



Candidatura N. 49454

2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. 1^ ANAGNI
Codice meccanografico	FRIC84400V
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIALE REGINA MARGHERITA 17
Provincia	FR
Comune	Anagni
CAP	03012
Telefono	0775727018
E-mail	FRIC84400V@ISTRUZIONE.IT
Sito web	http://www.primoistitutocomprendivo-anagni.it
Numero alunni	1116
Plessi	FRAA84401Q - ANAGNI CAPOLUOGO FRAA84402R - ANAGNI PRATO FRAA84403T - ANAGNI S.CESAREO FRAA84404V - ANAGNI S.BARTOLOMEO FREE844011 - ANAGNI REG. MARGHERITA FREE844022 - ANAGNI COLLE S.BARTOLOMEO FREE844033 - ANAGNI OSTERIA DELLA FONTANA FREE844044 - ANAGNI PRATO FRMM84401X - S.M. 1^ I.C. ANAGNI



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 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Innalzamento dei livelli di competenza delle discipline prove Invalsi, se misurabile 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. 49454 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	Coding a scuola: con i serious game è più divertente imparare	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Coding a scuola: con i robot è più divertente	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	In rete sicuramente	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	Navighiamo sicuri in rete	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 22.728,00



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: Imparare per partecipare, partecipare per imparare

Descrizione progetto	<p>Il progetto intende coinvolgere gli alunni in attività pratiche ludico-educative per inserire nell'offerta formativa esperienze di didattica innovativa. Attraverso l'introduzione di tecnologie, momenti di confronto e lavori di gruppo, tutti gli studenti parteciperanno ad un'attività altamente inclusiva che permetterà loro di approcciare l'apprendimento di tematiche e nozioni curriculari in modo coinvolgente e divertente. Inoltre, tutto questo, permetterà non solo lo sviluppo delle loro competenze trasversali ma anche la crescita della loro manualità oltre alla scoperta di un uso smart e attivo delle tecnologie, sviluppando così il pensiero computazionale e la loro creatività digitale. Le attività si inseriranno in un percorso verticale in cui gli stessi concetti verranno ripresi, approfonditi e applicati in contesti autentici anche per realizzare strumenti sempre più complessi al fine di consolidare obiettivi specifici disciplinari e interdisciplinari. Le metodologie innovative e collaborative previste, il carattere fortemente laboratoriale delle proposte, la coerenza con le tematiche curriculari e l'utilizzo delle tecnologie anche in chiave creativa saranno fattori di sviluppo di competenze trasversali, d'inclusione e di motivazione.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto è ubicato nella città di Anagni in provincia di Frosinone. Da una economia prevalentemente dedita al settore primario, il paese è passato ad una economia dedita ai settori secondari e terziario che, uniti al ricco patrimonio ambientale, storico ed architettonico, hanno innalzato la qualità socio-economica e culturale della cittadina. Questa crescita è stata accompagnata da un adeguato sviluppo di spazi verdi, biblioteca, associazioni culturali, sportive, di volontariato e di strutture di aggregazione e di crescita. Il nostro Istituto vuole proporsi come istituzione presente sul territorio capace di accogliere le molteplici e poliedriche istanze, diventando così punto d'incontro, di esperienze e di esigenze diverse per poi elaborare percorsi educativi tesi al recupero del rapporto con l'ambiente ed il territorio. Il territorio risente del flusso migratorio extracomunitario in aumento che dà origine ad un continuo cambiamento. Si aggiunga inoltre, una frammentazione urbanistica che implica diversità dei livelli economico-culturali delle famiglie utenti del servizio scuola. L'Istituto è inoltre costituito da otto plessi ubicati in zone periferiche molto distanti l'una dall'altra pertanto si rilevano situazioni occupazionali dei genitori, estremamente varie.

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 includono l'acquisizione di competenze e l'alfabetizzazione digitale, utili trasversalmente per lo sviluppo cognitivo, metacognitivo, operativo e relazionale degli studenti coinvolti, che potranno così inserirsi in maniera aggiornata, e perciò competitiva, nel mondo del lavoro. Per raggiungere tali scopi, gli obiettivi formativi specifici del presente progetto sono: Promuovere lo sviluppo e la consapevolezza dei processi inerenti il problem posing e il problem solving all'interno di contesti significativi che favoriscano l'esplorazione dei saperi, la condivisione, la collaborazione, la creatività. Sviluppare le competenze base legate all'informatica e al pensiero digitale come algoritmi, strutture di dati e principi di programmazione. Avvicinare gradualmente docenti ed alunni al coding e all'universo della robotica educativa intesi come nucleo capace di generare saperi, abilità e competenze sia disciplinari che trasversali. Attivare forme di collaborazione tra docenti ed alunni di diversi ordini di scuola al fine di divenire realmente attori all'interno del processo collettivo di costruzione delle conoscenze. Inserire la dimensione scolastica all'interno della società contemporanea e fornire competenze spendibili nella vita presente e futura. Promuovere la partecipazione attiva alla comunità scolastica e territoriale attraverso la realizzazione di strumenti di pubblica utilità e la condivisione del proprio sapere.

Caratteristiche dei destinatari

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

Il progetto si rivolge a tutti gli alunni interessati, sebbene si cercherà di coinvolgere principalmente le ragazze e i ragazzi (e rispettive famiglie) appartenenti a contesti svantaggiati come ad esempio uno status socio-economico basso e/o appartenenti a minoranze etniche sul territorio. Il progetto si prefigge inoltre l'obiettivo di includere in maniera attiva studentesse e studenti con Bisogni Educativi Speciali e/o portatori di handicap, in un'ottica di inclusività e di integrazione sociale. Le priorità indicate nel RAV riguardano i risultati scolastici, degli studenti, emersi dalle prove standardizzate. Il traguardo di miglioramento si prefigge di colmare il gap nei risultati raggiunti dagli studenti e dalle studentesse appartenenti a plessi allocati in territori differenti dell'istituto comprensivo.

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.

In un'ottica di scuola aperta e di inclusione del territorio in cui l'Istituto è inserito, le attività saranno programmate in orario non coincidente con quelle curricolari e progettate in sinergia con le stesse, a supporto dell'apprendimento curricolare. Il Progetto deve essere concluso nell'arco di un biennio pertanto ciascun modulo, composto da trenta ore di attività, potrà essere realizzato secondo due diverse opzioni, o in modo concentrato proponendo attività continuative nell'arco di una o due settimane, seguendo la formula tipica del centro estivo o centro pomeridiano, oppure potranno essere proposte attività periodiche pomeridiane nel corso del biennio (una a settimana). La scuola si impegna a garantire la regolare apertura degli spazi assegnati al progetto anche qualora le attività si dovessero svolgere in periodi di chiusura.

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni

Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti - Scuole, Università e/o Enti pubblici o privati - con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, e con quali finalità (messa a disposizione di spazi e/o strumentazioni, condivisione di competenze, volontari per la formazione, ecc...).

Il progetto sarà ideato in collaborazione con l'associazione Digiconsum: associazione per la promozione e tutela della cittadinanza digitale che opera per il contrasto al digital divide; Movimento consumatori: associazione per la tutela dei diritti dei consumatori. La collaborazione nella costruzione dei percorsi didattici sarà a titolo strettamente gratuito, volto alla condivisione delle competenze e delle conoscenze. Le associazioni suddette hanno per obiettivo la ricerca e la creazione di tecnologie e metodologie innovative per la didattica. Forniscono supporto e consulenza agli istituti scolastici per la partecipazione a bandi locali e nazionali mirati all'innovazione degli ambienti di apprendimento e l'innovazione tecnologica nella didattica.

L'Istituto Comprensivo Primo di Anagni ha stipulato un accordo con l'Istituto Comprensivo di Piglio e l'Istituto Comprensivo di Serrone che ha per oggetto la collaborazione tra le istituzioni scolastiche per lo sviluppo di Progetti educativo didattici sui temi della Cittadinanza attiva e l'educazione alla legalità, destinati agli alunni dei diversi ordini scolastici. Essi condivideranno gli obiettivi attesi, in un'ottica di peer - education, di integrazione e di sviluppo di skills e competenze utili nella vita quotidiana e lavorativa, quali problem solving, team working e creatività. Si potranno prevedere incontri tra studenti di diversi livelli di istruzione e se saranno messi in comune spazi e attrezzature didattiche.

Metodologie e Innovatività

Indicare, ad esempio: per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodologie/strategie didattiche saranno applicate nella promozione della didattica attiva (ad es. Tutoring, Peer-education, Flipped classroom, Debate, Cooperative learning, Learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning, ecc.) e fornire esempi di attività che potranno essere realizzate; quali strumenti (in termini di ambienti, attrezzature e infrastrutture) favoriranno la realizzazione del progetto; quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio (ad es. numero di studenti coinvolti; numero di famiglie coinvolte, ecc.).

Il presente progetto si basa in particolare modo sul framework educativo denominato *challenge based learning*, eccone alcune caratteristiche:

Coinvolgere gli studenti in percorsi che uniscano il mondo dello studio e della realtà

Approfondire concetti appresi in situazioni applicate o viceversa apprendere in situazione concetti poi utilizzabili in altri contesti

Utilizzare le tecnologie come veicoli di ricerca, analisi, riflessione, collaborazione, comunicazione, condivisione

Un via per documentare e verificare sia i processi di apprendimento che i prodotti dell'apprendimento stesso

Nella nostra proposta gli alunni avranno il compito di autodefinire meglio il percorso del progetto attraverso il porsi domande e il darsi risposte.

Inoltre, verranno utilizzati criteri propri del cooperative learning e del team learning.

Ogni modulo si comporrà di fasi così articolate:

introduzione al compito e delle tappe (*project based learning*)

suddivisione in gruppi, definizione dei compiti e dei ruoli (*team based learning, cooperative learning*)

formulazione di domande, ipotesi e verifiche sperimentali (*inquiry based learning*)

cicli di progettazione e realizzazione sul modello *think-make-improve* Si utilizzeranno le aule, la palestra, i laboratori di informatica e l'intera scuola potrà poi essere utilizzata come campo di sperimentazione e di messa a punto degli strumenti.

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

L'Istituto da sempre ha partecipato a progetti di educazione alla cittadinanza e alla legalità che ben si connettono al presente progetto.

Progetto: "Cittadinanza critica e democratica- Imparare ad essere per vivere con gli altri". Progetto pluriennale d'Istituto rivolto a tutti gli ordini di scuola sulle tematiche della cittadinanza attiva e democratica.

Progetto: "Navighiamo sicuri nella rete" (1^a annualità). Il progetto attraverso un percorso formativo ispirato alla triade "Cittadinanza, Costituzione e Sicurezza" affronta in modalità costruttiva l'educazione alla sicurezza in rete.

Progetto: "Navighiamo sicuri nella rete" (2^a annualità). Il progetto attraverso la collaborazione con organi preposti, come la Polizia Postale, intende rendere consapevoli gli alunni dei rischi della rete internet (pedopornografia, cyberbullismo, violazione della privacy, dipendenza) per un utilizzo consapevole dei Social Network.

Progetto: "Consapevolmente cittadini". Il Progetto si propone di far sviluppare il senso di responsabilità e l'impegno personale, rafforzare il rispetto delle norme e dei valori di una società democratica, far nascere la fiducia nelle Istituzioni e nei fondamenti del nostro Stato e aperti ai valori dell'inclusione e dell'integrazione in modo da formare cittadini responsabili, attivi e consapevoli.

Inclusività

Indicare, ad esempio, quali strategie sono previste per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale; quali misure saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.

Attraverso l'utilizzo di linguaggi universali, si stimola l'inclusione di studentesse e studenti provenienti da contesti sociali disagiati o svantaggiati, alunni con Bisogni Educativi Speciali o Disturbi Specifici dell'Apprendimento e studenti portatori di handicap, all'interno di un gruppo più ampio e integrato. In particolare, attraverso i corsi di Coding, è possibile utilizzare software e piattaforme utilizzanti immagini e simboli, superando in tal senso le barriere linguistiche o sociali degli studenti.

Inoltre, in un'ottica di consapevolezza e inclusione sociale, attraverso corsi specifici riguardanti la sensibilizzazione ai pericoli del Cyberbullismo e sull'utilizzo consapevole dei Social Network, si vogliono stimolare dibattiti e tavole rotonde al fine di aprire il dialogo per permettere agli studenti di riflettere in prima persona e attraverso i racconti e le esperienze degli altri sui pericoli in cui si può incappare utilizzando in maniera scorretta e inconsapevole Internet e i Social Network. Si intende inoltre adottare la metodologia del Peer-tutoring nello svolgimento delle attività didattiche con le tecnologie in classe: alcuni alunni svolgeranno la funzione di facilitatori dell'apprendimento a favore di altri studenti coetanei e di età inferiore. In tal modo si stimolerà negli studenti la creazione di relazioni sociali positive dentro l'ambiente scuola, agendo così da fattore protettivo per il rischio di assenteismo e abbandono scolastico e contro il bullismo.

Impatto e sostenibilità

Indicare, ad esempio, in che modo saranno valutati gli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio; quali strumenti saranno adottati per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto; come si prevede di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze, quali collegamenti ha il progetto con la ricerca educativa.

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

Si valuterà in fase iniziale, intermedia e finale l'atteggiamento emotivo e cognitivo degli studenti verso l'Istituzione Scolastica attraverso strumenti quantitativi e qualitativi per rilevare eventuali modificazioni nelle rappresentazioni soggettive dell'Istituzione scolastica.

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

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

Obiettivo del progetto è anche quello di valorizzare la scuola intesa come comunità attiva e aperta al territorio. Le alunne e gli alunni potranno realizzare brevi podcast, webcast o utilizzare l'espedito del videomaking digitale per coinvolgere la comunità scolastica e il territorio nelle attività extrascolastiche. Il progetto, le sue fasi, le metodologie utilizzate saranno disponibili sul sito della scuola e sui social collegati all'Istituto. Al termine del progetto la scuola organizzerà un evento pubblico al quale potranno partecipare i genitori dei ragazzi e la cittadinanza. L'evento potrà svolgersi nei locali della scuola o presso uno spazio dedicato da uno dei partner. Attraverso dimostrazioni, foto, video e racconti, i partecipanti all'evento potranno scoprire il progetto realizzato e diffondere così le buone pratiche della scuola.



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.

La progettazione e la pianificazione dettagliata delle attività e della formazione avverranno tramite un coordinamento tra i partner coinvolti per l'organizzazione delle successive fasi progettuali. Si terrà conto dell'opinione delle famiglie degli alunni e delle alunne per definire date e orari più consoni alla realizzazione degli incontri attraverso la somministrazione di un questionario. Verrà organizzata una conferenza per la presentazione del progetto alle famiglie e alla cittadinanza. Inoltre sarà creata una piattaforma online dedicata al progetto e canali social associati (FACEBOOK, TWITTER, INSTAGRAM) per il racconto puntuale di ogni fase progettuale e per la condivisione dei materiali creati, oltre alla pubblicazione sul sito della scuola. Gli studenti saranno parte attiva della progettazione, infatti all'inizio del progetto, saranno guidati dai docenti in un brainstorming per stabilire le tematiche principali su cui verterà l'intero progetto.

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

Proponiamo 4 moduli in continuità verticale di coding e robotica educativa. Ogni modulo, con attività progressivamente più complesse.

I contenuti di ciascun modulo sono stati scelti in modo da portare gli alunni a sviluppare

strategie di pensiero generali: analisi, sintesi, generalizzazione

strategie di scomposizione di problemi complessi in problemi semplici,

abilità ad individuare pattern ed elaborare funzioni

strategie per cogliere l'errore come momento importante e positivo

pensiero algoritmico

capacità di previsione, verifica e revisione.

I moduli formativi comprenderanno: Introduzione al pensiero computazionale (Coding), con l'apprendimento da parte degli studenti del concetto di algoritmo; Sviluppo delle Sequenze, attraverso l'utilizzo di piattaforme e applicativi specifici; Disegnare con il computer, integrando la conoscenza di argomenti di matematica e geometria; Composizione di Musica e animazione di personaggi, con l'utilizzo di Scratch; Sviluppo di blocchi visuali; Creazione di storie originali, attraverso l'utilizzo dello Storytelling; Invenzione e creazione di Giochi educativi (serious games).

Inoltre verranno introdotti i concetti di riservatezza dei dati sensibili sul web, le norme giuridiche in termini di "diritti della rete" e l'uso consapevole dei social network come contrasto al cyberbullismo, progetto già attivo nell'Istituto.



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
Consapevolmente cittadini	pagina 35	http://www.primoistitutocomprendivo-anagni.gov.it/images/documenti/POF-miniPOF/PTOF--2017.pdf
Generazioni connesse	pagina 56	http://www.primoistitutocomprendivo-anagni.gov.it/images/documenti/POF-miniPOF/PTOF--2017.pdf
Progetto d'Istituto "Cittadinanza critica e democratica-Imparare ad essere per vivere con gli altri"	pagina 55	http://www.primoistitutocomprendivo-anagni.gov.it/offerta-formativa/progetto-d-istituto.html

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
I soggetti della collaborazione intendono costruire insieme dei percorsi didattici relativi al PON 'Cittadinanza e creatività digitale' diretto a perseguire lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di 'cittadinanza digitale'	2	Digiconsum Movimento Consumatori	Accordo	2064	28/04/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
Sviluppo di progetti educativo-didattici sui temi della cittadinanza attiva e dell'educazione alla legalità e sulla 'Promozione del teatro in classe'. L'accordo prevede condivisione di attività didattiche, ricerca, sperimentazione e sviluppo, formazione e aggiornamento.	FRIC80700X I.C. 'O. BOTTINI' PIGLIO FRIC806004 I.C. SERRONE	5288/B15	24/10/2015	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli



Modulo	Costo totale
Coding a scuola: con i serious game è più divertente imparare	€ 5.682,00
Coding a scuola: con i robot è più divertente	€ 5.682,00
In rete sicuramente	€ 5.682,00
Navighiamo sicuri in rete	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 22.728,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Coding a scuola: con i serious game è più divertente imparare

Dettagli modulo

Titolo modulo	Coding a scuola: con i serious game è più divertente imparare
Descrizione modulo	<p>I moduli formativi comprenderanno: Introduzione al pensiero computazionale (Coding), con l'apprendimento da parte degli studenti del concetto di algoritmo; Sviluppo delle Sequenze, attraverso l'utilizzo di piattaforme e applicativi specifici; Disegnare con il computer, integrando la conoscenza di argomenti di matematica e geometria; Composizione di Musica e animazione di personaggi, con l'utilizzo di Scratch; Sviluppo di blocchi visuali, quali "Funzioni" e "Funzioni con parametri"; Creazione di storie originali, attraverso l'utilizzo dello Storytelling; Invenzione e creazione di Giochi educativi (serious games).</p> <p>Inoltre verranno introdotti i concetti di riservatezza dei dati sensibili sul web, le norme giuridiche in termini di "diritti della rete" e l'uso consapevole dei social network come contrasto al cyberbullismo.</p> <p>E' prevista l'alternanza dell'utilizzo di computer, L.I.M. e tablet con la sperimentazione unplugged, attraverso giochi che coinvolgano l'intera classe, volta a diversificare i metodi di apprendimento e a sedimentare le conoscenze.</p> <p>RISULTATI ATTESI: Oltre ad acquisire le competenze descritte sopra, i partecipanti al progetto impareranno a utilizzare in modo sano e trasversale i devices più diffusi nella società moderna e comprenderanno come rapportarsi con essi in maniera costruttiva, tentando di prevenirne la dipendenza psicologica e aiutandoli a comprendere che il rapporto con le macchine deve essere dissimile da quello con le persone.</p> <p>MODALITÀ DI VERIFICA: Ai partecipanti al progetto verrà chiesto di creare giochi educativi e storie originali, sia singolarmente che in gruppo, al fine di verificarne l'apprendimento e il miglioramento di capacità trasversali, quali la capacità di lavoro in gruppo e di ascolto attivo degli altri, durante il corso del/i modulo/i cui parteciperanno. Si cercherà di evitare i metodi più tradizionali di verifica, come l'interrogazione o la verifica scritta, che poco si confanno ai principi guida e all'essenza del PON in oggetto.</p>
Data inizio prevista	15/01/2018
Data fine prevista	31/05/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	FRAA84401Q



Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Coding a scuola: con i serious game è più divertente imparare

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

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Coding a scuola: con i robot è più divertente

Dettagli modulo

Titolo modulo	Coding a scuola: con i robot è più divertente
Descrizione modulo	<p>Costruiamo una "Città intelligente", un'esperienza innovativa che mira a coniugare l'educazione civica, lo sviluppo delle competenze digitali, della creatività e delle soft skills e negli studenti e l'innovazione didattica nella scuola. Gli studenti saranno i progettisti di una versione "intelligente" della loro città capace di rispondere allo stesso tempo ai loro bisogni di cittadinanza attiva e alle sfide poste dalla realtà. Gli strumenti con i quali "la città del futuro" prenderà forma saranno la progettazione collaborativa dei suoi elementi costitutivi da parte degli studenti, l'uso di kit robotici e di kit tecnologici per creare modelli delle città intelligenti, attività di project based learning per affrontare temi sull'educazione civica e curricolari, l'introduzione di nuove competenze tecniche e scientifiche nella scuola e l'utilizzo di canali social e istituzionali per diffondere nel territorio le progettualità degli studenti.</p> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e utilizzare alcuni algoritmi comuni - Utilizzare funzioni e parametri - Comprendere ed utilizzare i principali connettivi logici - Estendere la comprensione e l'utilizzo delle ripetizioni per creare algoritmi complessi - Utilizzare sensori ed attuatori per interagire con la realtà aumentare il livello di automazione del robot - Prevedere il comportamento di un algoritmo o un programma attraverso il ragionamento <p>Individuare, con il ragionamento, errori in algoritmi o programmi e correggerli</p> <p>Modalità di verifica: le verifiche saranno costituite dai prodotti realizzati dagli alunni, per documentare le attività e le esperienze vissute. Inoltre si valuteranno, in entrata, in corso e in uscita la qualità e la quantità delle relazioni alunno-alunno e alunno-docente attraverso strumenti standardizzati (es. questionari).</p>



Data inizio prevista	15/01/2018
Data fine prevista	31/05/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	FRAA84401Q
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Coding a scuola: con i robot è più divertente

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: In rete sicuramente

Dettagli modulo

Titolo modulo	In rete sicuramente
Descrizione modulo	<p>Il modulo formativo comprenderà cenni di cultura digitale per un' educazione all'uso positivo e consapevole dei media e della rete, anche per il contrasto all'utilizzo di linguaggi violenti, alla diffusione del cyberbullismo, alle discriminazioni. Attraverso la lettura, scrittura e collaborazione in ambienti digitali, gli alunni saranno guidati nella realizzazione di storytelling, serious games e video making. Una delle possibilità da esplorare sarà Scratch: uno strumento con cui costruire storie e games senza appesantire il carico cognitivo e rendendo più interessante ciò che si sta studiando.</p> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper riflettere riguardo ai processi coinvolti nella creazione e nella lettura di animazioni digitali. - Saper lavorare in modo collaborativo e cooperativo con altri utenti - Sviluppare la creatività individuale, sociale e collettiva. - Acquisire concetti di sicurezza nell'utilizzo del web e dei diversi devices. <p>Modalità di verifica/valutazione. Si svilupperà una valutazione proattiva: per favorire la ricerca-azione e la motivazione degli alunni con lo scopo di stimolarli ad acquisire sempre nuove competenze; per concentrarsi sul processo e raccogliere osservazioni e informazioni che, offerte all'alunno, contribuiranno a sviluppare in lui l'autovalutazione e l' auto-orientamento.</p>



Data inizio prevista	15/01/2018
Data fine prevista	31/05/2019
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	FRAA84401Q
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: In rete sicuramente

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Navighiamo sicuri in rete

Dettagli modulo

Titolo modulo	Navighiamo sicuri in rete
----------------------	---------------------------



Descrizione modulo	<p>I moduli formativi comprenderanno: Cenni di Cultura Digitale, con l'introduzione pratica allo Storytelling; Studio e comprensione dei "Diritti della Rete", in particolare l'utilizzo consapevole dei Social Network e l'utilizzo e la condivisione di contenuti in rete, anche in un'ottica di contrasto al cyberbullismo e altre discriminazioni; Comprensione del concetto di Privacy, in particolare in relazione alla gestione dei dati sensibili e dell'identità digitale; Produzione e editing di contenuti digitali, attraverso la creazione di un blog.</p> <p>Inoltre verranno introdotti i principi base del Coding, e in particolare il concetto di algoritmo e la creazione di funzioni attraverso blocchi visuali.</p> <p>Le attività si svolgeranno con metodi di apprendimento innovativi, quali Flipped Classroom e Peer - education, creazione di video e audio, ricerca, selezione e utilizzo corretto di informazioni in rete.</p> <p>RISULTATI ATTESI: I partecipanti al progetto dovranno comprendere, assimilare e restituire i concetti proposti durante il corso, in particolare dovranno dimostrare di aver compreso i pericoli e l'utilizzo consapevole dei Social Network e dei dati sensibili in rete. Grazie all'introduzione dei principi di pensiero computazionale, i ragazzi comprenderanno come relazionarsi in maniera sana e costruttiva con il computer, imparando a dare comandi precisi cui corrispondono azioni/risposte precise e che il rapporto con i devices elettronici deve essere diverso da quello con le persone.</p> <p>MODALITÀ DI VERIFICA: I partecipanti al progetto avranno il compito di mettere in pratica quanto appreso durante il corso tramite la programmazione di giochi educativi, la produzione di videopodcast da condividere sul web e/o la creazione e la gestione di un blog, tutti incentrati sui concetti di cittadinanza digitale appresi in classe. Verranno inoltre previste giornate di dibattiti strutturati. Queste attività potranno essere svolte sia individualmente che in gruppo, a seconda delle preferenze dei partecipanti.</p>
Data inizio prevista	15/01/2018
Data fine prevista	31/05/2019
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	FRAA84401Q
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Navighiamo sicuri in 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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 49454)
Importo totale richiesto	€ 22.728,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	2462/02
Data Delibera collegio docenti	15/05/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	0002475
Data Delibera consiglio d'istituto	18/05/2017
Data e ora inoltro	18/05/2017 15:22:29
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>Coding a scuola: con i serious game è più divertente imparare</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Coding a scuola: con i robot è più divertente</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>In rete sicuramente</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Navighiamo sicuri in rete</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "Imparare per partecipare, partecipare per imparare"	€ 22.728,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 22.728,00	€ 25.000,00



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 I.C. 1^ ANAGNI (FRIC84400V)