



Candidatura N. 39576
2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	BONSEGNA - TONIOLO
Codice meccanografico	TAIC857008
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	P.ZZA RISORGIMENTO, 7
Provincia	TA
Comune	Sava
CAP	74028
Telefono	0999727294
E-mail	TAIC857008@istruzione.it
Sito web	www.icbonsegnatoniolo.gov.it
Numero alunni	1180
Plessi	TAAA857015 - CORSO ITALIA TAAA857026 - BONSEGNA TAAA857037 - IRIS MALAGNINO TAAA857048 - VIA PLATONE TAEE85701A - BONSEGNA TAEE85702B - TONIOLO TAMM857019 - E. DE AMICIS



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 Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 39576 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	Programm@zione 1	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Programm@zione 2	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Programm@zione 3	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Un nuovo amico	€ 4.977,90
Competenze di cittadinanza digitale	Lettori di classe	€ 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: Clic...si impara!

Descrizione progetto	Attraverso la predisposizione di contesti di apprendimento idonei promuovere lo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale; fornire i primi elementi di cittadinanza digitale attraverso opportunità educative che mirino ad un uso consapevole e critico delle tecnologie digitali, dei media e della rete e, attraverso l'uso degli strumenti digitali anche come "facilitatori" dell'apprendimento e della comunicazione favorire l'acquisizione di livelli culturali e di competenze più elevati.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Il contesto territoriale è modesto dal punto di vista delle opportunità lavorative e culturali. Lo status socio-economico-culturale è complessivamente medio-basso e vi è un alto tasso di disoccupazione e di precariato. Molti alunni sono scarsamente motivati allo studio, all'impegno e all'approfondimento e numerose famiglie non danno il giusto valore alla scuola e alla cultura. Le tecnologie pur presenti, prioritariamente pc, tablet e smartphone, lungi dall'essere utilizzati per l'enorme opportunità di accesso all'informazione e ai più svariati contenuti culturali, consentono quasi esclusivamente di accedere a contenuti di bassissimo livello spesso poco edificanti. E' molto diffusa la comunicazione attraverso internet: tramite chat e messaggi (whatsapp) o attraverso la pubblicazione e la condivisione di immagini sui social network (principalmente facebook) con il rischio di instaurare una pseudocomunicazione. Gli alunni più piccoli trascorrono in casa, in alcuni casi, intervalli di tempo eccessivamente lunghi giocando con i tablet e smartphone, senza conseguire però competenze significative e privi di strumenti di decodifica ed uso critico e responsabile delle tecnologie. Emerge quindi l'esigenza di un uso consapevole delle potenzialità dei diversi dispositivi digitali offrendo, contemporaneamente, stimoli adeguati per l'acquisizione di livelli culturali e di competenze più elevati.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV
MIUR

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

Scuola BONSEGNA - TONIOLO
(TAIC857008)

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 che si intendono conseguire con il presente progetto sono finalizzati innanzitutto a far sì che tutti gli studenti, a vari livelli, vivano la scuola come ambiente in cui muoversi e crescere insieme, imparando a riflettere e operare scelte consapevoli e responsabili: attraverso la predisposizione di contesti di apprendimento idonei e l'uso degli strumenti digitali come "facilitatori" dell'apprendimento e della comunicazione, acquisire livelli culturali più elevati, sviluppando competenze trasversali e disciplinari. In altre parole:

- promuovere lo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale attraverso attività innovative, in parte già sperimentate, come ricaduta della formazione dei docenti che hanno conseguito la certificazione "Logic Teacher";
- fornire i primi elementi di cittadinanza digitale attraverso opportunità educative che mirino ad un uso consapevole e critico delle tecnologie digitali, dei media e della rete, competenze utili a tutti i cittadini per poter partecipare alla società ed esercitare i diritti di cittadinanza attiva;
- sviluppare competenze disciplinari;
- utilizzare con efficacia gli ambienti di apprendimento innovativi dell'Istituzione scolastica realizzati sia con FESR pregressi che con risorse diverse, come ad es. l'Ambiente digitale di apprendimento e l'Atelier creativo.

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.

La scelta dei destinatari è stata condivisa a livello collegiale da tutti i docenti per cercare di rendere quanto più efficace possibile gli interventi, tenuto conto delle diverse esigenze formative rilevate, nella logica della progettazione integrata, anche in termini di verticalità. Quindi, partendo dai bisogni emersi in sede di riunioni di Dipartimento e di Consiglio di classe e interclasse, dalle criticità rilevate, dalle attività extracurricolari che si stanno già realizzando e considerate le opportunità offerte dal presente Avviso, sono state individuate, tra le tipologie di moduli attivabili, quelle più rispondenti alle esigenze formative emerse.

La maggior parte dei destinatari del presente progetto è costituita dagli alunni della scuola primaria di entrambi i plessi, ubicati in paesi differenti, ed un modulo sarà rivolto agli alunni della scuola secondaria di I grado, con l'obiettivo di migliorare anche le competenze in italiano attraverso un percorso di scrittura in ambienti digitali misti.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV
MIUR

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

Scuola BONSEGNA - TONIOLO
(TAIC857008)

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 si svolgerà in due plessi situati nei due comuni in cui opera l'Istituzione scolastica: il plesso Toniolo che accoglie alunni di scuola primaria e di scuola secondaria di primo grado sul territorio di Fragagnano e il plesso di scuola primaria Bonsegna a Sava. L'organizzazione oraria della scuola è strutturata in cinque giorni settimanali, dal lunedì al venerdì, in orario antimeridiano per le classi a tempo normale, fino alle ore 16:05 per le classi a tempo pieno, presenti solo nel plesso Bonsegna. Il progetto, quindi, sarà realizzato, per la maggior parte, il sabato mattina in entrambi i plessi e alcuni pomeriggi di altri giorni a partire dalle ore 15:30 nel plesso Toniolo, dalle ore 16:15 nel plesso Bonsegna. Tenuto conto del contesto territoriale si ritiene importante estendere i tempi di permanenza a scuola: attraverso l'apertura oltre l'orario scolastico, l'Istituzione scolastica diventa anche luogo e occasione di "aggregazione positiva" e ambiente "alternativo" in molti casi alla strada o all'isolamento domestico, oltre che di apprendimento mirato, che pone attenzione alla costruzione di contesti relazionali significativi per ciascun alunno.

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 nostra Istituzione scolastica, in una visione di progettazione integrata, è impegnata già in diverse collaborazioni con il territorio, riguardanti la formazione del personale scolastico, la ricerca-azione, l'attività formativa rivolta agli alunni, ecc.. Il presente progetto consentirà di consolidarne alcune già esistenti e avviarne altre con soggetti diversi. Specificatamente sono previste le seguenti collaborazioni con:

- l'IISS "Del Prete-Falcone" per la condivisione di attrezzature, ambienti di apprendimento e risorse umane;
- l'associazione Pro Loco di Fragagnano per l'accesso alla Biblioteca Comunale "Elena dell'Antoglietta" di Fragagnano, per la consultazione in sede di libri e materiali;
- AICA e ANFOR con l'adesione alle rete LOGINET da parte dell'Istituzione scolastica, finalizzata alla formazione docenti e alla diffusione di attività didattiche inerenti al pensiero procedurale, il coding, il problem solving e problem posing;
- alcuni genitori per la messa a disposizione, in forma gratuita, delle proprie competenze specifiche ai fini della migliore riuscita del progetto.



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.).

Con un approccio di tipo costruttivista saranno privilegiate le attività laboratoriali e metodologie diverse, per valorizzare le differenze di ciascuno: insegnamento individualizzato, problem solving, role playing, peer education, lezione dialogata e cooperative learning per rendere la comunicazione e il reticolo di relazioni interne al gruppo di lavoro un autentico vettore di insegnamento/apprendimento. Inoltre, per valorizzare il potenziale di apprendimento di ciascun alunno e promuoverne l'autonomia, si farà ricorso alla didattica metacognitiva: facendo riflettere gli alunni su ciò che si apprende e su come lo si fa, si cercherà di sviluppare la competenza di imparare ad imparare necessaria durante tutto l'arco della vita. Saranno utilizzati prioritariamente gli ambienti digitali più innovativi dell'istituzione scolastica dotati di LIM, mini notebook, sistema interattivo per la creazione di storie multimediali (I-Theatre), Bee-Bot, ecc.. Saranno utilizzate anche alcune attrezzature dell'IISS Oreste del Prete di Sava in particolare per la robotica. Inoltre, essendo stato ammesso a finanziamento il progetto per la realizzazione di un Atelier creativo, sarà possibile anche poter disporre di questo nuovo spazio strutturato e delle sue tecnologie come scanner e stampante 3D.

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

Nel nostro PTOF integriamo tra loro strategie diverse per cercare soluzioni efficaci non solo per il miglioramento degli esiti negli apprendimenti, ma anche per una maggiore inclusione, la lotta alla dispersione scolastica, l'orientamento, la partecipazione, la cooperazione sociale. A tal fine in esso sono previste macroprogettazioni per l'ampliamento dell'offerta formativa all'interno delle quali trovano spazio, in un'interazione sinergica, le numerose attività realizzate a scuola. Il progetto si pone in continuità, quindi, non solo con altre attività didattiche, ma anche con attività di formazione rivolta ai docenti e con progetti che hanno consentito la realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi all'interno dell'Istituzione scolastica finanziati con risorse FESR e PNSD. Per riportare alcuni esempi: la scuola partecipa a "L'Ora del Codice"; sono svolte attività di robotica con l'uso dei Bee-Bot anche con i bambini più piccoli, a partire dalla scuola dell'infanzia; diversi docenti hanno conseguito il titolo di Logic Teacher e la maggior parte di loro proseguirà il percorso formativo con il corso integrativo di Orient Solving; altri corsi relativi alle competenze digitali sono stati programmati; è stato creato un ambiente digitale innovativo dotato oltre che di LIM e mini notebook anche dell'I-Theatre con cui gli alunni si divertono a creare storie multimediali; è ammesso a finanziamento l'Atelier creativo.



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 BONSEGNA - TONIOLO
(TAIC857008)

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'intera progettualità della nostra Istituzione scolastica si fonda su principi di inclusività, apertura al territorio e innovazioni metodologiche. Il presente progetto rappresenta una forte spinta verso questa direzione in quanto consente di poter implementare questi tre principi contribuendo ad eseguire la mission d'istituto che, come riportato nel PTOF, è quella di costruire una comunità scolastica che riflette e apprende, nell'ottica del continuo miglioramento e delle innovazioni didattiche e metodologiche, anche attraverso l'uso attento delle tecnologie e la costante attenzione all'inclusione, oltre che formare bambini e ragazzi con "gli occhi aperti" sul mondo, competenti, responsabili e consapevoli. Favorendo l'utilizzo di metodologie didattiche più rispondenti ai bisogni formativi di tutti gli alunni, nel rispetto degli stili di apprendimento di ciascuno, saranno attivati processi cognitivi basati sulla collaborazione e il costruttivismo, elementi importanti per un'effettiva didattica inclusiva. Come riportato anche nel PAI, la diffusione di una didattica attiva, basata sulla risoluzione di problemi e il ricorso alla valenza formativa dei nuovi linguaggi consentirà di privilegiare il lavoro di gruppo e l'apprendimento partecipato e di tipo collaborativo.

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.

La nostra Istituzione scolastica dallo scorso anno è impegnata in un progetto di ricerca azione in rete, con alcune scuole del territorio, relativo all'implementazione del Sistema Nazionale di Valutazione per la somministrazione di prove comuni per classi parallele per l'italiano, la matematica e la lingua inglese (Avviso Pubblico USR Puglia DDG prot. n. 19761 del 20 ottobre 2016). Quindi è forte l'attenzione che la scuola pone alla ricerca educativa ai fini del miglioramento degli esiti. Per questo gli impatti del presente progetto sui destinatari saranno valutati sia con riferimento agli esiti degli scrutini finali, ma anche con riferimento agli esiti conseguiti nelle prove comuni per classi parallele. Inoltre, attraverso la realizzazione di compiti autentici, a fine percorso formativo sarà rilevato il livello di competenza raggiunto da ciascun alunno partecipante tenendo conto di quello di partenza. Saranno somministrati questionari di gradimento sia agli alunni che ai genitori per raccogliere la percezione degli esiti del progetto anche all'esterno da cui trarre riflessioni utili anche ai fini di un continuo miglioramento.



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).

La partecipazione al progetto sarà comunicata al territorio attraverso assemblee dei genitori e rappresentanti dei soggetti coinvolti per condividerne le finalità. Alcuni genitori saranno coinvolti nella progettazione di dettaglio dei moduli in misura ancora più rispondente ai bisogni ed alle istanze delle famiglie. Poiché l'intero piano dell'Offerta Formativa è pluriennale, il presente progetto sarà un tassello di un mosaico che si completerà e si arricchirà via via con lo svolgersi delle attività programmate. I percorsi formativi realizzati saranno condivisi nelle riunioni di Dipartimento e dei Consigli di Classe e Interclasse, oltre che in sede di programmazione nel caso della scuola primaria. I materiali prodotti, sia in termini di progettazione, documentazione delle attività svolte e del loro monitoraggio, saranno messi a disposizione come risorse utili ai fini del miglioramento delle pratiche didattiche, a cominciare da quelle curricolari. Tali materiali, insieme alle metodologie, che risulteranno più efficaci saranno diffuse per favorirne la replicabilità anche in altri progetti e/o contesti. Uno strumento utile a tal fine è il sito della scuola che, attraverso spazi allo scopo strutturati, consente di "avvicinare" i plessi facenti capo allo stesso Istituto ma dislocati in località differenti, oltre che aprire la scuola all'esterno e facilitare la comunicazione con il territorio.

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.

Poiché il progetto si rivolge ad alunni del primo ciclo, quindi ancora fanciulli, il loro coinvolgimento nella progettazione riguarda sostanzialmente il tener conto dei bisogni emersi e degli interessi manifestati per mantenere viva la loro motivazione ad apprendere e tradurli in percorsi formativi. Il coinvolgimento dei genitori è importante nella fase di progettazione in quanto è necessario condividerne le finalità educative e, rilevandone la valenza formativa, per acquisire la loro disponibilità a far partecipare gli alunni: per una reale riuscita del progetto saranno coinvolti con modalità diverse e forme di collaborazione che vadano oltre il semplice accompagnare e prelevare i propri figli da scuola. Alcuni genitori, in particolare, si sono impegnati ad offrire la loro collaborazione partecipando alla definizione progettuale dei moduli con il proprio apporto professionale ed il proprio punto di vista, anche in rappresentanza dei bisogni dell'utenza scolastica. Valorizzando le risorse professionali tra loro presenti e la loro disponibilità nel consentire l'uso di attrezzature personali utili ai fini della buona riuscita del progetto si chiederà loro la partecipazione attiva anche a supporto della realizzazione dei diversi moduli formativi.



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 BONSEGNA - TONIOLO
(TAIC857008)

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

Le tematiche del presente progetto, variamente integrate tra loro, riguardano il pensiero computazionale e il coding, la robotica, la cultura digitale e la letto-scrittura in ambienti digitali. Tematiche già avviate in altre attività nel nostro Istituto scolastico, ma che con il presente progetto possono acquisire maggior spessore grazie all'apporto di competenze professionali specifiche. Per quanto riguarda il pensiero computazionale e il coding (all. 1 Avviso) si porrà l'attenzione a concetti quali l'algoritmo, la decomposizione, il debugging, la generalizzazione e, attraverso attività laboratoriali, saranno trattati contenuti riferiti all'identificazione e scrittura di istruzioni sequenziali; esecuzione di semplici sequenze; programmazione visuale a blocchi; strumenti di coding by gaming online, risoluzione di problemi attraverso l'utilizzo di strumenti informatici, le espressioni logiche e gli operatori AND e OR, ecc..Per la robotica (all. 1 Avviso) attraverso l'imparare facendo si intendono sviluppare competenze logiche, matematiche e scientifiche trattando contenuti relativi alle macchine intelligenti, l'automazione, la programmazione di comandi; la costruzione; il pensiero computazionale, ecc..Per la cultura e letto-scrittura in ambienti digitali (all. 2 Avviso) saranno trattati contenuti relativi alla scrittura collaborativa; il social reading; le risorse online per la scrittura e la lettura; diagrammi per l'organizzazione dei contenuti; podcast; storytelling, ecc..



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
Macroprogetto Dipartimento di Italiano	121	http://www.icbonsegnatoniolo.gov.it/images/stories/Anno_2016-2017/PTOF%20Bonsegna%20Toniolo%202016-2019.pdf
Macroprogetto Dipartimento di Matematica, Scienze e Tecnologia	112	http://www.icbonsegnatoniolo.gov.it/images/stories/Anno_2016-2017/PTOF%20Bonsegna%20Toniolo%202016-2019.pdf
Macroprogetto Inclusione e Differenziazione	86	http://www.icbonsegnatoniolo.gov.it/images/stories/Anno_2016-2017/PTOF%20Bonsegna%20Toniolo%202016-2019.pdf

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
Supporto alla progettazione e realizzazione moduli formativi	1	ASSOCIAZIONE NAZIONALE per la FORMAZIONE e L'ORIENTAMENTO	Accordo	2642	18/05/2017	Sì
Favorire l'accesso alla Biblioteca Comunale 'Elena dell'Antoglietta' per la consultazione in sede di libri e materiali	1	Associazione Turistica Pro Loco di Fragagnano	Dichiarazione di intenti	2651	19/05/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
L'accordo prevede la condivisione di: - attrezzature; - tecnologie; - laboratori; - ambienti di apprendimento; - risorse umane peculiari e specifici delle due realtà scolastiche.	TAIS04100V DEL PRETE - FALCONE	2467	11/05/2017	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli



Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Programm@zione 1	€ 4.977,90
Programm@zione 2	€ 4.977,90
Programm@zione 3	€ 4.977,90
Un nuovo amico	€ 4.977,90
Lettori di classe	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.993,60

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Programm@zione 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	
Titolo modulo	Programm@zione 1



<p>Descrizione modulo</p>	<p>La nostra Istituzione scolastica è fortemente impegnata nella ricerca continua di strumenti e metodologie che siano il più funzionali possibili alla realizzazione di una didattica attiva anche attraverso la continua formazione dei docenti. Diversi insegnanti hanno conseguito il titolo di Logic Teacher e la maggior parte di loro proseguirà il percorso formativo con il corso integrativo di Orient Solving: l'obiettivo di tali iniziative è quello di promuovere negli alunni, partendo da un'azione già rivolta agli insegnanti, lo sviluppo del pensiero logico e computazionale, come abilità culturale fondamentale e l'acquisizione di competenze digitali. Parlare di competenze digitali significa pensare a percorsi didattici e piani pedagogici mirati che siano in grado di attivare processi cognitivi, promuovere dinamiche relazionali positive e indurre consapevolezza. Intendendo il digitale come "alfabeto" del nostro tempo la sua conoscenza diviene condizione necessaria per essere cittadini attivi e responsabili. Già dalla prima edizione, in via sperimentale con una sola classe della scuola primaria inizialmente e con più classi l'anno successivo, la scuola ha aderito al progetto MIUR "Programma il Futuro", partecipando all'evento "L'Ora del Codice". Vista la ricaduta molto positiva che si è avuta negli alunni coinvolti nell'iniziativa, in termini sia di partecipazione che di apprendimenti, si è pensato di programmare ulteriori sviluppi dell'attività. Il progetto rappresenta un'ottima opportunità in questo senso in quanto consente di poter disporre di risorse professionali specialistiche. Alcuni tra gli obiettivi formativi che ci si propone sono: educare ad un utilizzo attivo e consapevole del computer, per comprendere i processi e i concetti della logica sottostante; sviluppare abilità di problem-solving attraverso il pensiero computazionale avviando gli alunni verso l'astrazione e la ricerca di soluzioni alla complessità; potenziare le capacità di attenzione, di concentrazione e di memoria; accostare i bambini ai principi della programmazione attraverso la dimensione ludica, l'esperienza e la costruzione personale, la pedagogia dell'errore, la non-direttività dell'insegnante; sviluppare competenze digitali e trasversali (imparare a imparare, comunicare, progettare, collaborare, ecc..) oltre che quelle più propriamente disciplinari (matematica, scienze e italiano). I contenuti trattati riguarderanno l'algoritmo, la decomposizione, il debugging, la generalizzazione, scrittura di istruzioni sequenziali; esecuzione di semplici sequenze; programmazione visuale a blocchi; strumenti di coding by gaming online, software e ambienti di programmazione ecc.. Inoltre saranno proposti elementi di cittadinanza digitale relativi alla capacità di ricercare, valutare e comprendere le informazioni (Allegato 2 dell'Avviso). Le metodologie utilizzate saranno di tipo laboratoriale in modo che sia favorita l'esplorazione e la ricerca di soluzioni, il ruolo dell'insegnante sarà quello di valorizzare le ipotesi, coordinare la discussione e la verifica, porre domande stimolo e problemi. Sarà privilegiato l'apprendimento cooperativo come superamento del semplice lavoro di gruppo. Le verifiche consisteranno nell'esecuzione di compiti autentici che saranno valutati attraverso rubriche valutative.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>08/01/2018</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>TAEE85702B</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>19 Allievi (Primaria primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Programmazione 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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Programm@zione 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Programm@zione 2
Descrizione modulo	<p>La nostra Istituzione scolastica è fortemente impegnata nella ricerca continua di strumenti e metodologie che siano il più funzionali possibili alla realizzazione di una didattica attiva anche attraverso la continua formazione dei docenti. Diversi insegnanti hanno conseguito il titolo di Logic Teacher e la maggior parte di loro proseguirà il percorso formativo con il corso integrativo di Orient Solving: l'obiettivo di tali iniziative è quello di promuovere negli alunni, partendo da un'azione già rivolta agli insegnanti, lo sviluppo del pensiero logico e computazionale, come abilità culturale fondamentale e l'acquisizione di competenze digitali. Parlare di competenze digitali significa pensare a percorsi didattici e piani pedagogici mirati che siano in grado di attivare processi cognitivi, promuovere dinamiche relazionali positive e indurre consapevolezza. Intendendo il digitale come "alfabeto" del nostro tempo la sua conoscenza diviene condizione necessaria per essere cittadini attivi e responsabili. Già dalla prima edizione, in via sperimentale con una sola classe della scuola primaria inizialmente e con più classi l'anno successivo, la scuola ha aderito al progetto MIUR "Programma il Futuro", partecipando all'evento "L'Ora del Codice". Vista la ricaduta molto positiva che si è avuta negli alunni coinvolti nell'iniziativa, in termini sia di partecipazione che di apprendimenti, si è pensato di programmare ulteriori sviluppi dell'attività. Il progetto rappresenta un'ottima opportunità in questo senso in quanto consente di poter disporre di risorse professionali specialistiche. Alcuni tra gli obiettivi formativi che ci si propone sono: educare ad un utilizzo attivo e consapevole del computer, per comprendere i processi e i concetti della logica sottostante; sviluppare abilità di problem-solving attraverso il pensiero computazionale avviando gli alunni verso l'astrazione e la ricerca di soluzioni alla complessità; potenziare le capacità di attenzione, di concentrazione e di memoria; accostare i bambini ai principi della programmazione attraverso la dimensione ludica, l'esperienza e la costruzione personale, la pedagogia dell'errore, la non-direttività dell'insegnante; sviluppare competenze digitali e trasversali (imparare a imparare, comunicare, progettare, collaborare, ecc..) oltre che quelle più propriamente disciplinari (matematica, scienze e italiano). I contenuti trattati riguarderanno l'algoritmo, la decomposizione, il debugging, la generalizzazione, scrittura di istruzioni sequenziali; esecuzione di semplici sequenze; programmazione visuale a blocchi; strumenti di coding by gaming online, software e ambienti di programmazione ecc.. Inoltre saranno proposti elementi di cittadinanza digitale relativi alla capacità di ricercare, valutare e comprendere le informazioni (Allegato 2 dell'Avviso). Le metodologie utilizzate saranno di tipo laboratoriale in modo che sia favorita l'esplorazione e la ricerca di soluzioni, il ruolo dell'insegnante sarà quello di valorizzare le ipotesi, coordinare la discussione e la verifica, porre domande stimolo e problemi. Sarà privilegiato l'apprendimento cooperativo come superamento del semplice lavoro di gruppo. Le verifiche consisteranno nell'esecuzione di compiti autentici che saranno valutati attraverso rubriche valutative.</p>
Data inizio prevista	08/01/2018
Data fine prevista	31/05/2018



Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TAAE85701A
Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Programmazione 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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Programmazione 3

Dettagli modulo

Titolo modulo	Programmazione 3
----------------------	------------------



Descrizione modulo	<p>La nostra Istituzione scolastica è fortemente impegnata nella ricerca continua di strumenti e metodologie che siano il più funzionali possibili alla realizzazione di una didattica attiva anche attraverso la continua formazione dei docenti. Diversi insegnanti hanno conseguito il titolo di Logic Teacher e la maggior parte di loro proseguirà il percorso formativo con il corso integrativo di Orient Solving: l'obiettivo di tali iniziative è quello di promuovere negli alunni, partendo da un'azione già rivolta agli insegnanti, lo sviluppo del pensiero logico e computazionale, come abilità culturale fondamentale e l'acquisizione di competenze digitali. Parlare di competenze digitali significa pensare a percorsi didattici e piani pedagogici mirati che siano in grado di attivare processi cognitivi, promuovere dinamiche relazionali positive e indurre consapevolezza. Intendendo il digitale come "alfabeto" del nostro tempo la sua conoscenza diviene condizione necessaria per essere cittadini attivi e responsabili. Già dalla prima edizione, in via sperimentale con una sola classe della scuola primaria inizialmente e con più classi l'anno successivo, la scuola ha aderito al progetto MIUR "Programma il Futuro", partecipando all'evento "L'Ora del Codice". Vista la ricaduta molto positiva che si è avuta negli alunni coinvolti nell'iniziativa, in termini sia di partecipazione che di apprendimenti, si è pensato di programmare ulteriori sviluppi dell'attività. Il progetto rappresenta un'ottima opportunità in questo senso in quanto consente di poter disporre di risorse professionali specialistiche. Alcuni tra gli obiettivi formativi che ci si propone sono: educare ad un utilizzo attivo e consapevole del computer, per comprendere i processi e i concetti della logica sottostante; sviluppare abilità di problem-solving attraverso il pensiero computazionale avviando gli alunni verso l'astrazione e la ricerca di soluzioni alla complessità; potenziare le capacità di attenzione, di concentrazione e di memoria; accostare i bambini ai principi della programmazione attraverso la dimensione ludica, l'esperienza e la costruzione personale, la pedagogia dell'errore, la non-direttività dell'insegnante; sviluppare competenze digitali e trasversali (imparare a imparare, comunicare, progettare, collaborare, ecc..) oltre che quelle più propriamente disciplinari (matematica, scienze e italiano). I contenuti trattati riguarderanno l'algoritmo, la decomposizione, il debugging, la generalizzazione, scrittura di istruzioni sequenziali; esecuzione di semplici sequenze; programmazione visuale a blocchi; strumenti di coding by gaming online, software e ambienti di programmazione ecc.. Inoltre saranno proposti elementi di cittadinanza digitale relativi alla capacità di ricercare, valutare e comprendere le informazioni (Allegato 2 dell'Avviso). Le metodologie utilizzate saranno di tipo laboratoriale in modo che sia favorita l'esplorazione e la ricerca di soluzioni, il ruolo dell'insegnante sarà quello di valorizzare le ipotesi, coordinare la discussione e la verifica, porre domande stimolo e problemi. Sarà privilegiato l'apprendimento cooperativo come superamento del semplice lavoro di gruppo. Le verifiche consisteranno nell'esecuzione di compiti autentici che saranno valutati attraverso rubriche valutative.</p>
Data inizio prevista	08/01/2018
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TAEE85701A
Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Programmazione 3

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €



Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Un nuovo amico

Dettagli modulo

Titolo modulo	Un nuovo amico
Descrizione modulo	<p>Il modulo, rivolto agli alunni di scuola primaria, intende sviluppare questa pratica educativa all'interno della nostra Istituzione scolastica, di recente avviata con l'uso dei Bee Bot con gli alunni più piccoli. L'obiettivo è guidare i bambini ad osservare attentamente ciò che è intorno a noi per capire come funziona il mondo che ci circonda contenente macchine che funzionano seguendo comandi ben precisi. La robotica educativa concorrerà a formare, quindi, ragazzi con "gli occhi aperti" sul mondo, competenti e consapevoli, come esplicitato nella mission dell'Istituto. Inoltre saranno sviluppate competenze relative alla programmazione, promuovendo così l'apprendimento di materie tecnico-scientifiche come le scienze, la tecnologia e la matematica. Attraverso attività stimolanti e attraenti per gli alunni, si mirerà a mantenere vivi motivazione e interesse, presupposti indispensabili per l'attivazione di processi di apprendimento efficaci. Utilizzando l'operatività, saranno favorite la capacità di analisi, quella organizzativa e di comunicazione. Con metodologie che prediligano l'imparare facendo, si utilizzeranno i robot, utilizzando, oltre ai bee-bot anche quelli messi a disposizione dall'ISS "Del Prete", per stimolare la curiosità e l'uso della logica e sviluppare la capacità di risolvere problemi di difficoltà crescente. Inoltre, poiché nella nostra scuola è presente un consistente numero di bambini diversamente abili, tra cui autistici, il progetto mirerà altresì a conseguire gli obiettivi relativi all'inclusione. I contenuti riguarderanno le macchine intelligenti, l'automazione, la programmazione di comandi; la costruzione di un prodotto; il pensiero computazionale, ecc.. Inoltre saranno proposti elementi di cittadinanza digitale relativi alla capacità di ricercare, valutare e comprendere le informazioni (Allegato 2 dell'Avviso). I risultati attesi attengono allo sviluppo di competenze digitali e un miglioramento degli esiti disciplinari in tecnologia, matematica e scienze. Essi saranno verificati con l'esecuzione di compiti autentici e valutati con l'uso di rubriche valutative.</p>
Data inizio prevista	08/01/2018
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TAAE85701A
Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Un nuovo amico



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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Lettori di classe

Dettagli modulo

Titolo modulo	Lettori di classe
Descrizione modulo	<p>Il modulo è rivolto agli alunni della scuola secondaria di I grado e mira a migliorare le loro competenze non solo di cittadinanza digitali ma anche relative all'italiano. Come emerge anche dai risultati delle prove Invalsi, essi palesano, in gran parte, una modesta padronanza linguistica, caratterizzata da una povertà lessicale dovuta all'uso diffuso del dialetto, ad una scarsa esposizione ai testi e aggravata dalla diffusione di un uso poco costruttivo delle tecnologie che, nella maggior parte dei casi, al contrario favoriscono una comunicazione scritta condensata in pochi caratteri e testi contratti, quando non completamente superata dall'uso dei messaggi vocali, di video e foto. Conseguono una scarsa propensione alla lettura e una generale difficoltà nella comprensione dei testi e dei diversi linguaggi peculiari dei diversi stili e scopi. Di conseguenza anche la produzione scritta è povera, talvolta disarticolata con un pensiero frammentato e tesi non focalizzate né adeguatamente argomentate. Solo gli alunni migliori, non più del 20%, raggiungono un livello adeguato. Gli obiettivi del progetto riguardano, quindi, lo sviluppo di maggiori competenze di cittadinanza relative alla lettura e scrittura in ambienti digitali per sviluppare abilità di comprensione e interpretazione di testi scritti di vario tipo e relativi a diversi contesti e di produzione di testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi. Quindi, attraverso la trattazione di contenuti quali la scrittura creativa, il fact checking, il social reading, il self publishing, il content design, lo storytelling, le diverse forme di narrazione, podcast, blog, ecc.. e l'utilizzo di metodologie che prediligano l'attività laboratoriale e il coinvolgimento attivo degli studenti (peer teaching, projet-based learning, learning by doing and by creating, problem solving, cooperative learning, ecc), stimolare la creatività e la produzione digitale sotto forma di letto-scrittura in ambienti digitali. Saranno altresì proposti contenuti per lo sviluppo della creatività digitale relativi al concetto di open source e ai linguaggi del web (Allegato 1 dell'Avviso). I risultati attesi riguardano l'acquisizione di competenze propriamente digitali, competenze di tipo trasversali, ma anche un miglioramento negli esiti riferiti alla lingua italiana. Essi saranno verificati con l'esecuzione di compiti autentici e valutati con l'uso di rubriche valutative.</p>
Data inizio prevista	08/01/2018
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TAMM857019
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Lettori di classe

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 39576)
Importo totale richiesto	€ 24.993,60
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	p. 4 verb. n. 4
Data Delibera collegio docenti	15/03/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	54
Data Delibera consiglio d'istituto	10/03/2017
Data e ora inoltro	19/05/2017 12:02:30
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>Programm@zione 1</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Programm@zione 2</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Programm@zione 3</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Un nuovo amico</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Lettori di classe</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Clic...si impara!"	€ 24.993,60	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 24.993,60	€ 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 BONSEGNA - TONIOLO
(TAIC857008)