Candidatura N. 993226
2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	FELIZZANO 'G. PASCOLI'
Codice meccanografico	ALIC81800Q
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	PIAZZA ERCOLE 6
Provincia	AL
Comune	Felizzano
CAP	15023
Telefono	0131791122
E-mail	ALIC81800Q@istruzione.it
Sito web	http://www.icpascoli-felizzano.gov.it/
Numero alunni	914
Plessi	ALAA81801L - E FOA - FELIZZANO ALAA81802N - SOFIA DI BRICHERASIO- FUBINE ALAA81803P - MASIO A.MANZONI ALAA81804Q - GUASCO - SOLERO ALAA81805R - QUARGNENTO ALAA81806T - QUATTORDIO - GARAVELLI ROVEDA ALEE81801T - "G. PASCOLI" FELIZZANO ALEE81802V - "ROBOTTI" - FUBINE ALEE81803X - "G.POGGIO" MASIO ALEE818041 - "E.GORRETA" - OVIGLIO ALEE818052 - "S.PELLICO" - QUARGNENTO ALEE818063 - "G.MARCONI" - QUATTORDIO ALEE818074 - "E.DE AMICIS" - SOLERO ALMM81801R - FELIZZANO - B. REALINO ALMM81802T - SOLERO - LUCIO FERRARIS ALMM81803V - FUBINE

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 Area 5. ORIENTAMENTO STRATEGICO E ORGANIZZAZIONE DELLA SCUOLA Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Promozione dell'equità di genere nel completamento dei moduli e promozione dell'inclusione delle allieve alle discipline Stem Integrazione di tecnologie e contenuti digitali nella didattica (anche prodotti dai docenti) e/o produzione di contenuti digitali ad opera degli studenti Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 993226 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	I SAGGI ROBOT	€ 7.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	I SAGGI CITTADINI DIGITALI	€ 7.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	**€ 14.164,00**

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: LA SAGGEZZA DIGITALE

Descrizione progetto	Obiettivo principale del progetto è educare progressivamente gli alunni alla "saggezza digitale" in contrasto alla "cyberstupidity", e conseguente cyberbullismo, attraverso esperienze d'uso consapevole di strumenti tecnologici per la crescita del ruolo di ciascuno studente, futuro cittadino, nella società digitale. Ci attendiamo anche un aumento della consapevolezza dei ragazzi nell'uso di strumenti digitali, su cosa possano o non possano fare, sulle opportunità o sui rischi a cui si sottopongono usandoli con superficialità. Il Progetto è rivolto a gruppi di alunne e alunni delle scuole primarie e secondarie di primo grado del nostro Istituto. Negli ultimi anni si è osservato che sempre più alunni, e in età sempre più precoce, possiedono e utilizzano un dispositivo personale (smartphone o tablet) che usano per comunicare anche sui social network, giocare anche online, ascoltare musica e vedere video. Purtroppo però questa loro competenza non è accompagnata dalla consapevolezza delle potenzialità, anche in termini di rischio, degli strumenti tecnologici d i comunicazione e diffusione che hanno a disposizione. I moduli previsti da questo progetto accoglieranno alunni provenienti da tutte le scuole del territorio e si svolgeranno nella scuola primaria di Quargnento e nella scuola secondaria di primo grado di Felizzano, sedi strategicamente collocate, dove sono stati allestiti due ambienti di apprendimento innovativi, dotati di connessione wifi, arredi modulari e dotazioni informatiche adeguate a supportarne la realizzazione.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

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

Il nostro Istituto è situato in una posizione periferica rispetto al capoluogo di provincia ed è formato da sei plessi di scuola dell'infanzia, sette plessi di scuola primaria e una scuola secondaria con due sezioni staccate in altri paesi. Dalle famiglie proviene una forte richiesta di ampliamento dell'offerta formativa a cui cerchiamo di rispondere con un arricchimento e personalizzazione dei percorsi mirando a garantire a tutti uguali opportunità di crescita e di sviluppo culturale e personale, rispettando i diversi stili cognitivi, anche mediante la trasformazione dell'ambiente di apprendimento.

I bambini e i ragazzi che frequentano le scuole del nostro istituto hanno sempre vissuto attorniati dalle tecnologie digitali e dalle consuetudini sociali che li caratterizzano, non conoscono il mondo senza Internet, tablet, Playstation e smartphone, che considerano elementi ovvi e naturali della propria esistenza, ma non hanno una reale competenza informatica e tantomeno sono consapevoli dei rischi e delle opportunità che l'utilizzo di queste tecnologie comporta.

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.

• educare progressivamente gli alunni alla "saggezza digitale" in contrasto alla "cyberstupidity", e conseguente cyberbullismo, attraverso esperienze d'uso consapevole di strumenti tecnologici per la crescita del ruolo di ciascuno studente, futuro cittadino, nella società digitale; • far acquisire abilità di base per l'uso degli strumenti informatici nelle attività scolastiche di ricerca, approfondimento, organizzazione, condivisione e divulgazione delle informazioni; • educare all'utilizzo consapevole dei nuovi media e ad acquisire senso critico e consapevolezza nell'esporsi nell'ambiente virtuale dei social network; • stimolare il senso critico rispetto alle rappresentazioni e agli usi dello smartphone ed educare alla responsabilità nell'utilizzo; • promuovere il pensiero computazionale, inteso come un processo mentale che consente di sviluppare abilità di problem posing e problem solving, sperimentando semplici linguaggi di programmazione attraverso attività di coding e robotica educativa; • favorire la creatività e l'uso della fantasia raccontando storie animate e realizzando animazioni grafiche con la programmazione visuale a blocchi.

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 è rivolto a gruppi di alunne e alunni delle scuole primarie e secondarie di primo grado del nostro Istituto. Negli ultimi anni si è osservato che sempre più alunni, e in età sempre più precoce, possiedono e utilizzano un dispositivo personale (smartphone o tablet) che usano per comunicare anche sui social network, giocare anche online, ascoltare musica e vedere video. Purtroppo però questa loro competenza non è accompagnata dalla consapevolezza delle potenzialità, anche in termini di rischio, degli strumenti tecnologici di comunicazione e diffusione che hanno a disposizione. Allo stesso tempo abbiamo notato che mancano le competenze digitali di base nell'utilizzo di strumenti di produttività finalizzati alla scrittura e alla realizzazione di prodotti mediali per presentare contenuti anche scolastici. I nostri destinatari si possono considerare perciò, come la maggior parte dei bambini e dei ragazzi della loro età, fruitori passivi e poco consapevoli di contenuti e prodotti digitali.

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.

Nelle scuole del nostro Istituto Comprensivo si svolgono da anni attività di recupero, potenziamento degli apprendimenti e di ampliamento dell'offerta formativa, sia in orario aggiuntivo che in orario scolastico, per offrire occasioni di apprendimento più varie e mirate che vadano incontro alla complessità dei bisogni formativi dei nostri bambini e alle richieste delle famiglie che desiderano una maggior apertura della scuola. L'apertura della scuola oltre l'orario strettamente curricolare è però anche pensata con l'intenzione di porre la scuola al centro e a disposizione della comunità e delle famiglie quale punto di riferimento nella vita degli alunni. I moduli richiesti con questo progetto innovativo consentiranno di accogliere alunni provenienti da tutte le scuole del territorio e si svolgeranno nella scuola primaria di Quargnento e nella scuola secondaria di primo grado di Felizzano, sedi strategicamente collocate, dove sono stati allestiti due ambienti di apprendimento innovativi, dotati di connessione wifi, arredi modulari e dotazioni informatiche adeguate a supportarne la realizzazione.

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...).

In fase progettuale, per la parte inerente al pensiero computazionale, è stata richiesta la collaborazione all'Università di Urbino, dipartimento di informatica applicata. La formalizzazione di una convenzione non onerosa, in caso di approvazione del PON, ci metterà a disposizione: spunti per l'applicazione interdisciplinare e metodologica dei concetti di pensiero computazionale; sillabi, linee guida e tracce per lo sviluppo dei moduli; test psicometrici e strumenti di valutazione con linee guida per la somministrazione e l'elaborazione; banca dati online a cui conferire i risultati della sperimentazione nel rispetto della normativa vigente in materia di privacy, al fine di ottenerne elaborazioni statistiche e contribuire alla realizzazione di una banca dati condivisa che renda disponibili alla ricerca scientifica open data e favorisca il riuso di buone pratiche. Si prevede di collaborare anche con gli operatori del progetto Steadycam.

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.).

METODOLOGIE E STRUMENTI GENERALI

Caratteri di innovatività

- Intendiamo utilizzare al meglio gli strumenti acquisiti negli anni con l'attribuzione di una classe 2.0, la partecipazione ai bandi PON WIFI e Ambienti innovativi di apprendimento, gli Atelier Creativi e l'attivazione delle Google Apps for Education;
- per condividere e collaborare sarà utilizzata la classe virtuale in ambiente Moodle implementata sul sito del nostro Istituto e i dispositivi di proprietà degli alunni in un'ottica BYOD.
- Le attività non si svolgeranno tutte al computer ma sono previsti anche momenti di coding unplugged, lavoro e discussione di gruppo, visione e produzione di filmati digitali, ideazione e scrittura di sceneggiature, realizzazione grafica di bozzetti, mappe, poster;
- Le metodologie impiegate si richiamano al learning by doing, ma anche al learning by thinking: operare pensando, riflettendo, discutendo con se stessi e con gli altri in attività di cooperative learning.

Con il progetto, intendiamo contribuire a superare l'analfabetismo informatico dei cosiddetti "nativi digitali" i quali non hanno, nella maggior parte dei casi, idea di come funzionino realmente i dispositivi che utilizzano tutti i giorni, non sanno usare programmi di scrittura, di presentazione, di creazione di documenti a video o per la stampa in modo esperto o anche solo funzionale alle richieste scolastiche.

Coerenza con l'offerta formativa
Indicare, ad esempio, se il progetto ha connessioni con progetti già realizzati o in essere presso la scuola e, in particolare, se il progetto si pone in continuità con altri progetti finanziati con altri azione del PON-FSE, PON-FESR, PNSD, Piano Nazionale Formazione

Il PTOF di Istituto promuove azioni specifiche della scuola, coerenti con il Piano Nazionale Scuola Digitale, per sviluppare competenze digitali, potenziare il pensiero computazionale, prevenire la violenza e le discriminazioni ed educare alle pari opportunità. Si evidenzia, inoltre, come priorità fondamentale, la realizzazione di un ambiente di apprendimento che superi il tradizionale processo di insegnamento basato sulla didattica trasmissiva, per porre ogni alunno al centro del percorso di studio. Questo cambiamento sarà possibile sperimentando metodologie innovative, che richiedono l'utilizzo consapevole delle tecnologie. In questa ottica, già negli anni scorsi, alcune classi hanno partecipato ad eventi nazionali ed europei promossi per avvicinare i bambini e le bambine al coding e alle discipline STEM. Sono già attivi un progetto di coding e robotica educativa in orario scolastico nella scuola primaria di Quargnento e uno in orario aggiuntivo per la scuola secondaria sull'utilizzo competente e consapevole di strumenti e prodotti digitali. Il progetto potrà valorizzare e sfruttare al meglio gli ambienti digitali realizzati grazie ai fondi PON FESR "Ambienti digitali" e dotati di connessione wifi grazie ai fondi PON per le Reti Lan/Wlan. Inoltre la scuola sta per allestire un Atelier creativo, essendosi collocata in posizione utile in graduatoria.

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.

Particolare attenzione sarà posta alle scelte metodologiche per l'inclusione dei soggetti con bisogni educativi speciali e al coinvolgimento delle bambine, per avvicinarle alle discipline STEM (scienza, tecnologia, ingegneria e matematica). Saranno privilegiate la didattica laboratoriale e il lavoro di gruppo, per valorizzare le diverse competenze di ciascun alunno. Le attività proposte potranno essere svolte anche dagli alunni "diversamente abili", in quanto il coding ha il vantaggio di rendere accessibile e intuitiva la programmazione, permettendo agli alunni di concentrarsi sul procedimento senza bisogno di padroneggiare la sintassi di un linguaggio di programmazione. Inoltre le caratteristiche intrinseche delle tecnologie informatiche ne fanno strumenti adattabili che si prestano agevolmente alla personalizzazione di alcune attività.

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.

Ci si aspetta che vi siano miglioramenti nelle discipline curricolari a partire dalla capacità di ascolto e concentrazione, infatti l'educazione al pensiero computazionale attraverso il coding e le attività di creatività digitale è orientata al miglioramento delle capacità di ragionamento e soluzione dei problemi in tutte le discipline.

Verrano somministrate verifiche autentiche basate su compiti di realtà, secondo la didattica per competenze, per misurare questi risultati.

Verranno, in particolar modo, utilizzati i materiali forniti dall'Università di Urbino: test psicometrici con linee guida per la somministrazione e l'elaborazione predisposti da un gruppo di ricerca interdisciplinare.

Intendiamo poi contribuire a superare l'analfabetismo informatico dei cosiddetti "nativi digitali" i quali non hanno, nella maggior parte dei casi, idea di come funzionino realmente i dispositivi che utilizzano tutti i giorni, non sanno usare programmi di scrittura, di presentazione, di creazione di documenti a video o per la stampa in modo esperto o anche solo funzionale alle richieste scolastiche.

I risultati verranno valutati anche con il contributo dei genitori, a cui si chiederà di collaborare con la scuola, compilando schede di osservazione e valutazione degli alunni, nel loro uso quotidiano a casa delle ICT.

Gli esiti del progetto verranno pubblicati anche sulla banca dati online dell'Università di Urbino, partner del progetto.

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

Il progetto si inserisce in una programmazione di attività pluriennale e ne rappresenta la continuità. Sia nella scuola primaria che nella scuola secondaria di primo grado si stanno infatti svolgendo esperienze di coding, robotica educativa e di educazione alla cittadinanza digitale. Con la partecipazione a questo bando si intendono potenziare ed estendere le esperienze acquisite, anche in termini di professionalità dei docenti, per coinvolgere il maggior numero possibile di alunni e garantire la prosecuzione nel tempo delle attività. Il progetto, le sue fasi, le metodologie utilizzate e i prodotti realizzati saranno resi disponibili sul sito della scuola e utilizzati per informare e formare gli insegnanti interessati a replicare l'esperienza, in modo completo o solo in parte, anche all'interno del normale orario scolastico.

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.

In fase progettuale sono stati predisposti dei questionari per rilevare la partecipazione, organizzare l'attivazione dei moduli di maggiore interesse, prevedere il numero degli iscritti e stabilire la sede dei corsi.

Prima dell'inizio si prevedono incontri con le famiglie per condividere le aspettative, definire gli obiettivi formativi e concordare le modalità organizzative.

Almeno una lezione del corso, pensato per gli alunni della scuola secondaria di primo grado, sarà dedicata alla progettazione e alla realizzazione pratica di strumenti di rilevazione online funzionanti. I form, che saranno creati utilizzando le Google apps for Education, serviranno a rilevare i progressi nel raggiungimento degli obiettivi fissati dal progetto e il gradimento delle attività proposte. Le risposte date dai ragazzi al sondaggio da loro stesso creato saranno utilizzate per riorientare l'azione se necessario.

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

Azioni specifiche che si intende realizzare

Moduli:

Intendiamo attivare due moduli di 30 ore ciascuno, articolati in laboratori della durata di due ore, aperti ad un massimo di 25 alunni, uno per la scuola primaria, maggiormente indirizzato allo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale e uno per la secondaria di primo grado più centrato sulle competenze di "cittadinanza digitale"

I due moduli che intendiamo attivare sono in continuità verticale dalla scuola primaria alla secondaria di primo grado, prevedono attività progressivamente più complesse di coding e robotica educativa modellate sul syllabus messo a punto dal prof. Bogliolo dell'Università di Urbino, autore di corsi MOOC seguiti da alcuni insegnanti della scuola. Per la secondaria di primo grado sono proposte anche attività di ideazione, realizzazione e diffusione di prodotti mediali attraverso l'uso ragionato di strumenti digitali.

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
NAVIGAZIONE SICURA	pag. 16	http://www.icpascoli-felizzano.gov.it/pof/PTOF_2016_2019_IC_Pascoli_Felizzano_ALIC81800Q_%20pub.pdf
PROGRAMMA IL FUTURO	PAG. 16	http://www.icpascoli-felizzano.gov.it/pof/PTOF_2016_2019_IC_Pascoli_Felizzano_ALIC81800Q_%20pub.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Supporto alla progettazione, monitoraggio e valutazione e spazio in banca dati per raccolta esiti progetto	1	Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo"	Dichiarazione di intenti	1564	15/05/2017	Sì
Formazione docenti, incontri di informazione e sensibilizzazione per genitori, laboratori per alunni		Società con competenza specifica nel campo della media education, dell'educazione all'uso consapevole delle nuove tecnologie e della prevenzione al cyberbullismo La scuola ha già acquisito (tramite lettera di manifestazione di interesse e di intenti) la disponibilità di una societa (Steadycam off) a partecipare all'Avviso pubblico di selezione che la scuola pubblicherà. Stanno pervenendo alla scuola altre mail di manifestazione di interesse e le società/aziende/associazioni interessate saranno invitate a partecipare all'Avviso pubblico.				

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

Settore	Elemento

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
I SAGGI ROBOT	€ 7.082,00
I SAGGI CITTADINI DIGITALI	€ 7.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	**€ 14.164,00**

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo: I SAGGI ROBOT

Dettagli modulo

Titolo modulo	I SAGGI ROBOT
Descrizione modulo	Per la scuola primaria: Ogni lezione sarà articolata in tre momenti: introduzione e proposta operativa, attività laboratoriale in gruppi, restituzione e confronto. Saranno svolte attività per: • riflettere sugli oggetti programmabili e sul "linguaggio delle cose", • scoprire cos'è un algoritmo; • risolvere percorsi e sfidarsi impartendo sequenze di istruzioni a piccoli robot, • sperimentare la programmazione visuale a blocchi sulla piattaforma Code.org con l'esecuzione di sequenze di istruzioni elementari, l'esecuzione ripetuta di istruzioni, l'esecuzione condizionata di istruzioni; • inventare ed animare personaggi e storie con Scratch.
Data inizio prevista	23/10/2017
Data fine prevista	30/04/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	ALEE818052
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: I SAGGI ROBOT

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 €
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: I SAGGI CITTADINI DIGITALI

Dettagli modulo

Titolo modulo	I SAGGI CITTADINI DIGITALI
Descrizione modulo	Ogni lezione sarà articolata in tre momenti: introduzione e proposta operativa, attività laboratoriale in gruppi, restituzione e confronto. Saranno svolte attività per: • riflettere sugli oggetti programmabili e sul "linguaggio delle cose"; • scoprire cos'è un algoritmo; • sperimentare sulla piattaforma Code.org la programmazione visuale a blocchi con l'esecuzione di sequenze di istruzioni elementari, l'esecuzione ripetuta di istruzioni, l'esecuzione condizionata di istruzioni; • definire e usare procedure, variabili e parametri. Creatività digitale con il programma Scratch; • apprendere e collaborare in rete con le Google apps for education e la classe virtuale; • creare e salvare file e cartelle in locale e nel cloud; • utilizzare la posta elettronica e le mailing list con le Google apps for Education (previa autorizzazione delle famiglie per la creazione di un account di posta personale); • utilizzare programmi online, per la videoscrittura, per creare presentazioni, mappe concettuali e per il fotoritocco. • acquisire senso critico e consapevolezza nell'esporsi nell'ambiente "virtuale" dei social network e responsabilità nell'utilizzo delle immagini.
Data inizio prevista	25/10/2017
Data fine prevista	25/04/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	ALMM81801R
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: I SAGGI CITTADINI DIGITALI

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 €**

Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale(Piano 993226)
Importo totale richiesto	€ 14.164,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	6
Data Delibera collegio docenti	20/02/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	3
Data Delibera consiglio d'istituto	29/03/2017
Data e ora inoltro	19/05/2017 13:35:22
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: I SAGGI ROBOT	€ 7.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: I SAGGI CITTADINI DIGITALI	€ 7.082,00	
	Totale Progetto "LA SAGGEZZA DIGITALE"	**€ 14.164,00**	
	TOTALE CANDIDATURA	**€ 14.164,00**	**€ 25.000,00**