



Candidatura N. 38553 2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	MONTECALVO IN FOGLIA 'A.FRANK'
Codice meccanografico	PSIC80500E
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	PIAZZA MARTIRI N.1
Provincia	PU
Comune	MONTECALVO IN FOGLIA
CAP	61020
Telefono	072258288
E-mail	PSIC80500E@istruzione.it
Sito web	www.icfrank-montecalvo.it
Numero alunni	618
Plessi	PSAA80501B - MONTECALVO IN FOGLIA CAP. PSAA80502C - MONTECALVO F. - TAVOLETO-CAP.GO PSAA80503D - MONTECALVO F.-AUDITORE CASININA PSAA80505G - MONTECALVO IN F.-CA' MAZZASETTE PSEE80502N - MONTECALVO IN F. - BORGOMASSANO PSEE80504Q - MONTECALVO F. - TAVOLETO CAP.GO PSEE80505R - MONTECALVO IN FOGLIA PSEE80506T - MONTECALVO IN F.- DON I.MANCINI PSMM80501G - "ANNA FRANK"



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 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Aumento delle certificazioni finali o di altre forme di riconoscimento e mappatura delle competenze per i percorsi formativi, dedicati a competenze informatiche/tecniche specifiche, conseguiti dalle studentesse e dagli studenti Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti 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. 38553 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	Codice apri-mente	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	Costruiamo le regole	€ 10.764,00
Competenze di cittadinanza digitale	Cittadino digitale... quasi patentato	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 22.128,00



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: 'Selvaggi digitali' in via di estinzione

<p>Descrizione progetto</p>	<p>In una realtà in cui negli ultimi anni si verificano sempre più frequentemente fra gli adolescenti episodi legati ad un uso superficiale ed inadeguato degli strumenti tecnologici, il nostro Istituto, importante ed unico riferimento educativo e formativo, sente la necessità di proporre questo progetto che mira a rafforzare le competenze digitali e a sviluppare il pensiero computazionale e la creatività digitale. La modalità più efficace per promuovere, in ragazzi definiti "nativi digitali", ma che si dimostrano quotidianamente (soprattutto nella fascia d'età della scuola secondaria di primo grado) "selvaggi digitali", un uso consapevole delle nuove tecnologie è proporre un processo di apprendimento innovativo, collocato in un contesto il più possibile reale e che soprattutto abbia i dispositivi tecnologici come strumenti principali di lavoro; in questo modo sarà possibile "sperimentare" sul campo tutte quelle potenzialità, perlopiù sconosciute ai ragazzi, che rendono questi strumenti efficaci per lo sviluppo di una società moderna ed all'avanguardia.</p> <p>Si distinguono all'interno del progetto due aree di intervento: una rivolta alla promozione del pensiero computazionale che coinvolge in continuità i ragazzi dell'ultimo biennio della scuola primaria e i ragazzi della scuola secondaria; l'altra finalizzata alla promozione della "cittadinanza digitale", che vede principalmente protagonisti gli alunni della scuola secondaria. Essi saranno chiamati a produrre artefatti multimediali fruibili anche dagli alunni della scuola primaria, al fine di promuovere, sia negli alunni più giovani, sia nel Territorio, un uso consapevole delle nuove tecnologie.</p> <p>L'intero progetto si articola in tre moduli:</p> <p>"Codice apri-mente": rivolto agli alunni delle classi quarte e quinte della scuola primaria, finalizzato all'introduzione delle basi della programmazione e allo sviluppo di capacità di problem solving, sia attraverso le attività online e unplugged offerte dalla piattaforma code.org, sia attraverso il "tinkering", una forma di apprendimento informale in cui si impara facendo, che vedrà i bambini chiamati a dare sfogo alla loro creatività nella realizzazione di semplici artefatti (piccoli robot, sculture, giocattoli meccanici) utilizzando prevalentemente materiali di recupero.</p> <p>"Costruiamo le regole" è il modulo di "cittadinanza digitale", rivolto agli alunni delle classi seconde e terze della scuola secondaria che mira alla promozione della consapevolezza delle norme sociali e giuridiche in termini di "Diritti della Rete", all'educazione ad un uso positivo e consapevole dei media anche come prevenzione alla diffusione di fenomeni di cyberbullismo e discriminazione attraverso la produzione di artefatti multimediali, app e/o serious games fruibili anche dal resto dell'utenza scolastica e del territorio.</p> <p>"Cittadino digitale... quasi patentato" è il modulo rivolto agli alunni delle classi prime e seconde della scuola secondaria che vengono guidati ad intraprendere il percorso delle competenze digitali certificate attraverso due moduli della Patente Europea del Computer (ECDL): il primo, "Computer Essentials", consente di acquisire le competenze fondamentali ed i concetti principali relativi alle tecnologie dell'informazione, computer, periferiche e software; il secondo, "Online Essentials ("Navigare sicuri"); consente di acquisire le competenze necessarie per comprendere i concetti principali in materia di navigazione web e di sicurezza online.</p> <p>Tutti i moduli hanno come obiettivo, prima del successo formativo, il benessere scolastico e il rafforzamento della consapevolezza delle potenzialità e delle minacce legate allo sviluppo delle nuove tecnologie, cercato attraverso uno spazio di sperimentazione educativa aperto a soluzioni diverse rispetto al tradizionale setting d'aula, che si concretizza, sia attraverso l'adozione di una piattaforma on line per la condivisione e la fruizione di materiali didattici anche al di fuori dei classici orari e spazi di apprendimento, sia attraverso la progettazione di una didattica innovativa negli strumenti e nelle metodologie, capace di rendere la scuola realmente inclusiva.</p> <p>Tutti i moduli previsti prevedono il monitoraggio del processo di apprendimento sia da parte dei</p>



docenti (esperti e tutor) che degli alunni che dei genitori. Verranno valutate le competenze in ingresso, in base alle quali andranno calibrate attentamente le modalità di realizzazione delle attività previste. La valutazione in itinere consentirà di monitorare continuamente l'efficacia dell'azione formativa, integrandola con eventuali attività di recupero, consolidamento o potenziamento. Nella fase conclusiva dei moduli si procederà ad una valutazione finale delle competenze digitali acquisite. Tale monitoraggio rappresenta un prezioso feedback per far sì che l'offerta formativa, proposta dal nostro Istituto, sia realmente rispondente ai bisogni formativi dell'utenza in merito allo sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro, così come delineato nell'atto di indirizzo del Dirigente Scolastico.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Il progetto si rivolge ad un'utenza di bambini ed adolescenti che vivono in piccoli centri dislocati in un territorio collinare abbastanza vasto, carente di centri di aggregazione con finalità educative e ricreative rivolte ai ragazzi. **Le giornate dei ragazzi si riempiono di un utilizzo eccessivo e, a volte, negativo dei mezzi tecnologici** e di Internet anche a causa della notevole riduzione della presenza accanto ai figli dei genitori, imposta da ritmi lavorativi sempre più pressanti. Il panorama che caratterizza le famiglie degli studenti è abbastanza vario, ma comunque connotabile ad un livello medio/basso. D'altra parte, nonostante l'Istituto rappresenti nel territorio il riferimento educativo principale, gli insegnanti non sempre riescono a diffondere efficacemente "una cultura digitale" né tra i ragazzi, né tra le famiglie. Proprio in questi anni, in cui i **ragazzi hanno sviluppato prevalentemente relazioni virtuali, privilegiando come strumento comunicativo i social network (usati in modo "superficiale" e talvolta improprio), gli studenti si sono resi protagonisti di azioni inappropriate perpetrate on-line.** Da qui nasce l'esigenza di rafforzare il ruolo educativo e formativo dell'Istituto, cercando di ampliare la propria offerta formativa in modo tale da promuovere un uso consapevole delle nuove tecnologie, capace sempre più di rispondere alle esigenze del territorio, garantendo anche un'estensione del tempo di apertura della struttura scolastica agli alunni.



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.

Il progetto punta a **trasformare ragazzi nativi digitali in competenti digitali**, soggetti che abbiano acquisito le competenze di base per essere realmente *cittadini digitali*. Le nuove generazioni devono poter **padroneggiare l'uso dei dispositivi tecnologici**, conoscendone rischi e potenzialità per far fronte alle mutate esigenze della società e del loro "futuro" mondo del lavoro. Devono **sapere selezionare con cura, attenzione e spirito critico le informazioni disponibili in rete** per poterle utilizzare nella produzione di artefatti originali che contribuiscano all'arricchimento della società. Devono **saper utilizzare un linguaggio consono** ed appropriato ogni qualvolta la rete e le nuove tecnologie offrono loro un'importante occasione di dialogo e di confronto. Devono **avere adeguate capacità di problem solving**, in modo tale da affrontare situazioni problematiche reali anche complesse, proponendo soluzioni efficienti.

Questo progetto amplia ed **integra gli sforzi dell'Istituto di promuovere sempre più una didattica finalizzata al rafforzamento delle competenze digitali**, strumento utile per fare della scuola una vera e propria comunità educativa moderna ed efficiente. Anche i docenti possono trarre notevoli vantaggi da questo progetto capace di **ridurre il gap generazionale esistente tra i nativi digitali e gli immigrati digitali**, riqualificando il ruolo di questi ultimi attraverso la sperimentazione di metodologie didattiche innovative incentrate sull'uso delle nuove tecnologie.



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.

Le attività progettate si rivolgono agli **studenti della scuola primaria e secondaria del nostro Istituto** con l'intento di limitare un uso superficiale ed inadeguato degli strumenti tecnologici da parte di quegli alunni che, vivendo in piccoli nuclei abitativi dislocati su un territorio collinare piuttosto vasto, **tendono prevalentemente a stringere relazioni virtuali attraverso i social network**. Destinatari del progetto sono, quindi, tutti quegli alunni con esiti scolastici non necessariamente negativi, che si dimostrano, però, **demotivati e manifestano**, non solo una disaffezione verso lo studio, ma anche **problemi relazionali** che potrebbero sfociare in atteggiamenti irrispettosi nei confronti dei compagni. Destinatari del progetto sono i cosiddetti **"selvaggi digitali"**, le cui conoscenze informatiche sono ancora piuttosto rudimentali e vanno pertanto riorganizzate e ristrutturare in competenze digitali affinché diventino un importante strumento di studio oggi e di lavoro domani.

I moduli previsti dal progetto, coinvolgendo sia gli alunni della scuola primaria (dalla classe quarta), sia gli alunni della scuola secondaria di primo grado, si inseriscono in un'ottica di **continuità verticale che orienta l'intero Istituto verso il potenziamento delle competenze digitali** e dello sviluppo del pensiero computazionale e mirano a fornire una chance educativa agli alunni provenienti da famiglie che non sono in grado di assicurare l'accesso ad occasioni formative stimolanti.



Apertura della scuola oltre l'orario

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

I moduli proposti sono stati strutturati in modo tale da poter essere realizzati in **orario pomeridiano extrascolastico**. Questa scelta nasce dalla necessità di dare un'impronta di **continuità con l'azione formativa curricolare**, facendo in modo che le competenze digitali acquisite dai ragazzi durante la frequenza dei moduli previsti dal progetto, possano avere una ricaduta fattiva anche sulla didattica quotidiana e viceversa.

Sentito il parere degli alunni e delle famiglie, in modo tale da non sovrapporsi con le attività extra-scuola a disposizione dei ragazzi, **verrà per ciascun modulo individuato e fissato un giorno della settimana** per lo svolgimento delle attività previste dai singoli moduli, in orario pomeridiano. Tutti i moduli inizieranno nel mese di settembre/ottobre 2017 e si protrarranno con incontri di due ore ciascuno a cadenza settimanale fino ad esaurimento del monte ore previsto.

Il modulo **“Codice apri-mente”**, pur rivolgendosi agli alunni della scuola primaria di tutti i plessi, si svolgerà nella sede centrale, in quanto dotata di aule d'informatica, laboratori mobili con dispositivi tecnologici e di un atelier creativo (in allestimento grazie al finanziamento di un progetto PNSD) finalizzato anche alla produzione di artefatti multimediali.

Interessante ed innovativo in questo progetto è l'impiego nei moduli previsti per la scuola secondaria di una **piattaforma e-learning, che “apre” la scuola in modo innovativo “negli spazi e nei tempi”**.



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 MONTECALVO IN FOGLIA
'A.FRANK' (PSIC80500E)

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 scuola si pone, da sempre, in un atteggiamento di interscambio e collaborazione con i Comuni, gli Enti e le Associazioni presenti sul territorio, che possono disporre di risorse, esperti o competenze utili a migliorare l'offerta formativa. L'Istituto ha da tempo instaurato rapporti di collaborazione per la realizzazione di altri progetti PON e PNSD, sia col **Comune di Montecalvo**, che con l'**Ente Unione Quattro Colli**, indispensabili per ampliare l'orario di apertura della scuola e per garantire il trasporto degli alunni, favorendo così una più ampia partecipazione al progetto, sia con la **webTV locale "Telegianna Communication"** per amplificare il ruolo educativo e formativo delle attività proposte dall'Istituto.

Inoltre, in questo progetto, intendiamo avvalerci del partenariato con un ente giuridico che abbia sviluppato una piattaforma didattica digitale per la formazione in aula e a distanza che soddisfi tutti i requisiti richiesti dal modulo "**Cittadino digitale... quasi patentato**". Tale Ente deve necessariamente operare nel settore della formazione; prestare consulenza per la progettazione, la formazione dei docenti e la fornitura del materiale didattico, nonché fornire assistenza continua per tutta la durata del progetto. Si intende collaborare con un ente giuridico in qualità di operatore qualificato, in grado di supportare le scuole, avente esperienza pluriennale, nella realizzazione di progetti a supporto e gestione dei processi formativi e di innovazione della didattica.



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.).

Le attività didattiche proposte nei moduli di questo progetto fanno riferimento a metodi e/o metodologie che promuovono una **didattica laboratoriale e attiva**: dal *“learning by doing”* al *“cooperative learning”*, dalla *“flipped classroom”* al *“problem solving”*, dall’*“innovative design thinking”* per il modulo *“Costruiamo le regole”* e al *“tinkering”* per il modulo *“Codice apri-mente”*. Tutte queste metodologie didattiche, **integrate sapientemente** dal docente esperto e dal tutor di ciascun modulo, sapranno valorizzare al meglio le potenzialità dei singoli partecipanti favorendone il successo scolastico. L’innovatività del progetto risiede anche nella volontà di fare della **scuola una comunità di apprendimento dove ogni componente occupa un ruolo parimente importante**. Un altro aspetto fortemente innovativo è l’**impiego di una piattaforma on-line** che rappresenta uno spazio reale di collaborazione e condivisione, un **“bene comune digitale”** capace di supportare sia la formazione in aula che la formazione a distanza. In questo modo la scuola potrà andare “oltre la scuola” sia negli spazi che nei tempi. Nel modulo *“Cittadino digitale... quasi patentato”* la stessa piattaforma garantisce in modo innovativo anche il monitoraggio del percorso formativo dello studente attraverso l’impiego di **Badge**, come indicatori di un obiettivo raggiunto. Gli strumenti che favoriranno la realizzazione del progetto sono i laboratori di informatica dell’Istituto, le LIM e i laboratori mobili di tablet e notebook.



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

Le attività proposte nascono in rapporto con i bisogni formativi dell'utenza.

Nell'Atto di Indirizzo prot. n. 5123/A19 del 23/10/15, *lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro* è stata la principale priorità individuata dal D.S. per la redazione del PTOF triennale di Istituto. Pertanto, nel corso del corrente anno scolastico, si è elaborata una **progettualità trasversale curricolare** in orario scolastico **avente lo scopo di promuovere negli alunni della scuola primaria e secondaria le "competenze digitali"**. Si è lavorato prevalentemente sulla promozione della "cultura digitale", educando ad un uso positivo e consapevole dei media e delle nuove tecnologie, al fine di contrastare l'insorgere di relazioni virtuali contaminate da linguaggi offensivi e violenti e **prevenire anche fenomeni di cyberbullismo**.

Accanto a ciò, sempre in orario curricolare, nelle discipline scientifico-tecnologiche, sono state previste attività di **"sviluppo del pensiero computazionale"**.

In orario extrascolastico (finanziato col fondo di Istituto), ormai da un quinquennio, il nostro Istituto (in qualità di Test center ECDL) propone per gli alunni delle classi 2° e 3° della scuola secondaria di I grado un progetto "Informatica in Aula01" di **avviamento al conseguimento dell'ECDL**.



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.

Aprire l'Istituto oltre al consueto orario scolastico, dà alla scuola un aspetto innovativo ed inclusivo, che tende a rimuovere gli ostacoli che impediscono all'alunno di partecipare attivamente alle attività proposte. Le attività ideate offrono a tutti gli alunni, ciascuno con le proprie potenzialità di "mettersi in gioco".

L'uso delle nuove tecnologie e l'impiego di una piattaforma che renda fruibili i materiali "on demand" e che offra agli alunni di esercitarsi secondo le proprie necessità, rendono veramente inclusive le attività proposte, in quanto ogni alunno è messo in condizione di contribuire realmente alla realizzazione di artefatti multimediali, potenziando nell'alunno stesso la percezione di essere parte del tutto, elemento non marginale dell'ambiente che vive quotidianamente.

In questo modo **la scuola è realmente inclusiva perché vive e insegna a vivere con le differenze**, che non vengono considerate un limite, bensì una risorsa e una ricchezza. Vivere quest'**esperienza di collaborazione e condivisione**, avrà un riflesso positivo e motivante anche nel quotidiano e nell'ordinario, facendo sentire il ragazzo parte integrante di un gruppo che lo riconosce, lo rispetta e lo apprezza; ciò permetterà, quindi, di attuare una didattica realmente inclusiva.



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.

Il nostro Istituto, come già detto in precedenza, sente la necessità di **rafforzare il ruolo di riferimento educativo** e formativo sul territorio. Pertanto, diventa di fondamentale importanza poter realizzare questo progetto che, attraverso il modulo *Costruiamo le regole*, offre la possibilità ai ragazzi dell'istituto di **produrre artefatti multimediali dal contenuto fortemente educativo** e formativo. Attraverso la preziosa collaborazione di una seguita WebTV locale, i prodotti dei ragazzi possono **diffondere e promuovere**, su un territorio sempre più caratterizzato da relazioni virtuali (talvolta non particolarmente edificanti), **competenze di cittadinanza digitale** anche **ad un'utenza che va oltre a quella scolastica in senso stretto**. Gli artefatti prodotti possono essere rivolti ed **utilizzati anche dagli alunni della scuola primaria** e ciò rende questo progetto di grande impatto anche sull'*utenza anagraficamente più giovane*.

I moduli *Codice apri-mente* e *Cittadino digitale... quasi patentato* hanno l'ambizioso fine di avviare il processo formativo di *cittadini digitalmente competenti*, capaci di affrontare le sfide che una società in continua evoluzione propone quotidianamente e ciò avrà un impatto assolutamente positivo sul territorio, cercando di colmare l'attuale contesto di "povertà educativa" in cui vivono i ragazzi.

Momenti di confronto verbale e informale in itinere, affiancati a questionari finali, serviranno per valutare l'impatto reale delle attività proposta sull'utenza.



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 intende informare l'intera comunità scolastica, innanzitutto, attraverso l'organizzazione di un **incontro informativo** serale sulle attività previste dal progetto. In tale contesto verrà distribuita alle famiglie una **brochure** contenente sia le informazioni organizzative che le peculiarità didattiche dell'intervento. Le stesse informazioni saranno replicate nell'area genitori del nostro **sito Istituzionale**.

Tale progetto offre ai docenti esperti e ai tutor coinvolti la possibilità di una formazione di base di 3 ore attraverso un **webinar sull'uso delle tecnologie digitali** nell'ambito del partenariato con l'ente giuridico. Gli stessi docenti coinvolti (siano essi esperti o tutor) dovranno redigere, al fine di garantire la replicabilità del progetto, un **diario di bordo delle attività svolte** e a **condividere i materiali** prodotti dai docenti e dagli alunni nell'apposita area della piattaforma digitale prevista come supporto indispensabile per il progetto anche con questa finalità.

Di fondamentale importanza sarà la **diffusione degli artefatti multimediali e dell'app o serious game** prodotti nel modulo *Costruiamo le regole* sia tra i bambini della scuola primaria (attraverso il sito Istituzionale) sia attraverso la webTV "Telegianna" per educare tutto il Territorio ad un uso consapevole delle nuove tecnologie. Anche i prodotti del tinkering del modulo *Codice apri-mente* saranno diffusi attraverso l'organizzazione di un evento conclusivo che coinvolge tutta la popolazione scolastica.



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.

Sia nella definizione del PTOF, che nella strutturazione di questo progetto, oltre all'analisi dell'ambiente in cui opera la scuola e all'esperienza maturata, si è tenuto conto da un lato dell'**esigenza delle famiglie**, di poter disporre di una scuola il più possibile "aperta" oltre il normale orario scolastico, e dall'altro della necessità di proporre un'offerta formativa valida, qualificante e puntuale, **in sinergia con la programmazione curricolare** in modo tale da favorire il più possibile il raggiungimento delle competenze digitali.

La realizzazione dei due moduli della scuola secondaria, prevede, grazie all'impiego della piattaforma on line, la **creazione di classe virtuali** che consentano alle studentesse e agli studenti di collaborare e di condividere i momenti importanti del percorso di formazione. **La stessa piattaforma garantisce anche il coinvolgimento dei genitori** attraverso l'attribuzione di un apposito codice di accesso alla piattaforma, che renderà possibile il monitoraggio dell'intero percorso di apprendimento sia a livello complessivo sia per micro-argomenti.

La diffusione degli artefatti multimediali prodotti offrirà ai genitori la possibilità di acquisire competenze e strumenti per guidare i figli in un uso consapevole e sicuro delle nuove tecnologie.



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

Il modulo *Codice apri-mente* è finalizzato all'introduzione delle **basi della programmazione e allo sviluppo di capacità di problem solving**, sia attraverso le attività online e unplugged offerte dalla **piattaforma code.org** (già sperimentata ad integrazione del curricolo delle discipline scientifiche sia nella primaria che nella secondaria) sia attraverso il **"tinkering"** che sfrutterà le capacità creative dei bambini per realizzare piccoli giocattoli meccanici prevalentemente con materiali di recupero.

Il modulo *Costuriamo le regole* mira, partendo dalla logica della *flipped classroom* e dal *learning by doing* e dal modello *Innovative Design Thinking*, già sperimentata da un gruppo di docenti, alla **promozione della consapevolezza delle norme sociali e giuridiche** in termini di "Diritti della Rete, all'educazione ad un **uso positivo e consapevole dei media** anche come **prevenzione alla diffusione di fenomeni di cyberbullismo** e discriminazione attraverso la produzione di artefatti digitali fruibili anche dal resto dell'utenza scolastica e del territorio.

Il modulo *Cittadino digitale... quasi patentato* guida gli alunni nel percorso di acquisizione di competenze digitali certificate attraverso i moduli ECDL *Computer Essentials* e *Online Essentials* attraverso l'uso di una piattaforma online analoga a quella già utilizzata nel progetto inserito, già da diversi anni, nel PTOF *"Informatica in AULA01"*, che aiuta i ragazzi ad affrontare i moduli ECDL *Word Processing* e *Presentation*.



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
Informatica in AULA01	67	http://www.icfrank-montecalvo.it/images/PTOF-DEFINITIVOWEB_D.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'egato
Per rendere più efficace l'intervento formativo dei moduli rivolti agli alunni della scuola secondaria di primo grado (in particolare quello dello di avvio al percorso di certificazione ECDL: 'Cittadino digitale... quasi patentato' è indispensabile adottare tecnologie didattiche innovative e far riferimento a contenuti specifici analoghi a quelli previsti nel Syllabus e richiesti dall'esame ECDL dei moduli considerati, monitorando l'intero processo di apprendimento dalla valutazione iniziale a quella finale senza trascurare eventuali azioni di miglioramento in itinere finalizzate sempre al miglioramento del processo di insegnamento/apprendimento. Per questo motivo, intendiamo avvalerci della collaborazione di un soggetto qualificato, che disponga di una piattaforma tecnologica, idonea a supportare il progetto per la formazione sia in aula, sia a distanza. Sarà indispensabile garantire l'accesso alla piattaforma anche ai genitori attivando un profilo a loro riservato.		Soggetto qaulificato che disponga di una piattaforma tecnologica idonea a supportare il progetto per la formazione sia in aula che a distanza.				



La collaborazione tra Istituto e la webTV locale Telegianna, fortemente seguita sul territorio, finalizzata alla realizzazione e alla diffusione degli artefatti multimediali servirà da un lato a motivare maggiormente gli alunni nella produzione artefatti multimediali di qualità, curati sia i contenuti che la forma, e dall'altro servirà a dare un maggior impatto al progetto sul Territorio diffondendo la cultura digitale 'oltre ai confini' della scuola e della 'classica' utenza scolastica.	1	Telegianna Communication	Accordo	5880/A16	10/11/2016	Si
L'Ente Unione Quattro Colli è l'ente preposto per garantire tutti i servizi inerenti la gestione ordinaria e straordinaria dei plessi scolastici. La collaborazione di questo Ente è indispensabile al fine di garantire il trasporto degli alunni verso la sede centrale.	1	Unione quattro colli	Accordo	2186/A16	05/04/2017	Si
Comune di Montecalvo in Foglia è l'ente preposto per garantire tutti i servizi inerenti la gestione ordinaria e straordinaria della scuola secondaria di I grado il cui bacino d'utenza proviene da quattro territori comunali differenti. La collaborazione di questo Ente è indispensabile al fine di garantire l'apertura della sede centrale dell'Istituto in periodi al di fuori del 'normale' funzionamento scolastico. La suddetta collaborazione garantisce anche la possibilità di trasporto degli alunni.	1	Comune di Montecalvo in Foglia	Accordo	5863/A16	10/11/2016	Si

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Codice apri-mente	€ 5.682,00
Costruiamo le regole	€ 10.764,00
Cittadino digitale... quasi patentato	€ 5.682,00



TOTALE SCHEDE FINANZIARIE

€ 22.128,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Codice apri-mente

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Codice apri-mente
Descrizione modulo	<p>Con questo modulo rivolto agli alunni delle quarte e quinte della scuola primaria di tutti plessi, si vuole introdurre il "coding" a scuola. Coding inteso come quell'approccio che individua la programmazione come strumento innovativo di un percorso di apprendimento che sviluppa negli alunni l'attitudine a risolvere problemi più o meno complessi. Gli alunni non imparano solo a programmare, ma programmano per apprendere.</p> <p>Strumento privilegiato di questo percorso sarà l'impiego della piattaforma code.org che avvia i ragazzi alla programmazione a blocchi in modo ludico: attraverso continue sfide (evitare ostacoli, non farsi catturare da uno dei personaggi cattivi della storia) i giovani programmatori sono chiamati a trovare soluzioni capaci di risolvere problemi, mettendo nella giusta sequenza istruzioni rappresentate da blocchi colorati, ad ognuna delle quali corrisponde una riga di codice informatico. Quindi gli alunni, da giocatori si trasformano in giovani programmatori, capaci di scrivere più o meno consapevolmente un semplice "programma informatico".</p> <p>Le attività on line della piattaforma code.org saranno intervallate con le cosiddette attività unplugged (senza l'uso di dispositivi elettronici), che richiedono l'attivazione di metodologie didattiche laboratoriali ed attive come l'apprendimento cooperativo e l'insegnamento tra pari e sono fortemente orientate allo sviluppo delle competenze trasversali (problem solving, creatività, collaborazione). Inoltre queste attività mettono in luce la dimensione più ampia dell'importanza di un adeguato sviluppo del pensiero computazionale che va ben oltre alla programmazione informatica o all'impiego di strumenti tecnologici.</p> <p>La seconda parte del percorso i bambini verranno avviati allo studio delle materie STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Matematica) in modo pratico, attraverso il "tinkering", una forma di apprendimento informale in cui si impara facendo: gli alunni sono incoraggiati a sperimentare soluzioni di problemi lavorando in gruppo, collaborando per il raggiungimento di un obiettivo. Tale metodologia può essere utilizzata per affrontare lo studio di discipline scolastiche come la matematica, le scienze o l'arte con un approccio laboratoriale e pratico in alternativa a trattazioni teoriche che richiedono uno sforzo prevalentemente mnemonico. I ragazzi verranno chiamati a realizzare oggetti semplici di vario genere (piccoli robot, sculture, giocattoli meccanici) utilizzando prevalentemente materiali di recupero. Si accorgeranno in tale percorso dell'importanza dell'imparare dagli errori commessi e ciò avrà una grande valenza e ricaduta anche nella quotidianità didattica.</p>
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/03/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PSEE80505R
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)



Numero ore 30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Codice apri-mente

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Costruiamo le regole

Dettagli modulo

Titolo modulo	Costruiamo le regole
Descrizione modulo	<p>Il modulo, di 60 ore è rivolto agli alunni delle classi seconde e terze della scuola secondaria di I grado. Le attività previste sono finalizzate alla realizzazione di un vero e proprio manuale d'uso dei social, sotto forma di e-book, corredato di materiali multimediali e di una app o serious game, fruibile anche da bambini della scuola primaria capace di evidenziare i rischi connessi all'uso delle nuove tecnologie, di Internet e dei social network, prevenendo sia fenomeni di cyberbullismo che di "dipendenza". Tutti gli artefatti multimediali prodotti dagli alunni organizzati in piccoli gruppi, verranno divulgati attraverso la pubblicazione nel sito istituzionale della scuola e attraverso la webTV locale "Telegianna".</p> <p>La realizzazione del modulo si articolerà in quattro fasi (secondo l'approccio metodologico del Service Design Thinking per insegnanti del modello Innovative Design Thinking): esplorare, ideare, progettare e sperimentare.</p> <p>Fase 1: esplorare</p> <p>Questa fase esplorativa riguarderà sia i contenuti che si intendono affrontare sia la modalità di realizzazione (prodotto finale e strumenti per la realizzazione dello stesso) degli artefatti previsti.</p> <p>Partendo da una prima fase di brainstorming con la quale si vuole indagare le conoscenze sui social possedute dai ragazzi e la consapevolezza nel loro utilizzo, gli alunni verranno guidati dal docente esperto nella ricerca di nuove informazioni, e stimolati a valutare l'attendibilità dei contenuti disponibili in rete. I ragazzi saranno invitati a connettersi alla pagina Facebook della polizia per il progetto "Una vita da social" e al sito www.generazioniconnesse.it, dove sono condivise testimonianze ed altre utili informazioni.</p> <p>Nel contempo saranno invitati da un lato, insieme alle famiglie, a partecipare ad incontri informativi e formativi, organizzati in orario extra-scolastico all'interno dell'Istituto, curati dal Comando dei Carabinieri di Tavoletto, dalla Polizia Postale, e dall'altro a riflettere su episodi legati ad un uso inconsapevole e talvolta spregiudicato delle nuove tecnologie attraverso la lettura di brani tratti dalla cronaca o da libri di narrativa di autori specializzati</p>



	<p>(es. O. Della Libera)</p> <p>Fase 2: ideare.</p> <p>Si chiederà ai ragazzi di proporre idee su come organizzare e gestire le informazioni raccolte nella fase esplorativa, nell'ottica della produzione di un artefatto digitale. In questa fase i ragazzi potranno dare sfogo senza alcun vincolo e senza alcun timore di giudizio alla loro creatività. Tutto ciò che nella fase di "generazione delle idee" è emerso come frutto del pensiero divergente attraverso di strumenti opportuni (brainstorming, sticking dots, scheda delle idee), verrà fatto, valutando attentamente le proposte anche in termini di fattibilità, convergere in un'unica idea.</p> <p>Fase 3: Sviluppare</p> <p>Consisterà nella realizzazione dell'idea attraverso l'impiego degli strumenti multimediali necessari (webware "Epubeditor" per la realizzazione dell'e-book, software per la produzione di materiali multimediali, per la realizzazione di app o serious game). La realizzazione di questa fase sarà attentamente monitorata con frequenti azioni di autovalutazione, per poter attuare immediatamente azioni correttive al processo produttivo e tutto sarà registrato in un diario di bordo realizzato con l'uso della piattaforma digitale adottata a supporto del progetto</p> <p>Fase 4: Sperimentare</p> <p>Gli e-book realizzati, corredati di un documento esplicativo, verranno attraverso la piattaforma adottata pubblicati in un'area web accessibile ai tutti i ragazzi dell'Istituto e alle famiglie. Attraverso l'implementazione di un meccanismo di post, la comunità scolastica potrà esprimere un giudizio costruttivo sul lavoro realizzato, nell'ottica anche di un eventuale intervento correttivo.</p> <p>I prodotti definitivi, verranno diffusi al termine del progetto, in due momenti divulgativi: uno rivolto a tutti gli alunni dell'Istituto (scuola primaria e secondaria di I grado) e l'altro aperto alle famiglie, alle Istituzioni, agli Enti, alle Associazioni e a tutto il territorio in generale.</p> <p>Questo modulo si articolerà in incontri di due ore ciascuno a cadenza settimanale dal mese di ottobre 2017 al mese di maggio 2018.</p>
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PSMM80501G
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Costruiamo le regole

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					10.764,00 €



Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Cittadino digitale... quasi patentato

Dettagli modulo

Titolo modulo	Cittadino digitale... quasi patentato
Descrizione modulo	<p>Obiettivo di questo modulo, di 30 ore, è promuovere la digital literacy, ossia incrementare nei ragazzi la capacità di usare quelle nuove tecnologie che molti credono di saper usare, ma che in realtà conoscono in modo superficiale e talvolta usano in modo improprio. Il mondo on-line in questo modulo rappresenta contemporaneamente sia lo strumento principe che l'obiettivo da perseguire.</p> <p>I ragazzi delle classi prime e seconde della scuola secondaria di primo grado vengono guidati ad intraprendere il percorso delle competenze digitali certificate attraverso la promozione di due moduli della Patente Europea del Computer (ECDL): "Computer Essentials" che consente di acquisire le competenze fondamentali ed i concetti principali relativi alle tecnologie dell'informazione, computer, periferiche e software e "Online Essentials ("Navigare sicuri") che consente di acquisire le competenze necessarie per comprendere i concetti principali in materia di navigazione web e di sicurezza online.</p> <p>Le attività previste da questo modulo avverranno in parte in presenza sotto la guida del docente esperto e del tutor, con metodologie che privilegiano la centralità dell'alunno e le sue potenzialità di cooperazione e collaborazione col gruppo classe e con l'impiego delle molteplici attrezzature informatiche di cui è dotato l'Istituto, in parte potranno essere svolte a casa grazie all'impiego di una piattaforma on line innovativa, che rappresenti uno spazio reale di collaborazione e condivisione, un "bene comune digitale" capace di supportare sia la formazione in aula che la formazione a distanza.</p> <p>La piattaforma che si intende adottare deve:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contenere i "materiali di studio", sia già predisposti in riferimento al Syllabus ECDL, sia personalizzabili dal docente esperto in base alle necessità contingenti dei partecipanti; • Offrire la possibilità di svolgere esercitazioni, simulazioni delle prove d'esame • Garantire allo studente e al docente di monitorare il processo di apprendimento in ogni sua fase anche statistiche dettagliate, storici delle simulazione effettuate, grafici radar che evidenziano l'avanzamento dello studente sia a livello complessivo sia per micro-argomenti. • Disporre anche di un meccanismo di attribuzione di "badge" per rendere tangibili e premiare i progressi compiuti dagli studenti (ricordando il meccanismo di "superamento di livello" tipico dei videogames). • Prevedere un profilo famiglie, in modo tale da poter consentire ai genitori di monitorare le attività svolte e i risultati conseguiti dal proprio ragazzo. <p>In tale modulo deve essere prevista la figura aggiuntiva dell'esaminatore ECDL, che gestirà le necessarie sessioni d'esame all'interno del nostro Istituto (Test Center certificato) necessarie a certificare l'acquisizione delle competenze digitali poste come obiettivo di questo modulo.</p> <p>Questo modulo verrà realizzato nel periodo ottobre 2017-gennaio 2018 e sarà caratterizzato da incontri settimanali della durata di due ore ciascuno</p>
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/01/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PSMM80501G
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



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 MONTECALVO IN FOGLIA
'A.FRANK' (PSIC80500E)

Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Cittadino digitale... quasi patentato

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 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale(Piano 38553)
Importo totale richiesto	€ 22.128,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	
Data Delibera collegio docenti	-
Num. Delibera consiglio d'istituto	
Data Delibera consiglio d'istituto	-
Data e ora inoltrato	Piano non inoltrato

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Codice apri-mente</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Costruiamo le regole</u>	€ 10.764,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Cittadino digitale... quasi patentato</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "'Selvaggi digitali' in via di estinzione"	€ 22.128,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 22.128,00	€ 25.000,00