



Candidatura N. 38119 2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	ISTITUTO COMPRENSIVO ALBISOLE
Codice meccanografico	SVIC812001
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA ALLA MASSA, 7
Provincia	SV
Comune	Albisola Superiore
CAP	17013
Telefono	019480768
E-mail	SVIC812001@istruzione.it
Sito web	www.istitutocomprensivoalbisole.gov.it
Numero alunni	1235
Plessi	SVAA81201T - BARBOTTINA - ALBISOLA SUPERIORE SVAA81202V - ALBISSOLA MARINA - INES NEGRI SVEE812013 - ALBISSOLA MARINA SVEE812024 - DELLA ROVERE-ALBISOLA SUPERIORE SVMM812012 - I.S.IGR"DE ANDRE'-ALBISSOLA M. SVMM812023 - I.S.IGR"DE ANDRE'"-ALBISOLA S.



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 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali Utilizzo di spazi esterni alla scuola adeguatamente attrezzati (es. Laboratori Territoriali, spazi di Università, Enti di ricerca, Fondazioni, Imprese, altre scuole)



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 38119 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	E ora coding!	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Argomentare per crescere: idee a confronto	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	ROBOTTIAMOCI	€ 7.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	Navigare in acque sicure - Quale incidenza hanno i cosiddetti reati informatici nel territorio in cui viviamo?	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.128,00



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: Nuovo umanesimo e Presente Digitale

Descrizione progetto	La storia dell'uomo, il suo presente digitale e il suo futuro in divenire: Spunti per una interpretazione tradizionale del futuro
-----------------------------	--

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Il territorio sul quale insiste il comprensivo delle Albisole è un'area costiera ad alta densità abitativa con vocazione turistica; esso si estende su due comuni limitrofi: Albisola Superiore ed Albissola Mare.

I due comuni, pur avendo caratteristiche simili, presentano caratteristiche economiche diverse con redditi familiari differenti in quanto il Comune di Mare conta famiglie più ricche e meno disagiate, con redditi procapite piuttosto alti; invece, soprattutto nel Comune di Superiore, vivono nuclei familiari trasferitisi alla ricerca di lavoro e di nuove opportunità di inserimento e alcuni nuclei di stranieri che faticano ad integrarsi per cui il gap esistente tra le diverse classi sociali da cui provengono i nostri studenti è veramente sostanziale e crea disagio e discriminazione nell'accesso ai servizi a pagamento.

La scuola per queste categorie, è ancora il mezzo di promozione sociale ed è per questi nuclei problematici che essa deve operare lo sforzo massimo agendo su un' offerta formativa composita e dedicata.

Il progetto prevede, quindi, l'espletamento dei moduli presso la sede centrale in Albisola Superiore, proprio nel comune che risente delle sofferenze economiche maggiori, nel tentativo di colmare il divario suddetto e offrire le stesse opportunità a tutti gli studenti.



Obiettivi del progetto

Indicare quali sono gli obiettivi generali e gli obiettivi formativi specifici perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020.

Obiettivi generali

L'azione didattica si propone il raggiungimento dei seguenti obiettivi generali:

- Impiegare le tecnologie digitali in modo consapevole e responsabile, evitandone così un consumo passivo
- Migliorare la comprensione e la responsabilità dei propri diritti e delle proprie responsabilità in rete
- Impiegare le tecnologie digitali attivamente e creativamente in vista della risoluzione di problemi in un'ottica di cittadinanza attiva
- Prevenire situazioni di disagio online (hate speech, bullismo, cyberbullismo, furto di identità, hikikomori....)
- ? Valorizzare le differenti intelligenze, la creatività e il pensiero divergente
- ? Garantire momenti di lavoro cooperativo per stimolare l'interdipendenza positiva e il senso di responsabilità
- ? Educare all'empatia ed ad un pensiero autonomo, flessibile, critico
- ? Impiegare le tecniche dell'argomentazione a sostegno del proprio pensiero

Caratteristiche dei destinatari

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

L'individuazione dei bisogni formativi e di apprendimento dei discenti rappresenta un primo passo imprescindibile per qualsiasi azione didattica. L'Istituto Comprensivo delle Albisole ha prodotto la mappa dei bisogni attraverso un'osservazione libera, fermo restando il riferimento ai documenti nazionali: considerata la realtà territoriale e socioeconomica del nostro Istituto si rilevano bisogni legati alla socialità e al passaggio dalla trasmissione alla costruzione cooperativa del sapere, l'Istituto tiene inoltre conto sia delle necessità derivanti da mancanza/difficoltà, sia dei bisogni intesi come desideri ideali, sogni, progetti di vita. Nello specifico si rilevano presso i destinatari dell'azione didattica le seguenti caratteristiche declinate in termini di bisogni: Esperienze di apprendimento significativo Tempi e spazi di relazione e condivisione con i coetanei Rispetto nella diversità Affettività, come momento di espressione personale Costruzione, riconoscimento, condivisione e rispetto delle regole Rispetto reciproco al fine di gestire i conflitti Riconoscimento e dimostrazione di stima verso le qualità positive proprie e dei coetanei Sviluppo della sensibilità ambientale, artistica e del senso estetico Realizzazione responsabile del proprio progetto di vita.



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.

La Scuola è luogo di ricerca e sperimentazione da sempre. In questa visione vi è l'idea funzionale di migliorare l'offerta formativa, di utilizzare meglio gli edifici scolastici ed anche di trasformare le Scuole in veri e propri "poli civici" intesi come avamposti delle istituzioni sul territorio. La scuola di questo comprensivo

rispetta un lungo orario di apertura in quanto è sede di tempo pieno per cui i collaboratori scolastici già agiscono su più turni e in orario anche pomeridiano fino alle ore 19, la sede centrale ospita, inoltre, gli uffici e la recezione del pubblico per tutto l'arco dell'anno per cui ciò agevola lo svolgimento dei moduli progettati in orario extrascolastico od extracurricolare. La vicina scuola di ceramica è altresì a disposizione con tutto l'allestimento laboratoriale che è insisto in essa con la dotazione di forni e torni per le attività di realizzazione dei manufatti dando la possibilità di attuare i moduli presentati.

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 coinvolgimento di soggetti appartenenti a associazioni e enti presenti e operanti sul territorio è un atto dovuto in una scuola che intende aprirsi alle istanze locali; promuovere la partecipazioni e il partenariato permetterà di realizzare moduli specifici con la sinergia di figure professionali che consentiranno di offrire agli studenti nuove opportunità formative.

I Comuni sono partner nella prevenzione dei disagi di tipo sociale, a questi si aggiungono le associazione

ceramiche. Questo tipo di attività artistica, che nasce da una lunga tradizione artigianale, permette di coinvolgere maggiormente soggetti con DSA e Bes, nonché soggetti disabili e di consentire un orientamento al futuro degli alunni che hanno maggiori predisposizioni od attitudini artistiche. La collaborazione con enti ed associazioni che erogano musica e teatro permette di allestire attività performanti. La collaborazione con gli enti e le associazioni risulterà, quindi, di supporto per l'identificazione dei tutor e consentirà di offrire moduli di qualità ed altamente specializzanti; la collaborazione tra istituzioni sarà anche maggiore garanzia di riuscita per quelle attività, richieste dall'utenza. Inoltre la promozione delle competenze di base, svolte anche attraverso l'utilizzo della strumentazione informatica in dotazione all'istituzione scolastica, contribuirà a prevenire il digital divide che sovente caratterizza le diverse classi sociali afferenti ad un'istituzione.



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.).

L'azione progettata intende favorire il raggiungimento dei seguenti obiettivi cognitivi: • Sviluppare la capacità di decomporre problemi: affrontare un compito complesso dividendolo in compiti più piccoli ed affrontabili singolarmente • Sviluppare la capacità di generalizzare: identificare schemi ricorrenti, somiglianze e connessioni tra fenomeni • Sviluppare la capacità di ricercare e valutare le informazioni, vagliando la qualità delle fonti ed isolando le fake news • Applicare i metodi dell'indagine statistica • Stendere e sostenere un'intervista/redigere un questionario • Sviluppare le capacità di public speaking , problem setting/solving, cooperative learning • Educare alla discussione come momento di crescita personale

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 altre azioni del PON-FSE, PON-FESR, PNSD, Piano Nazionale Formazione

Le attività sono coerenti con l'indirizzo educativo del ptof dell'istituto che tra le linee di indirizzo della propria politica educativa pone l'ambiente di apprendimento motivante e includente, con particolare attenzione alla disabilità, ai disturbi specifici di apprendimento e in generale ai bisogni educativi speciali. In particolare, nel ptof si evidenzia "l'impegno nella direzione di: a) sostenere la motivazione di tutti i soggetti coinvolti nel processo di insegnamento/apprendimento, attraverso adeguate scelte di metodo, di contenuto, di tempi e di organizzazione, anche attraverso l'uso delle nuove tecnologie; b) lavorare su un apprendimento di contenuti e per competenze fondanti, basato su compiti autentici, su problemi la cui soluzione costituisca una sfida cognitiva, che si appoggi su esperienze di forte valore educativo e trasversali; c) costruire il rapporto educativo sul rispetto di regole trasparenti e sulla valorizzazione delle differenze individuali; d) rendere il processo formativo unitario, dalla scuola dell'infanzia alla secondaria di primo grado, progressivo, coerente ed intenzionale, ma anche rispondente alle necessità di cambiamento e capace di elasticità."

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 coinvolgimento e l'inclusione di soggetti con disturbi dell'apprendimento e con bisogni educativi speciali derivati sia da difficoltà di tipo socioculturale che da disturbi dell'apprendimento o disabilità sono garantiti da alcuni atteggiamenti didattici:

- Differenziazione delle proposte didattiche
- utilizzo dell'apprendimento collaborativo
- Realizzazione di percorsi laboratoriali
- Promozione dello sviluppo delle competenze attraverso l'utilizzo delle tecnologie (PC, LIM, Tablet..)
- Promozione della consapevolezza del proprio modo di apprendere.

Il percorso, organizzato in una serie di esperienze di apprendimento diverse, supera la logica lezione/esercizio/interrogazione, dando spazio al laboratorio, alla ricerca personale, alle attività di gruppo, alle esperienze scolastiche ed extrascolastiche.

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.

Verranno eseguiti test in fase preliminare per delineare un quadro preciso della situazione di partenza di tutti i soggetti coinvolti nel progetto, alunni e genitori (richieste di approfondimenti, difficoltà socio-economiche, curiosità didattico-culturali, necessità di potenziamenti e sostegni, ecc.). Successivamente, a moduli iniziati, si prevedono altri test di valutazione dell'apprendimento per operare eventuali e necessarie modifiche nelle modalità e tempi di somministrazione degli interventi. Al termine di ciascun modulo verrà sottoposto ai soggetti interessati (studenti) un test conclusivo raffrontabile coi precedenti per verificare l'effettivo miglioramento e potenziamento delle competenze di base acquisite. Al termine dei vari moduli sarà previsto uno scambio di opinioni, informazioni, valutazioni tra tutti i protagonisti (genitori, docenti, studenti, esperti e tutor) al fine di delineare un quadro complessivo degli esiti conseguiti.



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).

>Si prevede una serie di incontri istituzionali tra i vari ordini scolastici dell'Istituto Comprensivo per illustrare ad alunni e genitori l'articolazione e le modalità di esecuzione del progetto. Inoltre, verrà data al progetto nelle sue varie sfaccettature e ricadute opportuna visibilità tramite i canali informativi presenti sul territorio (siti web della scuola e del Comune, Biblioteche, Giornalino periodico del Comune, ecc.). Il progetto avrà una sua naturale prosecuzione, secondo gli specifici ambiti disciplinari trattati, con le scuole di ordine superiore, attualmente già coinvolte in progetti di interscambio con l'Istituto Comprensivo. L'output conclusivo del progetto si focalizzerà sulla produzione di materiali multimediali, presentazioni e relazioni riguardanti il metodo applicato e i risultati raggiunti che verranno inseriti su vari siti web-piattaforma per la didattica digitale innovativa (INDIRE, Biblioweb Spaggiari, ecc.).

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.

Partendo da un'ipotesi di layout strategico-strutturale di base del progetto, verrà effettuato dapprima un sondaggio mirato alla determinazione delle esigenze primarie e significative delle famiglie coinvolte, in modo da valutare necessità e bisogni, disponibilità in merito alla strutturazione oraria e organizzativa dei moduli componenti il progetto, quantificazione effettiva dei soggetti interessati. Una volta messi a regime i moduli previsti, verranno effettuati periodici sondaggi presso gli studenti coinvolti per verificare la rispondenza del progetto alle loro aspettative ed effettuare eventuali correzioni di rotta. Si prevedono inoltre verifiche periodiche sulla frequenza regolare ai corsi, sul livello di interessamento e partecipazione, sul feedback positivo agli argomenti trattati ed esperienze compiute. In fase finale, tramite questionari somministrati a genitori ed allievi si valuterà la riuscita del progetto nelle sue varie componenti ed obiettivi prefissati, in modo da poter operare correzioni ed aggiustamenti in vista della replicabilità del progetto stesso

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

Educazione ai Media: - capacità di gestire un'identità on line e off line con integrità - gestione dei conflitti sui social network - comprensione delle dinamiche che portano ad esperienze negative: strategie per prevenire e gestire i rischi on line Educazione all'informazione: - valutazione delle risorse informative: provenienza, attendibilità, completezza, qualità, fake news come riconoscerle Lettura, scrittura e produzione in ambienti digitali: - mappe concettuali e diagrammi per l'organizzazione e la strutturazione dei contenuti - organizzazione visuale dei contenuti Concetti chiave del pensiero computazionale: -Il concetto di decomposizione, cioè la capacità di affrontare il compito complesso dividendolo in compiti più piccoli -Il concetto di generalizzazione, cioè la abilità di usare soluzioni già realizzate per affrontare nuovi compiti



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
Animazione e drammatizzazione teatrale	8	http://www.istitutocomprensivoalbisole.it/wp-content/uploads/2016/01/Piano-triennale-offerta-formativa-2015-1.pdf
Consiglio comunale dei ragazzi	8	http://www.istitutocomprensivoalbisole.it/wp-content/uploads/2016/01/Piano-triennale-offerta-formativa-2015-1.pdf
Laboratori di Filosofia	9	http://www.istitutocomprensivoalbisole.it/wp-content/uploads/2016/01/Piano-triennale-offerta-formativa-2015-1.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All ego to
Comune di Albisola Superiore - collaborazione con Istituto per i Progetti PON 2014/2020 Disponibilità risorse strutturali e strumentali presenti nell'edificio	1	Comune di Albisola Superiore	Dichiarazione di intenti	2113	06/04/2017	Sì
collaborazione ceramica	1	Associazione Ceramisti Albisola ATS U Vascellu	Dichiarazione di intenti	2157	07/04/2017	Sì
disponibilità sportiva	1	Associazione sportiva dilettantistica Alba Docilia	Dichiarazione di intenti	2156	07/04/2017	Sì
disponibilità attività extrascolastiche	1	Progetto Città Società Cooperativa Sociale	Dichiarazione di intenti	2189	10/04/2017	Sì
supporto strutturale e strumentale per i plessi di Albissola Marina	1	Comune di Albissola Marina	Dichiarazione di intenti	2180	10/04/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	All ego to
collaborare in qualità di partner sia alla progettazione che alla realizzazione di tutti i Progetti PON della fascia 2014/2020	SVIS011009 ISTITUTO TECNICO BOSELLI-ALBERTI SV	2164	07/04/2017	Sì



partecipare al programma Progetti PON della fascia 2014/2020	SVIC81300R ISTITUTO COMPRENSIVO VARAZZE-CE	2312	13/04/20 17	Si
--	---	------	----------------	----

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
E ora coding!	€ 5.682,00
Argomentare per crescere: idee a confronto	€ 5.682,00
ROBOTTIAMOCI	€ 7.082,00
Navigare in acque sicure - Quale incidenza hanno i cosiddetti reati informatici nel territorio in cui viviamo?	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.128,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: E ora coding!

Dettagli modulo

Titolo modulo	E ora coding!



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Partendo da un'alfabetizzazione digitale, si arriva allo sviluppo del pensiero computazionale, essenziale affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società e le tecnologie del futuro, non come consumatori passivi, ma come utenti attivi. Il modulo prevede l'intervento nella scuola primaria ed è rivolto ad alunni tra i 6 e gli 8 anni. Sono previsti incontri in orario extra- scolastico e la modalità della prima parte non prevederà necessariamente l'utilizzo di strumenti digitali, ma un percorso legato alla psicomotricità e alla narrazione presupposti per passare dal "dire al fare". Si passerà poi all'eliminazione del linguaggio usuale verbale per introdurre quello visivo sino ad arrivare a quello informatico – computazionale.</p> <p>Il modulo si propone di :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Favorire lo sviluppo della creatività attraverso la molteplicità di modi che l'informatica offre per affrontare e risolvere un problema • Avviare alla progettazione di algoritmi, producendo risultati visibili (anche se nel mondo virtuale) • Aiutare a padroneggiare la complessità (imparare a risolvere problemi informatici aiuta a risolvere problemi complessi in altre aree) • Sviluppare il ragionamento accurato e preciso (la scrittura di programmi che funzionano bene richiede l'esattezza in ogni dettaglio) <p>Strumenti</p> <p>Una postazione PC per ogni allievo o coppia di allievi Accesso Internet Insegnante Referente del progetto e somministratore delle attività</p> <p>Materiali</p> <p>Nelle attività che l'Istituto andrà a realizzare, verranno utilizzati anche materiali realizzati dal MIUR in collaborazione con il CINI (Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'informatica) per questo progetto. Nell'ambito dell'attività laboratoriale i ragazzi utilizzeranno Code.org, una piattaforma internazionale che, insegna a muovere i primi passi nel mondo della programmazione partendo dall'attività "L'Ora del Codice". Gli alunni utilizzeranno Blockley, un ambiente di programmazione grafico, in cui l'utente sposta dei blocchi, simili ai tasselli di un puzzle, per realizzare le proprie applicazioni; Tynker games, serie di giochi adeguati per insegnare ai bambini i basilari concetti del coding; Scratch è un gioco di programmazione che dispone di un ottimo strumento per la programmazione con cui gli studenti possono programmare direttamente nel loro browser web. Attraverso questa attività i ragazzi impareranno a mettere ordine tra i propri pensieri, a risolvere i problemi, o ancora meglio a imparare a programmare. (Problem posing and solving).</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>04/06/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>31/07/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>SVEE812024</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi (Primaria primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: E ora coding!



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: Argomentare per crescere: idee a confronto

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Argomentare per crescere: idee a confronto
Descrizione modulo	<p>1. Si propone agli alunni una serie di tematiche legate alla loro sfera emozionale ed affettiva oggetto di possibile dibattito. Gli alunni sceglieranno il tema ritenuto più stimolante.</p> <p>2. Individuato il tema verrà effettuato un sondaggio (Google moduli) e in base al risultato, il gruppo classe si suddividerà in tre sottogruppi a favore, contrari, neutrali.</p> <p>3. Ogni gruppo individua i punti di forza / debolezza del proprio pensiero, esegue un piano di ricerca degli argomenti e ogni partecipante si impegna a sviscerarne una parte attraverso una indagine in rete. Ognuno presenterà le proprie ricerche al gruppo e insieme elaboreranno una presentazione multimediale tesa a dimostrare la validità della propria idea.</p> <p>4. I gruppi si confronteranno presentando i propri lavori</p> <p>5. Seguirà una nuova fase di discussione, quindi si chiederà ai discenti di riflettere nuovamente sulle proprie idee iniziali per verificare eventuali evoluzioni delle stesse.</p> <p>6. A conclusione dei lavori si effettuerà nuovamente il sondaggio e i dati raccolti potranno essere rappresentati in un grafico.</p> <p>Spazi e Strumenti: Aula 3.0 sede di Albisola Superiore dotata di device, connessione wi-fi e Lim, app specifiche per realizzare grafici e presentazioni, cloud di condivisione, impiego di piattaforme dedicate al tema affrontato.</p> <p>Personale coinvolto: due docenti, una figura aggiuntiva,</p> <p>Legittimazione del progetto: Il tema di fondo dell'azione progettata sarà riconducibile ad aspetti legati alla sfera affettiva degli alunni, a titolo esemplificativo potrà riguardare la nascita di rapporti di amicizia nel mondo reale e nel mondo virtuale.</p> <p>La scelta di tali contenuti viene legittimata dalla necessità di supportare i discenti nell'affrontare i complessi compiti evolutivi propri della loro età: quale la definizione di un sistema di valori, che si delinea attraverso l'incontro con l'altro. L'attività proponendosi di coinvolgere attivamente gli alunni, privilegerà metodologie di lavoro innovative quali la flipped classroom il problem solving e il cooperative learning, alternando fasi in cui non viene impiegata la tecnologia a momenti di lavoro con le TIC. Essa, in vista dello sviluppo di specifiche competenze disciplinari e di cittadinanza, valorizzerà le connessioni tra le differenti discipline.</p>
Data inizio prevista	01/10/2018



Data fine prevista	15/02/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	SVMM812023
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Argomentare per crescere: idee a confronto

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: ROBOTTIAMOCI

Dettagli modulo

Titolo modulo	ROBOTTIAMOCI
----------------------	--------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>PREMESSA: Il percorso promuove le attitudini creative negli studenti, la capacità di comunicazione, cooperazione e lavoro di gruppo. Favorisce l'apprendimento di un metodo per ragionare e sperimentare il mondo. La creazione di moduli applicativi interdisciplinari nei programmi esistenti permette di sfruttare attivamente e consapevolmente le tecnologie di comunicazione. In ogni attività gli alunni devono costruire, programmare, fare delle ricerche, scrivere, comunicare. In questo modo possono sviluppare diverse competenze: acquisiscono nuove abilità e ampliano i loro interessi. L'obiettivo non è insegnare robotica: è migliorare l'insegnamento usando la robotica. Per la realizzazione del corso è previsto l'uso del kit WEDO Lego Educational e del laboratorio di informatica.</p> <p>>Area linguistico-artistico-espressiva L'attività permette di sviluppare tutte le competenze linguistiche di base, dal parlato all'ascolto, dalla fruizione alla produzione della lingua scritta. Mentre si progetta o si costruisce un robot si parla e si discute con i compagni e con l'insegnante. La discussione in classe è lo strumento per condividere idee e significati, per fare previsioni e spiegare funzionamenti.</p> <p>>Area matematico-scientifico-tecnologica L'attività conduce allo sviluppo di competenze relative all'ordine in cui si verificano gli eventi, alla forma, collegata alla funzione, alla relazione tra i numeri, in particolare abilità logiche e capacità di utilizzare le unità di misura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costruzione con il Kit WeDo • Programmazione con software dedicato. • Analisi e approfondimento tematiche connesse. • Rielaborazione attraverso il video creato durante la lezione. <p>STRUMENTI LEGO Education sviluppa il concetto WeDo che si basa su un approccio didattico che coinvolge attivamente gli studenti nel loro processo di apprendimento e promuove pensiero creativo, lavoro di gruppo e problem solving, capacità essenziali nell'ambiente di lavoro del 21° secolo. Il concetto WeDo crea un chiaro legame tra il mondo virtuale (computer e programmazione) ed il mondo fisico (rappresentato dai modelli LEGO). Tale strumento viene progettato per rispondere a un'ampia gamma di aree curricolari, tra gli argomenti principali vi sono scienze, tecnologia, matematica e lingua:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Matematica: imparare misura e distanza, addizione, sottrazione, moltiplicazione, divisione, stima, casualità, utilizzo di variabili. • Lingua: narrativa e scrittura, interpretazione, interviste e spiegazioni, riassunti • Scienza: lavorare con macchine semplici, leve, ingranaggi, pulegge e la trasmissione del moto. • Tecnologia: utilizzare il software per progettare e realizzare modelli di lavoro
<p>Data inizio prevista</p>	<p>04/06/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>31/07/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>SVEE812024</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi (Primaria primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ROBOTTIAMOCI



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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Navigare in acque sicure - Quale incidenza hanno i cosiddetti reati informatici nel territorio in cui viviamo?

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Navigare in acque sicure - Quale incidenza hanno i cosiddetti reati informatici nel territorio in cui viviamo?



Descrizione modulo	<p>Spazi e Strumenti: Aula 3.0 sede di Albisola Superiore dotata di device, connessione wi-fi e Lim, app specifiche per realizzare grafici e presentazioni, cloud di condivisione, impiego di piattaforme dedicate al tema affrontato.</p> <p>Personale coinvolto: due docenti, una figura aggiuntiva, esperti della polizia postale.</p> <p>Legittimazione del progetto: Partendo dalla necessità di far fronte alle insidie della navigazione in rete, il progetto si propone di realizzare un prodotto significativo per i destinatari e caratterizzato da un'importante ricaduta nel contesto sociale e territoriale di riferimento. L'attività proponendosi di coinvolgere attivamente gli alunni, privilegerà metodologie di lavoro innovative, alternando fasi in cui non viene impiegata la tecnologia a momenti di lavoro con le TIC. Essa, in vista dello sviluppo di specifiche competenze disciplinari e di cittadinanza, valorizzerà le connessioni tra le differenti discipline.</p> <p>Al fine di una ricaduta sulla comunità di appartenenza, il prodotto conclusivo verrà fruito dagli alunni della scuola Primaria e dai genitori, fornendo a questi ultimi maggiori strumenti per affiancare i figli nell'uso consapevole dei mezzi digitali.</p> <p>FASI</p> <p>Gli alunni divisi in gruppi (5 gruppi da quattro componenti) ricercano informazioni sui differenti reati informatici impiegando fonti digitali e non secondo la metodologia della flipped classroom.</p> <p>Incontro per approfondire il tema con gli agenti della Polizia Postale.</p> <p>Organizzazione dell'indagine statistica: popolazione divisa in fasce d'età, ogni gruppo di lavoro si occupa di intervistare individui appartenenti alla stessa fascia.</p> <p>Elaborazione di uno o più modelli di intervista da parte degli alunni con la guida dei docenti</p> <p>Attuazione dell'indagine statistica.</p> <p>Elaborazione dei dati attraverso la creazione di grafici.</p> <p>Interpretazione dei dati raccolti ed eventuale confronto con dati a livello nazionale.</p> <p>Realizzazione di un video-documentario sul tema affrontato e il percorso svolto.</p> <p>Socializzazione del prodotto che verrà presentato agli alunni della Scuola Primaria, alle famiglie, ai docenti.</p> <p>Condivisione del prodotto attraverso il Registro elettronico/sito della scuola/piattaforme dedicate al tema.</p>
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	15/02/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	SVMM812023
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Navigare in acque sicure - Quale incidenza hanno i cosiddetti reati informatici nel territorio in cui viviamo?

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 €



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 ISTITUTO COMPRENSIVO
ALBISOLE (SVIC812001)

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 38119)
Importo totale richiesto	€ 24.128,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	5/3
Data Delibera collegio docenti	20/03/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	6/4
Data Delibera consiglio d'istituto	11/04/2017
Data e ora inoltro	18/05/2017 12:26:59
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>E ora coding!</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Argomentare per crescere: idee a confronto</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>ROBOTTIAMOCI!</u>	€ 7.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Navigare in acque sicure - Quale incidenza hanno i cosiddetti reati informatici nel territorio in cui viviamo?</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "Nuovo umanesimo e Presente Digitale"	€ 24.128,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 24.128,00	€ 25.000,00



UNIONE EUROPEA

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 ISTITUTO COMPRENSIVO
ALBISOLE (SVIC812001)