posing e problem solving.

Per ciascun modulo, saranno applicate le strategie più adatte, in ogni caso rendendo gli studenti protagonisti, e coinvolgendoli con tecniche tradizionali o arricchite con le ICT presenti a scuola (aule aumentate, attrezzature disponibili con gli atelier creativi) o presso gli enti con cui si è aperta una collaborazione (studi radiofonici, redazioni).

Il prolungamento della apertura del plesso scolastico fa sì che la scuola si ponga come polo culturale nei comuni di riferimento, e di appoggio alle famiglie. Nel progetto è previsto, nei due anni, il coinvolgimento di oltre 100 studenti, facendo attenzione in particolare alla ricaduta all'interno e all'esterno dell'Istituto, per approfittare della spinta fornita dal PON e prolungarla nel tempo, facendone sentire gli effetti a tutto il territorio.

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 amplia un piano di offerte formative già previste nel PTOF dell'IC e nel suo curricolo progettuale (consultabili nel sito scolastico); iniziative volte a garantire plurime e flessibili occasioni di formazione, scoperta ed orientamento. "Formazione" intesa nel modo più ampio, specialmente oggi nel mondo tecnologico. "Scoperta" per gli alunni delle proprie attitudini, di esperienze differenti dalle singole attività disciplinari, confrontandosi con più contesti di apprendimento e molteplici aree di espressione. Di conseguenza, "orientamento" a più dimensioni, in quanto più il soggetto acquisisce consapevolezza di sé, dei propri punti di forza e di debolezza, più diventa capace di valutare, scegliere ed operare in modo consapevole ed attivo, traducendo il proprio percorso formativo in un personale ed efficace progetto di vita.

Questo progetto viene presentato avendo l'Istituto elaborato una strategia per aderire ad altri bandi previsti nell'ambito dell'avviso quadro 950/17, dall'orientamento alla cittadinanza digitale, dalla cittadinanza globale alla riscoperta delle offerte culturali del territorio, proponendosi di cogliere l'occasione per innovare in maniera integrata sia i processi che le metodologie, collegando anche i moduli dei diversi progetti.

Inoltre si pensa di mettere a regime l'utilizzo delle attrezzature acquistate con i PON_FESR.

Per i contenuti, il progetto si pone in continuità con alcuni progetti del PTOF: Inventori Informatici e Scooter.



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.

L'impostazione laboratoriale che attiva molteplici intelligenze e l'utilizzo di canali di apprendimento diversificati alternativi alle attività d'aula tradizionali, uniti alle modalità cooperative in piccoli gruppi garantiranno ad ognuno il rispetto e la valorizzazione dei punti di forza e l'opportunità di trovare sostegno nei compagni in un contesto non giudicante in cui la verifica è immediata e concreta, legata alla realizzazione del prodotto.

Le situazioni proposte promuovono un approccio culturale concreto e critico che consente di assimilare linguaggi, lessico e concetti in modo naturale e spontaneo.

Inoltre l'utilizzo di modalità concrete e con prodotti finali tangibili supereranno il limite teorico che è spesso insormontabile per i destinatari con maggiori disagi culturali e nell'apprendimento. Le modalità di approccio agli argomenti (ad esempio la scienza attraverso lo sport e il contatto con l'ambiente, la matematica attraverso le cose) saranno più coinvolgenti per tutti i destinatari, a maggior ragione per quelli che sperimentano difficoltà di qualsiasi tipo

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 è finalizzato al miglioramento dei risultati e delle competenze dei destinatari, pertanto intanto si avrà una valutazione diretta sui risultati scolastici degli alunni coinvolti. Sarà inoltre possibile valutare a soddisfazione sia dei destinatari, ma anche delle famiglie con appositi strumenti, anche informatici (questionari sia dei diretti interessati che delle famiglie). Poiché vengono coinvolti attori del territorio, si potrà avere una verifica indiretta sia sulla qualità della proposta che sui risultati conseguiti, creando con enti e istituzioni con cui sono state instaurate le collaborazioni un tavolo di confronto e elaborando strategie di verifica.

Poiché non tutti gli alunni potranno essere coinvolti nei percorsi, sarà importante una socializzazione in altri contesti, sia strutturati nella scuola che all'esterno, di quanto ricevuto. Questo sarà importante anche per valutare la ricaduta complessiva di tutte le azioni intraprese in questo avviso quadro.

Inoltre si faranno analisi dirette sui risultati scolastici dei partecipanti, valutandone sia il diverso grado di acquisizione delle conoscenze con le modalità più o meno strutturate all'interno dei percorsi previsti o nell'ambito della scuola (ad esempio per la lingua inglese eventuali certificazioni), sia con quadri che attestino la crescita nell'ambito delle competenze coinvolte, a distanze temporali diverse. Sarà interessante far lavorare i destinatari anche sulla metacognizione con autobiografie cognitive



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).

L'Istituto copre il territorio di due comuni. Sarà importante informare tutti gli attori del territorio, sia attraverso le comunicazioni istituzionali (richiesta di collaborazioni, ad esempio, ai comuni, sito web dell'istituto) sia attraverso una serie di iniziative. I moduli riguardano non solo competenze tecniche (coding, problem solving) ma anche competenze trasversali sulla comunicazione (giornalismo) e sulla sicurezza informatica che possono avere ricadute dirette sulle famiglie e su tutto il territorio.

Tutti i moduli del progetto sono strutturati in modo tale che, se finanziati, possono essere ripetuti, e comunque consentiranno ulteriori sviluppi possibili, sia con la crescita di esperti interni all'istituto, sia in peer education, rendendo i fruitori di questi moduli i primi sponsor di una iterazione della proposta.

Anche sfruttando l'infrastruttura tecnologica di cui l'Istituto si è dotato con i PON FESR e con la nuova attenzione a sistemi di cloud di vario genere (GSuite, server interno), sarà possibile documentare tutti i passaggi dei moduli, consentendo anche di creare sia dei diari delle esperienze, sia un crescente repository di materiale, da diffondere sotto forma di OER, dopo una validazione ad opera sia interna all'istituto che facendo riferimento a esperti degli argomenti trattati, anche confrontando con altri materiali disponibili (www.oercommons.org)

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.

Nei recenti consigli di classe e interclasse i genitori, per il tramite dei rappresentanti, sono stati informati circa la partecipazione dell'Istituto ai PON. Oltre al fatto che la componente genitori del Consiglio di Istituto ne è informata fin da ottobre 2016.

Gli studenti destinatari del progetto e i loro genitori saranno in primis chiamati nella fase di verifica e valutazione del progetto. Alcuni moduli sono previsti come ripetibili in anni scolastici successivi, con aggiustamenti che verranno da considerazioni acquisite da tutte le componenti.

Gli studenti, in particolare quelli della scuola secondaria di I grado, saranno indispensabili per la diffusione del progetto soprattutto durante e dopo, e a cavallo tra i due anni scolastici interessati dal progetto, per dare la massima visibilità e fornire una valutazione quanto più critica.

Il coinvolgimento delle famiglie sarà importante sia per quanto riguarda anche il sostegno alla partecipazione ai progetti e dato l'ampissimo spettro delle competenze richieste e la forte interazione con le realtà del territorio, la rete creata dalle famiglie potrebbe essere un importante strumento di diffusione, sostegno e consolidamento del progetto



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 ISC FOLIGNANO - MALTIGNANO
(APIC817005)

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

I moduli formativi saranno di 3 tipi: sul coding, che attingerà principalmente ai contenuti elencati nell'allegato 1 del bando: concetto di programma e automa, utilizzo di linguaggi visuali a blocchi e sequenziali, problem solving, utilizzo delle competenze acquisite per creare cose nuove. Ci sarà una base teorica con i principi scientifici basilari del funzionamento di un computer e le basi della codifica delle informazioni digitali. Tutto ciò sarà infine applicato ad alcuni esempi di robotica semplice con l'utilizzo di apparecchiature già presenti nella scuola (Lego Mindstorms) o in fase di acquisto (stampante 3d per la prototipazione rapida) sulla editoria digitale, con le diverse forme della lettura e scrittura e i nuovi ruoli introdotti dall'utilizzo del digitale e del web, la gestione dei diritti, con la creazione da parte degli studenti di un prodotto che vuol essere l'evoluzione del "giornalino di istituto", che avrà una versione digitale e una serie di agganci digitali (podcast, ecc) sulla cultura digitale: dalla produzione di semplici oggetti digitali e multimediali alla sicurezza informatica, dalla necessità di saper riconoscere le "buone informazioni" all'educazione a un uso consapevole dei media (social network, phishing, hacking, cyberbullying)



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
Inventori informatici	Curricolo progettuale pag 11	http://old.iscfolignanomaltignano.eu/index.php?option=com_content&view=article&id=475%3Ainventori-informatici-2015&catid=130%3Aeventi-2014-2015&Itemid
Programma il futuro	Curricolo progettuale pag 11	http://iscfolignanomaltignano.gov.it/didattica/ptof/
Redazione giornalino di Istituto - Scooter	Curricolo progettuale pag 15	http://iscfolignanomaltignano.gov.it/le-scuole/secondaria-i-gr-villa-pigna/progetti/

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
Fornitura di materiali per la progettazione e la realizzazione dei moduli per l'introduzione al pensiero computazionale. Condivisione di test psicometrici e per la valutazione degli apprendimenti specifici, linee guida per l'elaborazione e la somministrazione. Banche dati di esperienze, materiali, progetti e percorsi già realizzati	1	Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo"	Accordo	3922/C26	06/05/2017	Sì
Condivisione di esperienze sui media tradizionali e digitali Formazione dei docenti e collaborazione nella realizzazione dei percorsi sui media tradizionali e digitali. Radio Ascoli e le entità ad essa collegate (Radio Ascoli è parte di una delle strutture mediatiche locali, con webtv, giornali cartacei ed online) possono inoltre accogliere gli studenti per esperienze dirette,	1	Radio Ascoli	Dichiarazione di intenti	3604/C20a	22/04/2017	Sì
Forniture logistiche: trasporto Supporto nella diffusione Disponibilità degli spazi	1	Comune di Folignano	Accordo	10486/C38b	20/12/2016	Sì
Forniture logistiche: trasporto Supporto nella diffusione Disponibilità degli spazi	1	Comune di Maltignano	Accordo	10629/C38b	28/12/2016	Sì



Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Pronti? Via al coding 1	€ 5.082,00
Pronti? Via al coding 2	€ 5.082,00
Cittadini digitali competenti e consapevoli	€ 4.665,60
Da Gutenberg a Zuckerberg	€ 5.082,00
Da Gutenberg a Zuckerberg - 2	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.993,60

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Pronti? Via al coding 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	
Pronti? Via al coding 1	



**Descrizione
modulo**

Finalità modulo

La proposta progettuale, già inserita nel PTOF e avviata nell' anno scolastico 2016/17 con il corso "INVENTORI INFORMATICI" e, in alcune classi dell' ISC, con l' adesione ai progetti "ORA DEL CODICE", "PROGRAMMA IL FUTURO" ed all' evento EUROPE CODE WEEK, è finalizzata a formare gli studenti ai concetti base dell' informatica e allo sviluppo del pensiero computazionale attraverso attività di CODING, per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione di problemi e per sviluppare il pensiero creativo, il lavoro di squadra e le abilità comunicative necessari al successo sia in ambito scolastico che nel mondo reale.

Il progetto costituisce, inoltre, un'opportunità per avvicinare alle discipline STEM le studentesse e, in una prospettiva più ampia, colmare il "gender gap".

Contenuti

Oggetti programmabili; fondamenti della programmazione; il codice binario; algoritmo; programmazione visuale a blocchi; esecuzione di sequenze di istruzioni elementari; esecuzione ripetuta di istruzioni; esecuzione condizionata di istruzioni; definizione e uso di procedure; definizione ed uso di variabili e parametri; verifica e correzione del codice; riuso del codice; programma.

Obiettivi didattico/formativi

Comprendere in modo intuitivo e ludico i concetti base della programmazione
Progettare e realizzare programmi usando linguaggi di programmazione facili da usare.
Risolvere problemi mediante la loro decomposizione in parti più piccole
Spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi
Usare il ragionamento logico per ottenere la correttezza di algoritmi e programmi.
Sperimentare nuove idee

Sviluppo delle competenze

Il coding concorre a sviluppare competenze trasversali quali:

? **Imparare ad imparare:** i ragazzi sono messi di fronte a situazioni problematiche per risolvere le quali devono trovare soluzioni a partire dalle loro conoscenze. Devono dunque formulare strategie efficaci ricercandole all'interno del repertorio posseduto, oppure ideandone di nuove.

? **Progettare:** l'essenza stessa della programmazione è la capacità di progettare sequenze di azioni per realizzare un compito.

? **Comunicare:** affrontare i vari compiti richiesti stimola gli allievi ad utilizzare forme comunicative efficaci.

? **Collaborare e partecipare:** gli allievi devono imparare a lavorare in squadra per raggiungere l'obiettivo prefissato.

? **Agire in modo autonomo e responsabile**

? **Risolvere problemi**

? **Individuare collegamenti e relazioni:** essere efficaci solutori implica la capacità di saper fare collegamenti tra ambiti di conoscenza differenti, linguistico, matematico, informatico... per riorganizzarli e sintetizzarli in nuovi apprendimenti.

COMPITO/PRODOTTO

Progetti e materiali didattici realizzati dagli studenti (giochi, quiz, animazioni) saranno pubblicati sul sito della scuola per essere condivisi e messi a disposizione di tutti. Gli allievi coinvolti nel progetto, inoltre, riporteranno nelle proprie classi le competenze acquisite in situazioni di peer teaching.

Metodologia

Si propongono percorsi di apprendimento di tipo esperienziale e laboratoriale, sia unplugged sia attraverso l' uso del computer e altri dispositivi, con l'intento di stimolare la capacità inventiva degli studenti per indurli ad elaborare procedimenti creativi per la risoluzione di problemi ed a sviluppare nuove idee. Gli allievi, quindi, imparano facendo e... giocando, mobilitando le competenze disciplinari acquisite, procedendo a piccoli passi in modo chiaro e ordinato, affrontando gli errori e risolvendoli attraverso una più attenta analisi e conseguente revisione delle strategie utilizzate.



	<p>Si favoriscono anche semplici esperienze di robotica educativa poiché sono a disposizione dell'ISC alcuni robot della Lego. Vengono privilegiate modalità didattiche attive quali cooperative learning, peer teaching ... permettendo ad ognuno, all' interno del gruppo, di assumere il ruolo a sé congeniale.</p> <p>Sussidi didattici Utilizzo di risorse on line : Programma il futuro (Miur) - carte di CodyRoby da stampare - Software di programmazione a blocchi (Scratch...) Utilizzo di risorse dell'ISC : laboratorio di informatica, aula 3.0 con arredi ed impianti tecnologici, robot Lego Mindstorms e sistema embedded MICRO:BIT</p> <p>Modalità di verifica/valutazione Osservazione dei miglioramenti degli apprendimenti degli alunni partecipanti e dei risultati conseguiti nei percorsi formativi attraverso griglie predisposte, check list... Per la verifica degli obiettivi didattici si assumono i seguenti indicatori: saper scindere in algoritmi azioni complesse riuscire a gestire strumenti di programmazione visuale a blocchi essere capace di eseguire e definire sequenze di istruzioni anche ripetute, istruzioni condizionate, procedure, variabili saper progettare e realizzare un programma</p> <p>DESTINATARI: gli interventi di formazione sono rivolti agli studenti ed alle studentesse delle classi quinte della scuola Primaria e delle classi prime della scuola Secondaria di primo grado dell' Istituto Comprensivo. In caso di sovrabbondanza di iscrizioni verrà data la precedenza alle studentesse.</p> <p>RISORSE UMANE Si prevede la collaborazione di un esperto con competenze specialistiche qualificate e con esperienze sia in ambito professionale che formativo e di un tutor d'aula, rappresentato da un docente della scuola, a garanzia di continuità e della congruità dell'intervento di formazione con gli obiettivi specifici dei percorsi scolastici.</p> <p>COLLABORAZIONI: è stata stipulata una lettera d' intenti con l' Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo" che fornirà, a seguito di apposita convenzione, una serie di materiali e la sua collaborazione nella stesura della proposta progettuale. RISULTATI ATTESI: il modulo mira al miglioramento delle prestazioni scolastiche degli alunni frequentanti, imputabile allo sviluppo del pensiero computazionale. L'attività di programmazione, infatti, aiuta gli alunni a migliorare l'apprendimento di tutte le discipline poiché stimola la loro creatività, sviluppa l'abilità di ragionare in modo algoritmico per trovare soluzioni a problemi complessi, potenzia e amplia abilità che rendono possibile un'acquisizione più consapevole dei contenuti disciplinari.</p>
Data inizio prevista	20/09/2017
Data fine prevista	07/06/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	<p>APEE817017 APEE817028 APEE817039 APEE81704A APMM817016 APMM817027</p>
Numero destinatari	<p>15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Pronti? Via al coding 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 €
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: Pronti? Via al coding 2

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Pronti? Via al coding 2



**Descrizione
modulo**

Finalità modulo

La proposta progettuale, già inserita nel PTOF e avviata nell' anno scolastico 2016/17 con il corso "INVENTORI INFORMATICI" e, in alcune classi dell' ISC, con l' adesione ai progetti "ORA DEL CODICE", "PROGRAMMA IL FUTURO" ed all' evento EUROPE CODE WEEK, è finalizzata a formare gli studenti ai concetti base dell' informatica e allo sviluppo del pensiero computazionale attraverso attività di CODING, per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione di problemi e per sviluppare il pensiero creativo, il lavoro di squadra e le abilità comunicative necessari al successo sia in ambito scolastico che nel mondo reale.

Il progetto costituisce, inoltre, un'opportunità per avvicinare alle discipline STEM le studentesse e, in una prospettiva più ampia, colmare il "gender gap".

Contenuti

Oggetti programmabili; fondamenti della programmazione; il codice binario; algoritmo; programmazione visuale a blocchi; esecuzione di sequenze di istruzioni elementari; esecuzione ripetuta di istruzioni; esecuzione condizionata di istruzioni; definizione e uso di procedure; definizione ed uso di variabili e parametri; verifica e correzione del codice; riuso del codice; programma.

Obiettivi didattico/formativi

Comprendere in modo intuitivo e ludico i concetti base della programmazione
Progettare e realizzare programmi usando linguaggi di programmazione facili da usare.
Risolvere problemi mediante la loro decomposizione in parti più piccole
Spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi
Usare il ragionamento logico per ottenere la correttezza di algoritmi e programmi.
Sperimentare nuove idee

Sviluppo delle competenze

Il coding concorre a sviluppare competenze trasversali quali:
? Imparare ad imparare: i ragazzi sono messi di fronte a situazioni problematiche per risolvere le quali devono trovare soluzioni a partire dalle loro conoscenze. Devono dunque formulare strategie efficaci ricercandole all'interno del repertorio posseduto, oppure ideandone di nuove.
? Progettare: l'essenza stessa della programmazione è la capacità di progettare sequenze di azioni per realizzare un compito.
? Comunicare: affrontare i vari compiti richiesti stimola gli allievi ad utilizzare forme comunicative efficaci.
? Collaborare e partecipare: gli allievi devono imparare a lavorare in squadra per raggiungere l'obiettivo prefissato.
? Agire in modo autonomo e responsabile
? Risolvere problemi
? Individuare collegamenti e relazioni: essere efficaci solutori implica la capacità di saper fare collegamenti tra ambiti di conoscenza differenti, linguistico, matematico, informatico... per riorganizzarli e sintetizzarli in nuovi apprendimenti.

COMPITO/PRODOTTO

Progetti e materiali didattici realizzati dagli studenti (giochi, quiz, animazioni) saranno pubblicati sul sito della scuola per essere condivisi e messi a disposizione di tutti. Gli allievi coinvolti nel progetto, inoltre, riporteranno nelle proprie classi le competenze acquisite in situazioni di peer teaching.

Metodologia

Si propongono percorsi di apprendimento di tipo esperienziale e laboratoriale, sia unplugged sia attraverso l' uso del computer e altri dispositivi, con l'intento di stimolare la capacità inventiva degli studenti per indurli ad elaborare procedimenti creativi per la risoluzione di problemi ed a sviluppare nuove idee. Gli allievi, quindi, imparano facendo e... giocando, mobilitando le competenze disciplinari acquisite, procedendo a piccoli passi in modo chiaro e ordinato, affrontando gli errori e risolvendoli attraverso una più attenta analisi e conseguente revisione delle strategie utilizzate.



	<p>Si favoriscono anche semplici esperienze di robotica educativa poiché sono a disposizione dell'ISC alcuni robot della Lego. Vengono privilegiate modalità didattiche attive quali cooperative learning, peer teaching ... permettendo ad ognuno, all' interno del gruppo, di assumere il ruolo a sé congeniale.</p> <p>Sussidi didattici Utilizzo di risorse on line : Programma il futuro (Miur) - carte di CodyRoby da stampare - Software di programmazione a blocchi (Scratch...) Utilizzo di risorse dell'ISC : laboratorio di informatica, aula 3.0 con arredi ed impianti tecnologici, robot Lego Mindstorms e sistema embedded MICRO:BIT</p> <p>Modalità di verifica/valutazione Osservazione dei miglioramenti degli apprendimenti degli alunni partecipanti e dei risultati conseguiti nei percorsi formativi attraverso griglie predisposte, check list... Per la verifica degli obiettivi didattici si assumono i seguenti indicatori: saper scindere in algoritmi azioni complesse riuscire a gestire strumenti di programmazione visuale a blocchi essere capace di eseguire e definire sequenze di istruzioni anche ripetute, istruzioni condizionate, procedure, variabili saper progettare e realizzare un programma</p> <p>DESTINATARI: gli interventi di formazione sono rivolti agli studenti ed alle studentesse delle classi quinte della scuola Primaria e delle classi prime della scuola Secondaria di primo grado dell' Istituto Comprensivo. In caso di sovrabbondanza di iscrizioni verrà data la precedenza alle studentesse.</p> <p>RISORSE UMANE Si prevede la collaborazione di un esperto con competenze specialistiche qualificate e con esperienze sia in ambito professionale che formativo e di un tutor d'aula, rappresentato da un docente della scuola, a garanzia di continuità e della congruità dell'intervento di formazione con gli obiettivi specifici dei percorsi scolastici.</p> <p>COLLABORAZIONI: è stata stipulata una lettera d' intenti con l' Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo" che fornirà, a seguito di apposita convenzione, una serie di materiali e la sua collaborazione nella stesura della proposta progettuale. RISULTATI ATTESI: il modulo mira al miglioramento delle prestazioni scolastiche degli alunni frequentanti, imputabile allo sviluppo del pensiero computazionale. L'attività di programmazione, infatti, aiuta gli alunni a migliorare l'apprendimento di tutte le discipline poiché stimola la loro creatività, sviluppa l'abilità di ragionare in modo algoritmico per trovare soluzioni a problemi complessi, potenzia e amplia abilità che rendono possibile un'acquisizione più consapevole dei contenuti disciplinari.</p>
Data inizio prevista	17/09/2018
Data fine prevista	08/06/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	<p>APEE817017 APEE817028 APEE817039 APEE81704A APMM817016 APMM817027</p>
Numero destinatari	<p>15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Pronti? Via al coding 2

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: Cittadini digitali competenti e consapevoli

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Cittadini digitali competenti e consapevoli
Descrizione modulo	<p>Descrizione, struttura e finalità del modulo</p> <p>Poiché il digitale è sempre più presente nelle nostre vite, e si sta notevolmente abbassando anche l'età di utilizzo, è importante cominciare a diffondere una cultura del digitale nei suoi aspetti più generali. Infatti, essendo sempre di più "nastro trasportatore" e "alfabeto" (PNSD pagina 72 e 73), anche per gli studenti della scuola primaria, si può cominciare, in maniera molto progressiva, e senza entrare in tecnicismi, una formazione sull'importanza dell'informazione, di quanto essa condizioni la nostra vita e sulla necessità di esserne consapevoli, e saper anche discernere tra buona e cattiva informazione, visto che ormai è invasiva</p> <p>su cosa si può condividere e cosa no con i propri amici, sul ruolo dei dati, sulla consapevolezza del fatto che una volta che una cosa è stata messa in rete non è più controllabile</p> <p>su cosa si può usare liberamente e cosa no, sulle regole del diritto d'autore, e conseguentemente anche accennando agli Open Data e alle soluzioni software Open Source, alle licenze di Copyleft, concentrandosi soprattutto su quelle che riguardano le produzioni multimediali (Creative Commons), ma senza tralasciare il software, tanto spesso copiato e abusato fin dalla più tenera età (mio papà mi scarica tutti i film della Pixar...)</p> <p>sui pericoli della rete: dal cyberbullismo alle situazioni di disagio (adescamenti, ecc)</p> <p>su come, fin dalla scuola primaria, si può diventare anche produttori, con pochi mezzi tecnici, di contenuti multimediali che possono portare il nostro (serio) contributo al mondo dell'informazione, visto anche i contenuti del modulo sul giornalismo cartaceo e digitale</p> <p>In questo modo vengono toccate molte delle aree previste nel quadro DigComp, coerentemente con la mappa del Digital Citizenship Landscape presente nel PNSD, anche se ovviamente senza sviscerarne tutti gli aspetti.</p> <p>Il modulo sarà diviso in parti che tratteranno i diversi aspetti, che comunque saranno collegati e renderanno unico il contesto e mostreranno i forti legami tra tutte queste sfaccettature del problema di "vivere la rete" anche per i ragazzi delle scuole secondarie di I grado e sempre di più anche per gli alunni della scuola primaria.</p> <p>Destinatari</p> <p>In questo modo, pur mantenendosi a un livello comprensibile agli studenti dell'Istituto, tra i 9 e i 13 anni (classi 5e della primaria e alunni della secondaria di I grado), è possibile</p>



porre uno stimolo che potrà crescere con la consapevolezza degli studenti. Inoltre la formazione di un gruppo con una certa verticalità, consente la trasmissione delle informazioni e la scalabilità del modulo, consentendo in futuro di ripetere l'esperienza, strutturandola con percorsi di approfondimento. La finalità dichiarata di diffusione delle buone pratiche stimolerà tutti gli studenti favorendo la ripetibilità del modulo. Per quanto riguarda l'eventuale scalabilità, si valuterà la richiesta e sarà possibile ripetere ed espandere l'esperienza sulla base dell'interesse generato. Inoltre, visto anche i recenti fatti di cronaca, sarà possibile anche coinvolgere i genitori e il territorio, rendendo l'Istituto un polo, nel territorio, in cui trattare queste tematiche con persone esperte ed evitando il sentito dire, rinforzando anche l'autorevolezza formativa della scuola.

Aspetti metodologici

Vista l'età dei partecipanti, l'approccio sarà per forza di cose poco formale e laboratoriale. Inoltre sarà possibile utilizzare gli spazi e le attrezzature sia interne alla scuola (acquisite con i recenti PON FESR) sia esterne con i partner individuati. Gli spazi possono essere utilizzati in maniera assolutamente flessibile. Infatti, da una parte è sufficiente avere un accesso ad internet per la maggior parte dei contenuti, ma è anche utile vedere come è possibile produrre materiali multimediali con attrezzature specifiche: podcast, trasmissioni radio, vlog, blog, ecc. Collegandosi anche all'altro modulo di questo progetto, che prevede proprio la realizzazione di prodotti multimediali, sarà possibile in particolare fornire ai fruitori di quel modulo contenuti particolarmente interessanti ed utili. Pertanto si chiederà di riflettere e mettere a frutto la propria creatività per produrre semplici materiali multimediali, con tools online, gratuiti e comunque di facile elaborazione, finalizzati a spiegare, principalmente ai coetanei, ma anche con prodotti indirizzati ai genitori, gli aspetti analizzati. Questi prodotti saranno poi l'occasione anche per lavorare fattivamente anche su concetti come la condivisione, le licenze e per esaminare la differenza tra Copyright e Copyleft. In questo modo sarà anche possibile orientare il prodotto sulla base dei partecipanti che si iscriveranno, scegliendo alcuni degli aspetti anche sulla base di una rilevazione in ingresso che sottolinei quali degli aspetti del modulo sono più urgenti e interessanti. Per quanto riguarda gli aspetti contenutistici e "teorici" contenuti nel modulo, comunque l'approccio sarà laboratoriale, in ambiente controllato, impedendo che gli alunni si imbattano in situazioni non gestibili per la loro età, ma facendo dei case study guidati. I diversi contenuti e aspetti, favoriranno sicuramente il peer teaching, perché i partecipanti al corso (previsti sempre per le ultime classi della scuola primaria e quelli della secondaria) avranno sensibilità diverse che li porteranno a preferire chi l'uno, chi l'altro argomento, favorendo una serie di interscambi, con un approccio assolutamente collaborativo, vista la non linearità del percorso. Inoltre, online sono disponibili molti siti e applicazioni che possono favorire il lavoro e la comprensione di aspetti di sicurezza informatica. L'utilizzo di esperti e collegamenti con enti ed associazioni che si occupano di questi fenomeni, dall'autorità istituzionalmente preposta (Polizia Postale) a Radio Ascoli, ad associazioni che si occupano di sicurezza informatica e comunicazione, anche come ospiti nella gestione degli incontri e nella collaborazione per la preparazione dei contenuti, arricchirà e renderà più attuali e spendibili le informazioni.

Spazi e sussidi

C'è la possibilità di utilizzare gli spazi e l'attrezzatura che la scuola ha realizzato con il PON FESR. Con l'hardware attualmente disponibile e semplici software, principalmente open source, si esploreranno spazi fisici e virtuali. Inoltre è possibile coinvolgere anche i collaboratori esterni per la gestione della rete, con piccole esperienze pratiche, ad esempio nella visione di come sia possibile tracciare il traffico, rendendo così consapevoli gli studenti di come chi gestisce i siti e le reti possa legalmente conoscere i contenuti delle loro navigazioni e delle loro operazioni online. Può essere interessante visitare alcune farms, ed esaminare anche le configurazioni da remoto. Gli spazi saranno pertanto sia fisici che virtuali.

Dettaglio dei contenuti



	<p>Generalità sulla cultura digitale: multimedialità, interattività, ipertestualità. Realtà virtuale ed aumentata.</p> <p>Diritti e responsabilità in Internet: presentazione della Dichiarazione dei diritti in Internet pubblicata il 14 luglio 2015, contestualizzazione all'età dei partecipanti al corso. Cosa possono e cosa non possono fare secondo la legge, il trattamento dei dati dei minori.</p> <p>Sicurezza informatica: identità online, dati e loro protezione, privacy e protezione. Identità online: aspetti sociali, legali, ecc bullismo, stalking, molestie, spam, furto dell'identità, phishing, clickjacking, consapevolezza delle norme sociali e giuridiche</p> <p>Educazione ai media: concetto di medium. Introduzione alle caratteristiche dei media.</p> <p>Internet come spazio mediale. Codici comunicativi, ricerca di informazioni online, digital footprint. Ricerca consapevole di informazioni online. Clickbaiting e positive bias.</p> <p>Valutazione di qualità e integrità delle informazioni</p> <p>Codici comunicativi e traduzione, produzione di media.</p> <p>Coinvolgimento di altri soggetti</p> <p>Radio Ascoli e associazioni ed entità collegate (LaVitaPicena, Altrimedia)</p> <p>Compito e risultati attesi</p> <p>Ci si aspetta una maggior consapevolezza nell'utilizzo dei moderni mezzi di comunicazione, sia con un utilizzo più sicuro, sia nel discorso della produzione e consapevolezza di cosa c'è dietro un prodotto multimediale.</p> <p>Il compito finale del modulo verrà deciso sulla base del percorso esatto: può essere da una parte un prodotto multimediale, con annesso test di sicurezza, ad esempio per un sito web, dall'altro un impegno misurabile per la diffusione della cultura informatica. I partecipanti al corso sicuramente saranno individuati come "ambasciatori" della sicurezza informatica e coinvolti in iniziative di diffusione di buone pratiche, fino a piccole responsabilità quando le classi utilizzeranno le attrezzature informatiche dell'istituto e a presentazioni di strumenti di semplice uso che possono essere utilizzate sia in ambiente scolastico che casalingo.</p> <p>Sicuramente può essere un tentativo di coinvolgere anche studenti con difficoltà nelle materie tradizionali, sia utilizzando le nuove tecnologie, sia cercando aspetti "vocazionali" e responsabilizzandoli.</p> <p>Si potranno verificare le conoscenze acquisite anche con test e producendo dei prodotti multimediali (podcast, ad esempio). In collaborazione sia con il modulo relativo al coding che con quello relativo all'informazione multimediale, si potranno costruire prodotti multimediali integrati e verificarne la consistenza comunicativa e la sicurezza informatica.</p> <p>Modalità di verifica e valutazione</p> <p>Check list iniziale (competenze e informazioni) e check list finale; valutazione del compito di realtà (realizzazioni pensate in base all'evoluzione del corso riguardanti sia aspetti sulla sicurezza informatica, ad esempio giochi di ruolo sul cyberbullismo, sia sulla produzione, ad esempio la realizzazione di un podcast) con opportune e specifiche rubriche di valutazione</p>
Data inizio prevista	15/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	<p>APEE817017</p> <p>APEE817028</p> <p>APEE817039</p> <p>APEE81704A</p> <p>APMM817016</p> <p>APMM817027</p>
Numero destinatari	<p>8 Allievi (Primaria primo ciclo)</p> <p>8 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Cittadini digitali competenti e consapevoli

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		16	1.665,60 €
	TOTALE					4.665,60 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Da Gutenberg a Zuckerberg

Dettagli modulo

Titolo modulo	Da Gutenberg a Zuckerberg
Descrizione modulo	<p>FINALITÀ DEL MODULO Educazione ai media; produzione in ambiente digitale Il modulo si propone di incentivare negli alunni la comprensione e l'uso critico delle tecnologie digitali, ponendosi non come fruitori passivi, ma agendo attivamente e creativamente in un percorso costruttivo e concreto che condurrà ad una nuova consapevolezza del codice e delle sue innumerevoli applicazioni nella vita attuale, per diventare cittadini consapevoli nell'era digitale, in una società in continuo cambiamento.</p> <p>DESTINATARI: fino a trenta alunni di 5^a Primaria e 1^a, 2^a, 3^a Secondaria.</p> <p>STRUTTURA E OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI - Arricchimento personale attraverso il piacere di conoscere e di comprendere. - Acquisizione di nuovi strumenti per migliorare la comprensione critica dell'uso delle tecnologie in quanto supporto alla creatività e ingegno umano. - Sviluppo di capacità e competenze ritenute indispensabili alla crescita economica e alla competitività. - Aiuto nell'apprendimento di tutte le discipline, stimolando la capacità di pensiero e di problem solving, in azioni di rinforzo e di motivazione. - Stimolo alla creatività. - Introduzione ai fondamenti dell'informatica.</p> <p>FASI E CONTENUTI Il modulo si propone di accompagnare gli alunni in un percorso parallelo fra giornale cartaceo, che proseguirà la decennale tradizione del giornalino d'Istituto, e giornale digitale con un percorso che faccia comprendere le regole di base dell'informazione sperimentandone la specificità dei due ambienti. In particolare si porrà attenzione sulle modalità di ricerca delle informazioni, sull'approccio critico alla loro lettura anche attraverso la valutazione delle risorse informative: provenienza, attendibilità, completezza, qualità. Dopo una prima breve fase formativa, gli alunni dovranno operare nella costruzione di un</p>



giornale on line, che avrà successivamente un'edizione annuale a stampa. A tal scopo verrà costituita una vera e propria redazione in cui i ragazzi conosceranno ambiti diversi di lavoro, assumendo compiti e funzioni differenti, secondo le attitudini o i bisogni formativi specifici. La redazione opererà parallelamente sulla produzione del materiale diversificandone le specificità in funzione dei due tipi di testate: digitale e cartacea. In una fase intermedia gli alunni si approcceranno alle problematiche relative alla normativa dedicata (privacy, copyright), per comprendere e sperimentare la responsabilità che una pubblicazione, soprattutto in web, comporta. I ragazzi acquisiranno in situazioni di realtà la competenza di lettura e selezione critica delle informazioni e di rielaborazione in funzione di scopi, contesti e destinatari diversi. Al fine di ottimizzare i tempi di lavoro e di migliorare le abilità sociali, si utilizzeranno anche programmi per la scrittura collaborativa on line. Infine, tutte le attività degli altri moduli di tale PON, e di eventuali altri, saranno oggetto di articoli nel giornale on line.

COMPITO/PRODOTTO

Costruzione di un giornale on line che avrà anche un'edizione annuale in stampa.

METODOLOGIE

Cooperative learnig
Peer education
Learning by doing

SPAZI

Aule delle "Botteghe 3.0", allestite con gli Atelier creativi, nella sede centrale dell'Istituto.

SUSSIDI DIDATTICI

Aula digitale e attrezzature delle "Botteghe 3.0", software ed hardware di elaborazione di testi e immagini e filmati.

RISORSE UMANE

Nel modulo si alterneranno due formatori, uno specializzato nella parte cartacea e con esperienze di giornalismo scolastico, un altro pubblicitista specializzato in giornalismo on line.

Insegnante tutor con esperienza nella creazione del giornalino d'Istituto.

RISULTATI ATTESI

- Miglioramento dell'alfabetizzazione, delle competenze e dell'inclusione digitali, attraverso un uso consapevole e corretto delle nuove tecnologie.
- Miglioramento nella decodifica e uso dei vari codici linguistici.

MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE

Check list iniziale (competenze e informazioni) e check list finale; valutazione del compito di realtà (realizzazione di quanto previsto dal proprio ruolo all'interno della redazione) attraverso rubriche di valutazione specifiche.

COLLABORAZIONI

Radio Ascoli srl. con associati gestori di informazione.

REPLICABILITÀ E SCALABILITÀ DEL MODULO

Il modulo sarà riproposto nelle due annualità e sarà auspicabile un suo inserimento stabile fra i progetti del POF, proseguendo la precedente tradizione in maniera digitale e rispondente al nuovo concetto di alfabetizzazione.

Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale



Sedi dove è previsto il modulo	APEE817017 APEE817028 APEE817039 APEE81704A APMM817016 APMM817027
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Da Gutenberg a Zuckerberg

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 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Da Gutenberg a Zuckerberg - 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Da Gutenberg a Zuckerberg - 2
----------------------	-------------------------------



**Descrizione
modulo**

FINALITÀ DEL MODULO

Educazione ai media; produzione in ambiente digitale

Il modulo si propone di incentivare negli alunni la comprensione e l'uso critico delle tecnologie digitali, ponendosi non come fruitori passivi, ma agendo attivamente e creativamente in un percorso costruttivo e concreto che condurrà ad una nuova consapevolezza del codice e delle sue innumerevoli applicazioni nella vita attuale, per diventare cittadini consapevoli nell'era digitale, in una società in continuo cambiamento.

DESTINATARI: fino a trenta alunni di 5^a Primaria e 1^a, 2^a, 3^a Secondaria.

STRUTTURA E OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI

- Arricchimento personale attraverso il piacere di conoscere e di comprendere.
- Acquisizione di nuovi strumenti per migliorare la comprensione critica dell'uso delle tecnologie in quanto supporto alla creatività e ingegno umano.
- Sviluppo di capacità e competenze ritenute indispensabili alla crescita economica e alla competitività.
- Aiuto nell'apprendimento di tutte le discipline, stimolando la capacità di pensiero e di problem solving, in azioni di rinforzo e di motivazione.
- Stimolo alla creatività.
- Introduzione ai fondamenti dell'informatica.

FASI E CONTENUTI

Il modulo si propone di accompagnare gli alunni in un percorso parallelo fra giornale cartaceo, che proseguirà la decennale tradizione del giornalino d'Istituto, e giornale digitale con un percorso che faccia comprendere le regole di base dell'informazione sperimentandone la specificità dei due ambienti. In particolare si porrà attenzione sulle modalità di ricerca delle informazioni, sull'approccio critico alla loro lettura anche attraverso la valutazione delle risorse informative: provenienza, attendibilità, completezza, qualità.

Dopo una prima breve fase formativa, gli alunni dovranno operare nella costruzione di un giornale on line, che avrà successivamente un'edizione annuale a stampa. A tal scopo verrà costituita una vera e propria redazione in cui i ragazzi conosceranno ambiti diversi di lavoro, assumendo compiti e funzioni differenti, secondo le attitudini o i bisogni formativi specifici. La redazione opererà parallelamente sulla produzione del materiale diversificandone le specificità in funzione dei due tipi di testate: digitale e cartacea.

In una fase intermedia gli alunni si approcceranno alle problematiche relative alla normativa dedicata (privacy, copyright), per comprendere e sperimentare la responsabilità che una pubblicazione, soprattutto in web, comporta. I ragazzi acquisiranno in situazioni di realtà la competenza di lettura e selezione critica delle informazioni e di rielaborazione in funzione di scopi, contesti e destinatari diversi.

Al fine di ottimizzare i tempi di lavoro e di migliorare le abilità sociali, si utilizzeranno anche programmi per la scrittura collaborativa on line.

Infine, tutte le attività degli altri moduli di tale PON, e di eventuali altri, saranno oggetto di articoli nel giornale on line.

COMPITO/PRODOTTO

Costruzione di un giornale on line che avrà anche un'edizione annuale in stampa.

METODOLOGIE

Cooperative learnig
Peer education
Learning by doing

SPAZI

Aule delle "Botteghe 3.0", allestite con gli Atelier creativi, nella sede centrale dell'Istituto.

SUSSIDI DIDATTICI

Aula digitale e attrezzature delle "Botteghe 3.0", software ed hardware di elaborazione di testi e immagini e filmati.



	<p>RISORSE UMANE Nel modulo si alterneranno due formatori, uno specializzato nella parte cartacea e con esperienze di giornalismo scolastico, un altro pubblicitista specializzato in giornalismo on line. Insegnante tutor con esperienza nella creazione del giornalino d'Istituto.</p> <p>RISULTATI ATTESI - Miglioramento dell'alfabetizzazione, delle competenze e dell'inclusione digitali, attraverso un uso consapevole e corretto delle nuove tecnologie. - Miglioramento nella decodifica e uso dei vari codici linguistici.</p> <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE Check list iniziale (competenze e informazioni) e check list finale; valutazione del compito di realtà (realizzazione di quanto previsto dal proprio ruolo all'interno della redazione) attraverso rubriche di valutazione specifiche.</p> <p>COLLABORAZIONI Radio Ascoli srl. con associati gestori di informazione.</p> <p>REPLICABILITÀ E SCALABILITÀ DEL MODULO Il modulo sarà riproposto nelle due annualità e sarà auspicabile un suo inserimento stabile fra i progetti del POF, proseguendo la precedente tradizione in maniera digitale e rispondente al nuovo concetto di alfabetizzazione.</p>
Data inizio prevista	01/10/2018
Data fine prevista	30/06/2019
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	APEE817017 APEE817028 APEE817039 APEE81704A APMM817016 APMM817027
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Da Gutenberg a Zuckerberg - 2

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 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 37889)
Importo totale richiesto	€ 24.993,60
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	
Data Delibera collegio docenti	-
Num. Delibera consiglio d'istituto	
Data Delibera consiglio d'istituto	-
Data e ora inoltrato	Piano non inoltrato

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Pronti? Via al coding 1</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Pronti? Via al coding 2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Cittadini digitali competenti e consapevoli</u>	€ 4.665,60	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Da Gutenberg a Zuckerberg</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Da Gutenberg a Zuckerberg - 2</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Verso il digitale... ed oltre - Sicuri, competenti e creativi nel web"	€ 24.993,60	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 24.993,60	€ 25.000,00