



Candidatura N. 39527
2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	CLEMENTINA PERONE - LEVI
Codice meccanografico	BAIC81900R
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA BRIGATA REGINA, 27
Provincia	BA
Comune	Bari
CAP	70123
Telefono	0805277628
E-mail	BAIC81900R@istruzione.it
Sito web	icperonelevi.it
Numero alunni	1224
Plessi	BAAA81901N - C. PERONE BAAA81902P - CORSO MAZZINI II PADIGL. BAAA81903Q - PLESSO COLLODI BAEE81901V - CLEMENTINA PERONE - 24 C.D.BARI BAEE81902X - "CARLO COLLODI" BAMM81901T - CARLO LEVI



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali (solo per gli studenti del II ciclo) 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. 39527 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	Mate-coding	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Mate-coding 2	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	Un pesce nella rete	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	Un pesce nella rete 2	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 20.328,00



Articolazione della candidatura

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

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: Digito ergo sum

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Il progetto tiene conto della dimestichezza che gli studenti hanno con le nuove tecnologie e con l'utilizzo della rete e si inserisce in una idea di valorizzazione di tali competenze per scoprire le numerose possibilità che le stesse tecnologie possono offrire se utilizzate consapevolmente. La rete e l'utilizzo del computer sono allo stesso tempo il nuovo alfabeto e il mezzo di comunicazione, ma possono diventare un vero e proprio linguaggio se utilizzati in tutte le loro potenzialità. La consapevolezza dell'utilizzo degli strumenti tecnologici contribuisce inoltre a superare il digital-divide tra generazioni. Il nostro percorso intende promuovere la relazione tra discipline sfruttando la natura trasversale delle competenze digitali e l'approccio collaborativo e "di rete" che esso presuppone.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'I.C. Perone – Levi è composto da 5 plessi ed è ubicato nel quartiere Libertà caratterizzato da un tessuto sociale fortemente eterogeneo con forti elementi di disgregazione sociale e di deprivazione economica e culturale. L'utenza dell'Istituto rispecchia la situazione socio-economica del territorio di appartenenza per cui un significativo numero di alunni proviene da famiglie deprivate dal punto di vista sociale e culturale, le quali mostrano scarsa fiducia nei confronti dell'istituzione scolastica, trascuratezza e modesto interesse per il percorso educativo intrapreso dai figli, un generale atteggiamento di sfiducia verso le opportunità di crescita umana e culturale offerte dal sistema formativo che determina una frequenza saltuaria da parte di alcuni alunni o in taluni casi di abbandono, anche con ritiri formalizzati. Dalla lettura comparata e analitica della realtà territoriale, della frequenza scolastica e degli esiti formativi, emergono, le seguenti criticità e bisogni degli allievi: bassi livelli nelle competenze di base; risultati ottenuti inferiori alle capacità possedute; difficoltà di apprendimento; basso livello di autostima; difficoltà relazionali.

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.

Gli obiettivi generali del progetto sono:

- Promuovere azioni volte al sostegno dell'alfabetizzazione digitale intesa come capacità di utilizzo dei nuovi media digitali quale condizione per favorire l'integrazione e l'inclusione sociale
- Ampliare i tempi di fruizione del servizio scolastico per favorire il miglioramento delle competenze disciplinari fondamentali nonché delle competenze sociali, civiche ed espressive
- Sensibilizzare gli studenti al tema della responsabilità sociale, culturale ed ambientale di chiunque comunichi attraverso i media
- Incentivare opportunità di formazione che integrino le esperienze educative formali con quelle non formali e informali, per sostenere e sviluppare l'apprendimento digitale
- Sviluppare percorsi innovativi in contesti di apprendimento non convenzionali basati sulle metodologie delle learning by doing, dell'apprendimento cooperativo e della didattica esperenziale
- Favorire l'integrazione e l'inclusione sociale attraverso il miglioramento dell'autostima ed il raggiungimento di migliori risultati scolastici
- Stimolare l'apprendimento attraverso la curiosità, la relazione tra discipline e l'autoimprenditoria

Gli obiettivi specifici sono:

- Conoscere gli strumenti di base della comunicazione imparando a integrare testi, suoni ed immagini
- Sviluppare il pensiero computazionale
- Selezionare conoscenze affidabili in internet e sapersi comportare responsabilmente nella rete
- Acquisire, sviluppare competenze trasversali



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.

Attraverso l'osservazione delle modalità di apprendimento degli alunni, delle richieste formulate per la comprensione delle discipline, delle attitudini manifestate durante le occasioni di apprendimento non formale, sono individuati per il percorso che si intende avviare alunni di scuola secondaria di I grado così suddivisi:

- alunni nativo-digitali con particolari attitudini informatiche e creative
- alunni nativo-digitali non in possesso di mezzi informatici personali
- allievi con esiti positivi
- allievi BES (DSA, disabilità)
- allievi a rischio di dispersione (bassi livelli nelle competenze di base; risultati ottenuti inferiori alle capacità possedute; difficoltà di apprendimento; basso livello di autostima; difficoltà relazionali);
- equa distribuzione di genere

DESTINATARI

- Percorso di alfabetizzazione digitale **Destinatari** -Alunni di classe prima e seconda di scuola secondaria.
- Percorso di cittadinanza digitale **Destinatari** - Alunni di classi terze

Apertura della scuola oltre l'orario

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

I progetti si svolgeranno in orario pomeridiano dal lunedì al venerdì, escluso il sabato, giorno di chiusura della scuola, nel plesso di appartenenza degli alunni, rispettando il calendario scolastico regionale.

Gli alunni di scuola secondaria, che già terminano l'orario antimeridiano alle ore 14:00, si fermeranno nel plesso e proseguiranno le loro attività a partire dalle ore 14:30 per due ore ad incontro.

La frequenza sarà bisettimanale per ciascun modulo, compatibilmente con le disponibilità degli esperti e degli alunni.

Per tutti i moduli sarà privilegiato l'utilizzo dei laboratori informatici, delle Lim, nonché dei laboratori artistici e musicali e degli spazi all'aperto all'interno della scuola stessa, al fine di raccogliere immagini, suoni ambientali, osservazioni.

La scuola è provvista di rete wifi su tutta l'area.

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...).

Sono già in essere rapporti di collaborazione con i presidi territoriali deputati all'inclusione sociale ed al welfare: ASL Bari, Save the Children Bari, Municipio 1, Oratorio Salesiano del Redentore.

Con tutti questi soggetti la scuola intrattiene un rapporto di stretta collaborazione sia per il normale svolgimento delle proprie attività sia per i progetti extracurricolari che si svolgono di anno in anno.

In particolare l'Oratorio Salesiano del Redentore e Save the Children costituiscono un proficuo ponte relazionale con il territorio e le famiglie, mentre il Municipio 1 è il riferimento per lo sviluppo e la realizzazione di progetti civici.

Per l'avvio dei nuovi moduli si prevede la collaborazione con redazioni giornalistiche, animatori territoriali, agenzie di comunicazione e promozione

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 innovatività del progetto risiede nella pratica laboratoriale e sperimentale per garantire agli studenti nuovi metodi di apprendimento, fare inferenze con il proprio vissuto, praticare compiti di realtà.

Metodologia

- Learning by doing: imparare per comprendere le azioni mettendo in pratica le attitudini, le inclinazioni individuali e le conoscenze acquisite, sperimentando direttamente le conseguenze delle scelte adottate
- Experiential learning: costituisce un modello che si realizza attraverso l'azione e la sperimentazione diretta di situazioni, compiti e ruoli, favorendo l'emergere di vocazioni, sviluppare potenzialità, valorizzando le inclinazioni personali, sviluppando abilità di problem solving
- Cooperative learning: costituisce una specifica metodologia di insegnamento attraverso la quale gli studenti apprendono in piccoli gruppi, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso

Attività

Valutazione e autovalutazione delle conoscenze e competenze digitali, delle competenze trasversali. Suddivisioni in piccoli gruppi - Produzione e ricerca di materiali multimediali a partire da un argomento contemporaneo condiviso - Ricerca-azione sul tema considerato all'interno della rete dei social e attraverso relazioni digitali e personali

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

Progetti inseriti nel PTOF:

- Progetti in continuità con la scuola dell'infanzia/scuola secondaria di I grado.
- Progettualità in collaborazione con gli EE.LL. destinata agli alunni diversamente abili.
- PNSD
- Rete per il miglioramento (a.s. 2015/2016)
- Rete per l'orientamento (a.s. 2015/16)
- Progetto ex art.9 (2015/16)
- Progetti di formazione per docenti: Autismo - L'innovazione metodologico - didattica per il successo scolastico: attività di formazione sulle metodologie didattiche, sul cooperative learning e sulla gestione di una comunicazione efficace, anche attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie, nell'ottica della valutazione per competenze e della strutturazione di prove standardizzate per classi parallele (a.s. 2015/2016)
- Progetto i martedì dell'ascolto (lo psicologo a scuola)
- Erasmus Plus 2016-18
- Progetti Europei FESR per allestimento laboratori multimediali
- Progetto di formazione docenti: Mate-coding (2016/17)

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.

Il progetto intende promuovere l'inclusione socio-culturale attraverso una metodologia didattica che privilegia la sperimentazione laboratoriale, i compiti di realtà, il tutoraggio tra pari, il cooperative learning.

Gli studenti con maggiore difficoltà o migranti saranno inseriti in un clima di apprendimento nuovo e alla pari con gli altri studenti dal momento che per tutti sarà sviluppato un percorso didattico centrato su una strategia imperniata tra vissuto, competenze e conoscenze.

L'utilizzo dei laboratori permetterà, inoltre, la condivisione delle abilità e delle competenze di ciascuno, riducendo in tal modo l'eventuale divario cognitivo.

L'acquisizione di migliori competenze di base garantirà d'altro canto il potenziamento dell'autostima, della motivazione scolastica, nonché dell'inclusione del gruppo classe di provenienza.

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.

Nel corso dell'evoluzione del progetto si intende monitorare la buona ricezione della strategia didattica attraverso:

- somministrazione di questionari a risposta chiusa e a risposta aperta agli alunni
- verifiche in itinere
- interviste individuali sulla percezione autovalutativa del percorso di ciascun alunno

Al termine del percorso saranno inoltre somministrate verifiche da inserire nel curriculum studiorum degli alunni.

Gli strumenti adottati serviranno a valutare l'impatto del progetto sugli alunni ma anche a valutare la partecipazione delle famiglie alla vita scolastica dei propri figli.

Crediamo infatti che un'offerta arricchita e differenziata sia capace di ricucire il rapporto tra scuola e territorio che molto spesso, in situazioni di disagio ambientale, viene vissuto con superficialità o viene dato per scontato.

Il progetto mira a integrarsi con i percorsi didattici già in corso nelle discipline matematico-scientifiche e potenzia le competenze interdisciplinari e la produzione di materiali multimediali autoprodotti e finalizzati anche alla partecipazioni di concorsi scolastici e nazionali.

Prospettive di scalabilità e replicabilità della stessa nel tempo e sul territorio

Indicare, ad esempio, come sarà comunicato il progetto alla comunità scolastica e al territorio; se il progetto prevede l'apertura a sviluppi che proseguano oltre la sua conclusione; se saranno prodotti materiali/modelli riutilizzabili e come verranno messi a disposizione; quale documentazione sarà realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices).

Il progetto sarà comunicato alla comunità scolastica attraverso i consigli di classe e interclasse, collegio docenti, circolari di Istituto, sito web della scuola.

Alle famiglie ed al territorio sarà comunicato attraverso manifesti e locandine affisse all'esterno della scuola, lettere personalizzate alle famiglie, brochure distribuite nei maggiori centri di aggregazione del territorio, sito web della scuola, pagina social della scuola.

Al termine del progetto le famiglie potranno scegliere di perfezionare le competenze acquisite attraverso l'ottenimento di ulteriori certificazioni specifiche.

Gli esiti del lavoro saranno in ogni caso disseminati attraverso dimostrazioni aperte al pubblico, esposizione di manufatti realizzati, video documentari condivisi con gli alunni non partecipanti, report dei tutor coinvolti all'interno del collegio dei docenti e delle sessioni di auto-formazione verticale.

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.

Sin dalla formulazione del progetto si è tenuto conto del monitoraggio dei bisogni formativi espressi dalle famiglie e dagli alunni che, attraverso la compilazione di un questionario, hanno indicato le preferenze relative agli ambiti in cui maggiormente necessitano di sviluppare migliori competenze.

In fase di progettazione saranno somministrati nuovi questionari in cui gli studenti potranno indicare quali argomenti specifici intenderebbero trattare per entrare nel merito del singolo apprendimento.

La tabulazione dei questionari somministrati sarà presa in considerazione nella fase di progettazione con gli esperti al fine di offrire un percorso il più possibile attrattivo ed inclusivo.

Al termine del progetto realizzato i destinatari avranno il ruolo di disseminatori nei momenti dimostrativi previsti

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

cittadinanza digitale

contenuti: uso consapevole e adeguato della Rete; conoscenza della Rete per contrastare bullismo e cyberbullismo; conoscenza del linguaggio specifico della Rete per contrastare atteggiamenti discriminatori; educazione alla valutazione della qualità delle informazioni

attività: ricerca e confronto informazioni; normativa della Rete; privacy e diritti di immagine; sicurezza per i minori in rete; laboratorio di scrittura creativa digitale; dark web; simulazioni

Il percorso si integra con il progetto Diritti a Scuola relativamente alla figura del giurista che opera nelle classi I e III della scuola secondaria di I grado relativamente al cyberbullismo e bullismo; con il progetto verticale Educazione di genere, centrato sul rispetto delle differenze e articolato in riflessioni a partire da letteratura, cinema e pittura

pensiero computazionale: contenuti: promuovere elementi fondamentali per l'introduzione alle basi della programmazione; sviluppo di competenze informatiche; sviluppo del pensiero computazionale per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi, sia attraverso tecnologie digitali sia attraverso attività unplugged; interazione creativa tra digitale e manuale, anche attraverso esperienze di making, robotica educativa e internet delle cose

attività: scratch; giochi didattici; progettazione di format

Il progetto si integra con il percorso di formazione dei docenti della durata di 30 ore su "Pensiero computazionale e coding"



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
"Forum, bambini e pubblicità" progetto in rete	Pag. 30	www.icperonelevi.gov.it
"Generazione atletica"	Pag. 30	www.icperonelevi.gov.it
"L'eredità di Falcone e Borsellino"	Pag. 30	www.icperonelevi.gov.it
Corso di formazione docenti " Coding"	Pag. 30	www.icperonelevi.gov.it

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Mate-coding	€ 5.082,00
Mate-coding 2	€ 5.082,00
Un pesce nella rete	€ 5.082,00
Un pesce nella rete 2	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 20.328,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo: Mate-coding

Dettagli modulo

Titolo modulo	Mate-coding
----------------------	-------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Obiettivi di processo</p> <ul style="list-style-type: none"> -Diffondere l'uso delle nuove tecnologie a supporto delle azioni didattiche e delle attività di apprendimento. -Realizzare attività volte allo sviluppo delle competenze digitali degli studenti. -Condurre attività svolte a potenziare il pensiero computazionale sviluppando la capacità di individuare e concepire la soluzione di un problema in modo algoritmico. -Utilizzare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni, algoritmi). -Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. <p>Obiettivi didattici</p> <p>Introdurre in modo intuitivo e ludico i concetti base della programmazione per sviluppare il pensiero computazionale. In particolare, le attività con gli alunni introdurranno i seguenti concetti:</p> <ul style="list-style-type: none"> -oggetti programmabili -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 e uso di variabili e parametri -verifica e correzione del codice -riuso del codice -programma <p>Contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> -Riconosciamo il linguaggio delle cose -Partecipiamo all'ora del codice -Scegliamo un corso di Code.org -Presentiamo Scratch Creazioni guidate con Scratch -Progettiamo e creiamo con Scratch -Presentiamo i lavori <p>Per la valutazione del traguardo di risultato si terrà in considerazione :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il livello di diffusione delle attività svolte - Percezione dell'efficacia formativa del progetto da parte di insegnanti, alunni, genitori <p>Per la verifica degli obiettivi didattici si terrà in considerazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> -capacità di scindere in algoritmi azioni complesse -capacità di gestire strumenti di programmazione visuale a blocchi -capacità di eseguire sequenze di istruzioni anche ripetute, istruzioni condizionate, procedure, variabili -capacità di definire sequenze di istruzioni anche ripetute, istruzioni condizionate, procedure, variabili -capacità di progettare un gioco
<p>Data inizio prevista</p>	<p>02/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>31/05/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>BAMM81901T</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Mate-coding

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
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: Mate-coding 2

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Mate-coding 2



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Obiettivi di processo</p> <ul style="list-style-type: none"> -Diffondere l'uso delle nuove tecnologie a supporto delle azioni didattiche e delle attività di apprendimento. -Realizzare attività volte allo sviluppo delle competenze digitali degli studenti. -Condurre attività svolte a potenziare il pensiero computazionale sviluppando la capacità di individuare e concepire la soluzione di un problema in modo algoritmico. -Utilizzare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni, algoritmi). -Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. <p>Obiettivi didattici</p> <p>Introdurre in modo intuitivo e ludico i concetti base della programmazione per sviluppare il pensiero computazionale. In particolare, le attività con gli alunni introdurranno i seguenti concetti:</p> <ul style="list-style-type: none"> -oggetti programmabili -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 e uso di variabili e parametri -verifica e correzione del codice -riuso del codice -programma <p>Contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> -Riconosciamo il linguaggio delle cose -Partecipiamo all'ora del codice -Scegliamo un corso di Code.org -Presentiamo Scratch Creazioni guidate con Scratch -Progettiamo e creiamo con Scratch -Presentiamo i lavori <p>Per la valutazione del traguardo di risultato si terrà in considerazione :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il livello di diffusione delle attività svolte - Percezione dell'efficacia formativa del progetto da parte di insegnanti, alunni, genitori <p>Per la verifica degli obiettivi didattici si terrà in considerazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> -capacità di scindere in algoritmi azioni complesse -capacità di gestire strumenti di programmazione visuale a blocchi -capacità di eseguire sequenze di istruzioni anche ripetute, istruzioni condizionate, procedure, variabili -capacità di definire sequenze di istruzioni anche ripetute, istruzioni condizionate, procedure, variabili -capacità di progettare un gioco
<p>Data inizio prevista</p>	<p>02/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>31/05/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>BAMM81901T</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Mate-coding 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 €
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: Un pesce nella rete

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Un pesce nella rete
Descrizione modulo	<p>Il modulo è organizzato per lezioni frontali, esercitazioni, ricerca-azione; produzione di contenuti multimediali.</p> <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le norme sociali e giuridiche in termini di "Diritti della Rete"; - l'uso positivo e consapevole dei media e della Rete, anche per il contrasto all'utilizzo di linguaggi violenti, alla diffusione del cyberbullismo, alle discriminazioni; - qualità e integrità delle informazioni in rete - lettura, scrittura e collaborazione in ambienti digitali; - il messaggio digitale: dall'informazione al pensiero critico - la produzione digitale: usi didattici, ludici, promozionali <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - stimolare la creatività e la produzione digitale; - educare all'uso dei nuovi linguaggi del digitale, ai nuovi modelli di lavoro e produzione, alle potenzialità dell'interazione tra fisico e digitale - stimolare l'interdisciplinarietà dei saperi - sviluppare il pensiero critico <p>risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - incremento della motivazione scolastica; - incremento dei risultati scolastici - migliore capacità di connessione dei saperi; - migliore consapevolezza del valore della cittadinanza attiva <p>verifiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> - produzione di elaborati digitali; - ricerca-azione sui temi legati alla contemporaneità - progettazione di documenti multimediali sul valore della cittadinanza digitale <p>valutazione:</p> <p>la valutazione del progetto sarà affidata al monitoraggio dei risultati scolastici dei partecipanti; alla disseminazione dei processi operata dagli allievi; alla percezione delle famiglie; alla congruità delle verifiche svolte in itinere</p>



Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BAMM81901T
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Un pesce nella rete

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: Un pesce nella rete 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Un pesce nella rete 2
----------------------	-----------------------



Descrizione modulo	<p>Il modulo è organizzato per lezioni frontali, esercitazioni, ricerca-azione; produzione di contenuti multimediali.</p> <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le norme sociali e giuridiche in termini di “Diritti della Rete”; - l’uso positivo e consapevole dei media e della Rete, anche per il contrasto all’utilizzo di linguaggi violenti, alla diffusione del cyberbullismo, alle discriminazioni; - qualità e integrità delle informazioni in rete - lettura, scrittura e collaborazione in ambienti digitali; - il messaggio digitale: dall’informazione al pensiero critico - la produzione digitale: usi didattici, ludici, promozionali <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - stimolare la creatività e la produzione digitale; - educare all’uso dei nuovi linguaggi del digitale, ai nuovi modelli di lavoro e produzione, alle potenzialità dell’interazione tra fisico e digitale - stimolare la interdisciplinarietà dei saperi - sviluppare il pensiero critico <p>risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - incremento della motivazione scolastica; - incremento dei risultati scolastici - migliore capacità di connessione dei saperi; - migliore consapevolezza del valore della cittadinanza attiva <p>verifiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> - produzione di elaborati digitali; - ricerca-azione sui temi legati alla contemporaneità - progettazione di documenti multimediali sul valore della cittadinanza digitale <p>valutazione:</p> <p>la valutazione del progetto sarà affidata al monitoraggio dei risultati scolastici dei partecipanti; alla disseminazione dei processi operata dagli allievi; alla percezione delle famiglie; alla congruità delle verifiche svolte in itinere</p>
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BAMM81901T
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Un pesce nella rete 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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €



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 CLEMENTINA PERONE - LEVI
(BAIC81900R)

	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 39527)
Importo totale richiesto	€ 20.328,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	4262
Data Delibera collegio docenti	20/04/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	4261
Data Delibera consiglio d'istituto	09/05/2017
Data e ora inoltro	17/05/2017 15:02:48
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì
Si dichiara di avere la disponibilità di spazi attrezzati per lo svolgimento delle attività proposte	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Mate-coding</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Mate-coding 2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Un pesce nella rete</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Un pesce nella rete 2</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Digito ergo sum"	€ 20.328,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 20.328,00	€ 25.000,00