



**Candidatura N. 43253
2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale**

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IC CALVISANO
Codice meccanografico	BSIC84800A
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA F.LLI CERVI, 2
Provincia	BS
Comune	Calvisano
CAP	25012
Telefono	030968015
E-mail	BSIC84800A@istruzione.it
Sito web	www.iccalvisano.gov.it
Numero alunni	1311
Plessi	BSAA848017 - SC. INFANZIA ZANABONI ISORELLA BSAA848028 - SCUOLA INFANZIA VIADANA BSAA848039 - SCUOLA INFANZIA MEZZANE BSEE84801C - SCUOLA ELEMENTARE DI CALVISANO BSEE84802D - SCUOLA ELEMENTARE DI VIADANA BSEE84803E - SCUOLA ELEMENTARE "V.CHIZZOLINI" BSMM84801B - P.VIRGILIO MARONE - CALVISANO BSMM84802C - V.BACHELET - ISORELLA



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	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. 43253 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	Ri "codifichiamo" Isorella.	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Ri "codifichiamo" Calvisano	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	#Cittadini 2.0....e oltre, Calvisano	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	#Cittadini 2.0....e oltre, Isorella	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 22.728,00



Articolazione della candidatura

10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: [http:// www. re-coding our city.it](http://www.re-coding-our-city.it)

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Il progetto si propone di guidare gli studenti alla riscoperta della propria città da più punti di vista attraverso una "manipolazione" attiva e digitale della stessa.</p> <p>Con il coding e poi, grazie all'aiuto di semplici robot(blue bot, Doc...) o appositi programmi esistenti, gli studenti conosceranno gli spazi (la planimetria) del proprio paese ed impareranno a muoversi, a spostarsi, creando man mano dei reticoli sempre più ricchi, complessi e verosimili.</p> <p>Attraverso attività manipolative, utilizzando la metodologia del learning by doing , riprodurranno monumenti, punti d'interesse corredandoli con QR-Code; conosceranno i punti di forza e di debolezza del proprio territorio, saranno guidati in riflessioni su diversi aspetti come l'ambiente, la partecipazione attiva e la cittadinanza "digitale". Quest'ultima offrirà lo spunto per una riflessione consapevole e profonda sui molteplici cambiamenti che interessano la nostra società e sul ruolo sempre più centrale delle nuove tecnologie nella nostra vita. Si parlerà di Costituzione, cittadinanza attiva, multietnico/ multimedialità, social network, cyberbullismo per accompagnare gli alunni verso un utilizzo più critico e consapevole della "rete".</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'**area geografica** in cui verrà realizzato il Progetto comprende un territorio pianeggiante molto antropizzato, nel quale un consistente **flusso migratorio** ha modificato l'assetto della popolazione nativa. Sono presenti varie collettività straniere, equilibrate per genere; le nazionalità numericamente più consistenti sono quella rumena, marocchina, indiana e senegalese. Molte persone di tali comunità, attratte in passato dalle opportunità lavorative, sono sospinte dall'attuale congiuntura economica in situazioni di **disoccupazione e forte disagio**. La maggior parte di loro possiede un titolo di studio medio, ma vi sono anche persone, in genere donne, non alfabetizzate nella lingua d'origine. Nella zona l'**Istituto Comprensivo, ad indirizzo musicale**, risponde ai bisogni di 1315 utenti, fra i quali vi sono 34 **soggetti disabili** e 315 **minori stranieri** (24%). Fra questi ultimi sono numerosi quelli che, nella fascia zero-cinque anni, non frequentano la scuola dell'infanzia, originando il fenomeno dei cosiddetti "**bambini invisibili**".

Da vari anni l'Istituto è dotato di un **gruppo di lavoro per l'inclusione** che affronta situazioni assai variegata: i casi vanno dalle disabilità ai disturbi di apprendimento, dalle problematiche della migrazione ai bisogni educativi speciali. Di conseguenza si attuano procedure di accoglienza, di sostegno, di alfabetizzazione, di valorizzazione delle lingue e delle culture, di formazione e di collaborazione con le agenzie educative del territorio.

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.

× **Ridurre la dispersione scolastica e favorire l'inclusione** dei minori che si trovano in difficoltà di apprendimento, che vivono in situazioni di deprivazione culturale, che hanno poche o scarse occasioni di scambio e di relazione sociale.

× **Instaurare forme di comunicazione efficaci usando una molteplicità di linguaggi verbali, computazionali e artistici**, in modo da fruire di opportunità motivanti, potersi esprimere con maggiore sicurezza, padroneggiare le operazioni di logica, di coding, di problem solving, di ricerca e di analisi per conseguire al termine dell'intera esperienza un maggior successo scolastico e formativo e promuovere una creatività digitale maggiore negli alunni;

× **Stimolare la crescita delle competenze di base negli ambiti:**

cognitivo, cioè del SAPERE, rafforzando conoscenze e concetti propri della creatività digitale;

socio-affettivo, cioè del SAPER ESSERE, potenziando stima e fiducia in sé e negli altri, insieme alle abilità di collaborare costruttivamente all'interno di piccoli e grandi gruppi;

operativo, cioè del SAPER FARE, aumentando flessibilità mentale, capacità di analisi, di sintesi e di astrazione, pensiero divergente e creativo sia in situazioni concrete di laboratorio sia in situazioni di *transfert* spendibili in altri contesti.

Caratteristiche dei destinatari

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

La dispersione scolastica si manifesta tra i banchi, ma le sue radici affondano nelle condizioni personali, negli ambiti familiari, nei contesti sociali e culturali di appartenenza.

Pertanto i docenti del Gruppo di Lavoro per l'Inclusione incontrano gli insegnanti di classe sia per il passaggio di informazioni sui minori già segnalati che per la rilevazione quantitativa e qualitativa dei potenziali destinatari del Progetto. Tale operazione è realizzata consultando le cartelle anagrafiche, le schede di valutazione ed eventuali informazioni aggiuntive pervenute dai Servizi sociali. Si ipotizza di coinvolgere i **minori in difficoltà di apprendimento e/o svantaggio socio-economico**, che appaiono in ritardo rispetto alle consuete tappe del percorso scolastico, insieme agli **alunni stranieri** di varie nazionalità. Per questi ultimi, in particolare, si ricorre ai dati della specifica *"biografia linguistica"*, si tiene conto dell'età, della data di arrivo in Italia, della tipologia della lingua materna e del percorso di alfabetizzazione compiuto, precisato con i livelli del Quadro comune europeo di riferimento per le lingue.

Protagonisti del progetto sono ragazzi e ragazze che frequentano le **"classi ponte"**, 4[^] - 5[^] della scuola primaria e 1[^] - 2[^] della scuola secondaria di primo grado. Mediante apposite assemblee si coinvolgono **le famiglie** degli alunni citati, ricorrendo, se necessario, anche a figure che facilitano la comunicazione come i mediatori linguistici o gli operatori sociali.

Apertura della scuola oltre l'orario

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

Il nuovo tempo educativo, oltre il consueto orario scolastico, viene assicurato dalla presenza del **personale ausiliario** che è già in servizio per accompagnare le attività della segreteria (nel plesso della scuola primaria) e le lezioni della sezione ad indirizzo musicale (nel plesso della scuola secondaria di primo grado).

Per l'esattezza il Progetto prevede di aggiungere **un pomeriggio** a quelli già esistenti, in modo da garantire tempi distesi per le attività laboratoriali, "nastro trasportatore" verso l'alfabeto informatico del nostro tempo.

Il periodo in cui si realizzano le varie esperienze di apprendimento è preferibilmente quello del **secondo quadrimestre**, quando il funzionamento delle scuole è ben consolidato e le condizioni stagionali favoriscono la frequenza.

Gli ambienti scolastici impiegati per il Progetto sono dotati di attrezzature multimediali idonee e sono connotati con appositi **materiali** creati di volta in volta dai ragazzi nei laboratori, proprio per dare **visibilità** ai lavori in corso.

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...).

Nel territorio sono presenti entità che collaborano con la scuola e possono fornire **importanti contributi** alla realizzazione del Progetto:

i **due Enti Locali**, che curano il diritto allo studio, i servizi alla persona e la **mediazione sociale** attraverso gli interventi degli assistenti sociali;

la consulenza **dell'assessore alla Pubblica Istruzione** del Comune di Calvisano, ingegnere informatico, consulente informatico nell'ambito della fidelizzazione e programmi LOAYLTY, nel settore della grande distribuzione organizzata e dell'industria.;

l'**Associazione AVISCO** per la ricerca, la sperimentazione e l'aggiornamento sugli audiovisivi in ambito scolastico e socio-educativo;

gli insegnanti dell'Istituto che si sono formati in coding e robotica negli ultimi due anni di formazione (tra i quali alcuni sono specialisti della didattica inclusiva attraverso l'uso delle LIM e delle TIC);

la ditta **JCN** che già fornisce al nostro IC servizi, consulenze e attività di formazione specifica sull'uso delle nuove tecnologie;

il supporto della collaborazione in **rete** con gli altri Istituti Comprensivi del territorio con i quali c'è uno scambio continuo di esperienze anche al fine di creare attività laboratoriali e di workshop per la "Giornata digitale della Scuola bresciana" che si realizza presso gli Istituti superiori di Brescia;



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

Metodologie e Innovatività

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

Il progetto punta all'**innovazione** perché si avvale di strategie attraenti stimolando la curiosità dei destinatari verso un mondo di cui altrimenti rimarrebbero fruitori passivi, pur essendo nativi digitali ; tali scelte di fondo permettono di mantenere costante la motivazione.

Per i laboratori si utilizzano i metodi del **cooperative learning**, del **problem solving** e del **coding**, in quanto arricchiscono quel **pensiero computazionale e quella creatività digitale** che migliorano la scoperta di soluzioni originali, la considerazione di punti di vista differenti, il consolidamento delle strutture spaziali e geometriche.

Gli **impatti** previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio consistono nella maturazione di **atteggiamenti culturali più ricchi ed articolati**, nella sperimentazione di **rapporti collaborativi e solidali**, nell'**interazione creativa tra il digitale ed il manuale**, in un **utilizzo più critico e consapevole** delle tecnologie di cui si dispone quotidianamente.

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 Progetto concorda con le linee-guida contenute nel PTOF e nel PdM: è in stretta connessione con le scelte pedagogiche, le procedure di accompagnamento e le iniziative promosse dall'IC; è in sintonia con il progetto di "Comprensione profonda" che prevede un nuovo approccio alla didattica per competenze; può contare sul fatto che ogni nostra aula dell'IC è dotata di Lim e connessione ad internet e copertura wifi presente in molti plessi; presenza di attrezzature utili per attività di coding e robotica (Bee bot; lego Wedo; Mindstorm). Rappresenta la evoluzione di iniziative significative realizzate in precedenza, che fanno parte della storia pregressa dell'Istituto; fra queste ultime si ricordano le esperienze più recenti: "Progetto Matematica_Mente", finanziato grazie ad un bando vinto in rete, di durata biennale, che ha coinvolto gli IC di Calvisano, Gottolengo(IC capofila) e Pralboino ed ha permesso, attraverso un percorso didattico specifico, di ideare e promuovere i Giochi matematici, realizzati presso l'Istituto Superiore Carli di Brescia; "Progetto Mondovisione", che favorisce un approccio al tema della diversità culturale, alla specificità del linguaggio multimediale ed alla possibilità di confronto interculturale mediante l'uso delle nuove tecnologie. Sin dal precedente a.s. l'Istituto ha presentato e sta elaborando altri progetti nell'ambito del PON-FSE. L'attuale Progetto si pone in continuità con gli stessi, presentandosi però con elementi innovativi e peculiari.



Inclusività

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

L'apprendimento non è mai un processo solitario, ma è profondamente influenzato dalle relazioni, dagli stimoli e dai contesti tra pari: pertanto la progettualità didattica specifica per l'inclusione prevede in primo luogo le modalità dell'**apprendimento cooperativo**, con il lavoro a coppie e a piccoli gruppi, **peer-education** e **tutoring**, per imparare insieme attraverso la ricerca e la scoperta.

Per gli alunni con maggiori difficoltà sono di grande aiuto tutte le forme di **organizzazione anticipata delle conoscenze**, per cui si ricorre a mediatori didattici ed a strumenti tecnologici capaci di potenziare le strategie logico-visive con illustrazioni significative, risorse iconografiche, fonti visive di vario genere.

I **laboratori** sono tutti allestiti come spazi fisici riconoscibili e accoglienti dove si affrontano situazioni di **problem-solving** e di **coding**, si pianificano le attività attraverso il **Learning by doing and by creating** e la **Flipped classroom**, si scoprono le soluzioni logiche e geometriche, programmano le azioni dei personaggi-guida e/o dei robot all'interno di un "**setting virtuale**" nel quale si visualizzano le procedure applicate.

Il coinvolgimento dei genitori può prevedere momenti di partecipazione attiva sia a livello laboratoriale che in fase di restituzione.

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.

I destinatari del Progetto arricchiscono le loro **competenze computazionali e tecnologiche**; acquisiscono nuovi termini e strategie utilizzandoli con proprietà e consapevolezza nelle comunicazioni quotidiane; conseguono maggior successo scolastico perché comprendono concetti nuovi e contenuti diversificati.

Contemporaneamente migliorano le loro **competenze logico-matematiche, di cittadinanza attiva**, rinforzano le capacità di calcolo scritto e mentale, sviluppano ragionamenti, formulano ipotesi, rilevano dati significativi, affrontano problemi di vario genere e programmano procedimenti adatti alla loro soluzione.

Inoltre progrediscono sul piano della **socializzazione**: accrescono la loro autostima, apprezzano i risultati dei percorsi compiuti, riconoscono che sono stati elaborati grazie all'apporto di tutti i partecipanti, sperimentano il coding e la robotica, con attività innovative rispetto alla didattica curricolare.

Questi processi di maturazione sono monitorati progressivamente mediante **osservazioni dirette** (effettuate dal docente tutor d'aula) ed al termine dell'intera esperienza, attraverso **batterie di questionari** a risposte multiple che valutano sia le conoscenze apprese sia il grado di apprezzamento di quanto hanno vissuto i partecipanti.

Le famiglie e la comunità scolastica sono anch'esse invitate ad esprimere i loro punti di vista per mezzo di **interviste strutturate**.

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

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

La comunità scolastica e il territorio circostante sono periodicamente informati circa l'andamento del Progetto con appositi **articoli** postati sul **sito dell'Istituto** e sulla **stampa locale**.

L'intera realizzazione è documentata nei suoi passaggi più significativi con brevi **appunti scritti e iconici** - fotografie o filmati - redatti dagli esperti e dai tutor d'aula.

Tutti i materiali prodotti di volta in volta dai partecipanti confluiscono in alcuni **learning objects**, cioè in "**oggetti didattici**" di buona qualità, caratterizzati non solo da tematiche motivanti e da connessioni disciplinari arricchenti, ma pure da proposte interattive piacevoli. Essi possono essere raccolti in un unico supporto multimediale oppure si possono configurare all'interno di un sito web dedicato; in ogni caso essi divengono accessibili e replicabili da parte di tutti coloro che intendono condividere gli esiti del Progetto. Grazie ai contributi esperti tali prodotti sono arricchiti da efficaci animazioni audiovisive e da dimostrazioni pratiche di quanto realizzato con la robotica.

I docenti interessati a sperimentare analoghi percorsi didattici, pur con i necessari adattamenti ai differenti contesti educativi, possono intervenire ad un **workshop conclusivo di Best Practices**, durante il quale sono illustrate nel dettaglio tutte le fasi e i risultati dell'esperienza compiuta, anche con il contributo degli stessi alunni.

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.

I destinatari del Progetto ed i loro genitori sono coinvolti secondo questa successione temporale.

1. Fase iniziale della co-progettazione: nel corso di un breve colloquio individuale insegnanti e famiglie chiariscono reciprocamente quali finalità si intendono perseguire per il singolo studente all'interno del gruppo. Tale modalità è preferita all'incontro in forma assembleare, in quanto permette di esprimersi con maggiore libertà, senza le inibizioni che a volte sono causate dalla presenza di altre persone oppure dal fatto di non possedere pienamente la lingua italiana.

2. Fase intermedia della verifica in itinere: ai partecipanti si sottopone sia un sociogramma che un questionario metacognitivo; così si rilevano le interazioni sociali che si sono instaurate nei gruppi e si delincono i livelli di gradimento dell'esperienza, i punti forti e i punti deboli incontrati sul piano dell'apprendimento all'interno dei vari laboratori

3. Fase conclusiva della valutazione finale: sempre attraverso un questionario si aiutano gli studenti a prendere coscienza delle competenze raggiunte. Non si utilizzano prove a punteggio, ma rubriche di valutazione che tratteggiano gli esiti conseguiti.

Al termine dell'intero percorso le famiglie sono richiamate ancora una volta a scuola e sono invitate ad esprimere i loro punti di vista per mezzo di **interviste strutturate**, le quali, per risultare più chiare, possono anche essere redatte nelle lingue straniere presenti sul territorio.



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)

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

Attraverso modalità innovative e creative gli studenti vengono guidati in una “manipolazione” della propria città. Utilizzando modalità laboratoriali e attività di cooperative ma, soprattutto, grazie alla conoscenza e l'utilizzo di strumenti informatici, i ragazzi osserveranno e conosceranno la propria città da molteplici punti di vista.

Con il coding, prima su sé stessi, partendo dai più piccoli poi, grazie all'aiuto di semplici robot (blue bot, Doc...) o appositi programmi esistenti, gli studenti conosceranno gli spazi (la planimetria) del proprio paese ed impareranno a muoversi, a spostarsi, creando man mano dei reticoli sempre più ricchi, complessi e verosimili.

Attraverso attività manipolative, utilizzando la metodologia del learning by doing, riprodurranno monumenti, punti d'interesse corredandoli con QR-Code; conosceranno i punti di forza e di debolezza del proprio territorio, saranno guidati in riflessioni su diversi aspetti come l'ambiente, la partecipazione attiva e la cittadinanza “digitale”. Quest'ultima offrirà lo spunto per una riflessione consapevole e profonda sui molteplici cambiamenti che interessano la nostra società e sul ruolo sempre più centrale delle nuove tecnologie nella nostra vita. Si parlerà di Costituzione, cittadinanza attiva, multietnico/ multimedialità, social network, cyberbullismo per accompagnare gli alunni verso un utilizzo più critico e consapevole della “rete”.



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
Cittadinanza Interculturale	pag.105	http://www.iccalvisano.gov.it/ptof
Coding- Rete scuola I.C. di Calvisano, Gottolengo, Pralboino	pag. 53	http://www.iccalvisano.gov.it/ptof
Educazione alla Cittadinanza	pag.74	http://www.iccalvisano.gov.it/ptof
Nuove Tecnologie	pag.55	http://www.iccalvisano.gov.it/ptof

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alliegato
Fornitura spazi ed attrezzature.	1	Comune di Calvisano	Dichiarazione di intenti	1695/C14	26/04/2017	Sì
Fornitura spazi ed attrezzature.	1	Comune di Isorella	Dichiarazione di intenti	1695/C14	26/04/2017	Sì
Supporto per realizzazione percorso didattico e tecnologico in funzione del progetto.		Associazioni e privati in grado di realizzare il supporto di cui sopra e che abbiano esperienza nel settore didattico e tecnologico.				

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Ri "codifichiamo" Isorella.	€ 5.682,00
Ri "codifichiamo" Calvisano	€ 5.682,00
#Cittadini 2.0....e oltre, Calvisano	€ 5.682,00
#Cittadini 2.0....e oltre, Isorella	€ 5.682,00



TOTALE SCHEDE FINANZIARIE

€ 22.728,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Ri "codifichiamo" Isorella.

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Ri "codifichiamo" Isorella.
Descrizione modulo	<p>Per coding non si intende solo la scrittura di un codice ma l'acquisizione degli strumenti intellettuali per procedere alla risoluzione di un problema; strumenti che sono propri del pensiero computazionale. Il pensiero computazionale significa riformulare un problema apparentemente difficile in uno che siamo in grado di risolvere, anche riducendolo, incorporandolo in altro, trasformandolo o simulandolo.</p> <p>Attraverso attività laboratoriali, utilizzando la metodologia del learning by doing, attraverso il supporto di strumentazioni informatiche già in essere o "attrezzature" create di volta in volta, partendo dalla conoscenza man mano sempre più ricca ed articolata del linguaggio computazionale, gli alunni verranno guidati nella realizzazione della "loro" città virtuale, di cui saranno gli unici ideatori: dalla creazione del plastico, la riproduzione di monumenti, ad attività di project-based learning per affrontare temi ambientali e di educazione civica. Grazie al connubio dell'utilizzo di materiali da riciclo e delle nuove tecnologie, i ragazzi saranno portati a conoscere nuove tematiche in modo altamente creativo e divertente e saranno guidati in riflessioni su diversi aspetti come l'ambiente, la partecipazione attiva e la cittadinanza "digitale". Utilizzando la metodologia della Flipped classroom, saranno gli stessi studenti protagonisti dei singoli incontri; saranno loro a recuperare tutte le informazioni relative alla propria città: la sua storia, il suo sviluppo, le peculiarità del territorio che occupa, eventuali punti di forza o di debolezza: in modo da rafforzare il senso di appartenenza alla propria comunità e far nascere una coscienza più attenta alle problematiche ambientali (inquinamento....)</p> <p>I ragazzi verranno guidati nella creazione manuale e virtuale di un plastico riproduttivo della propria città. Nel primo, un ruolo fondamentale l'avrà l'utilizzo di materiali da riciclo mentre nel secondo, si partirà dalla conoscenza e dall'uso del coding partendo prima da sé stessi, utilizzando il proprio corpo e poi sperimentandolo in appositi programmi. Particolare attenzione sarà data allo sviluppo del pensiero critico, alla capacità del problem solving, alla capacità progettuale, al lavoro di gruppo e allo sviluppo delle abilità interpersonali e comunicative.</p> <p>Il tutto verrà realizzato anche a partire dalla conoscenza dell'utilizzo e delle modalità di creazione di QR-code e di programmi e app di lettura di quest'ultimi, in versione free.</p>
Data inizio prevista	09/10/2017
Data fine prevista	30/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BSEE84803E BSMM84802C
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Ri "codifichiamo" Isorella.

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: Ri "codifichiamo" Calvisano

Dettagli modulo

Titolo modulo	Ri "codifichiamo" Calvisano
Descrizione modulo	<p>Per coding non si intende solo la scrittura di un codice ma l'acquisizione degli strumenti intellettuali per procedere alla risoluzione di un problema; strumenti che sono propri del pensiero computazionale. Il pensiero computazionale significa riformulare un problema apparentemente difficile in uno che siamo in grado di risolvere, anche riducendolo, incorporandolo in altro, trasformandolo o simulandolo.</p> <p>Attraverso attività laboratoriali, utilizzando la metodologia del learning by doing, attraverso il supporto di strumentazioni informatiche già in essere o "attrezzature" create di volta in volta, partendo dalla conoscenza man mano sempre più ricca ed articolata del linguaggio computazionale, gli alunni verranno guidati nella realizzazione della "loro" città virtuale, di cui saranno gli unici ideatori: dalla creazione del plastico, la riproduzione di monumenti, ad attività di project-based learning per affrontare temi ambientali e di educazione civica. Grazie al connubio dell'utilizzo di materiali da riciclo e delle nuove tecnologie, i ragazzi saranno portati a conoscere nuove tematiche in modo altamente creativo e divertente e saranno guidati in riflessioni su diversi aspetti come l'ambiente, la partecipazione attiva e la cittadinanza "digitale". Utilizzando la metodologia della Flipped classroom, saranno gli stessi studenti protagonisti dei singoli incontri; saranno loro a recuperare tutte le informazioni relative alla propria città: la sua storia, il suo sviluppo, le peculiarità del territorio che occupa, eventuali punti di forza o di debolezza: in modo da rafforzare il senso di appartenenza alla propria comunità e far nascere una coscienza più attenta alle problematiche ambientali (inquinamento....)</p> <p>I ragazzi verranno guidati nella creazione manuale e virtuale di un plastico riprodotto della propria città. Nel primo, un ruolo fondamentale l'avrà l'utilizzo di materiali da riciclo mentre nel secondo, si partirà dalla conoscenza e dall'uso del coding partendo prima da sé stessi, utilizzando il proprio corpo e poi sperimentandolo in appositi programmi. Particolare attenzione sarà data allo sviluppo del pensiero critico, alla capacità del problem solving, alla capacità progettuale, al lavoro di gruppo e allo sviluppo delle abilità interpersonali e comunicative.</p> <p>Il tutto verrà realizzato anche a partire dalla conoscenza dell'utilizzo e delle modalità di creazione di QR-code e di programmi e app di lettura di quest'ultimi, in versione free.</p>
Data inizio prevista	09/10/2017



Data fine prevista	30/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BSEE84801C BSMM84801B
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Ri "codifichiamo" Calvisano

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: #Cittadini 2.0....e oltre, Calvisano

Dettagli modulo

Titolo modulo	#Cittadini 2.0....e oltre, Calvisano
----------------------	--------------------------------------



Descrizione modulo	<p>Le nostre comunità vivono profonde e rapide trasformazioni e sono attraversate da fenomeni molto complessi e spesso contraddittori. I profondi cambiamenti che stiamo vivendo nell'ambito della conoscenza e della convivenza umana hanno moltiplicato e diversificato i livelli di realtà, di cultura, di organizzazione, determinando molteplici tensioni e conflitti. Non si ha più la consapevolezza della comunità di appartenenza: la facilità con cui attraverso la "rete" si viene a contatto con culture diverse, ha portato il singolo a perdere la sua identità.</p> <p>Un compito centrale della formazione e dell'educazione diventa, di conseguenza, quello di apprendere e di far apprendere i modi in cui poter vivere in mezzo alle tensioni e ai conflitti generati dalle diversità; di far riacquisire al singolo la propria identità culturale vista, non come elemento di divisione o tensione, ma come opportunità di confronto e dialogo con le diverse culture.</p> <p>In occasione dei settant'anni della Costituzione, partendo dall'incontro con autori di libri per ragazzi su questo tema, gli alunni grazie ad attività laboratoriali e cooperative, conosceranno la "loro" Costituzione, gli articoli più importanti e verranno guidati nella formazione di una propria identità.</p> <p>Grazie all'utilizzo delle "rete" potranno operare confronti, similitudini tra la loro Costituzione e quella degli altri paesi rappresentati dagli alunni presenti.</p> <p>Ruolo fondamentale della scuola sarà, in primis, quello di valorizzare abilità e capacità nell'uso e nella gestione di dispositivi multimediali dei nativi digitali, cogliendo una grande opportunità per rigenerare il nostro sistema di istruzione, ricollocando al centro del processo di insegnamento-apprendimento gli studenti. In particolare l'intento è quello di educare gli stessi alunni ad un utilizzo consapevole e critico della multimedialità. Le nuove tecnologie sono state velocissime ad imporsi ed hanno determinato numerosi cambiamenti che generano nuove sfide educative. L'essere umano deve ritrovare la sua centralità e le tecnologie devono essere utilizzate in sua funzione, non viceversa.</p> <p>Bisognare arginare fenomeni quali il cyberbullismo di cui la rete è piena: grazie ad attività di peer education si parlerà il più possibile ai ragazzi di sicurezza e tecnologia, accompagnandoli nella navigazione online ed insegnando loro l'utilizzo di Internet, per renderli consapevoli dei tantissimi pericoli presenti.</p> <p>Sviluppare la cittadinanza digitale è essenziale per garantire che i giovani possano partecipare alla società online, usino i media digitali per adempiere ai loro doveri civici e possano trarre pieno vantaggio dal potenziale offerto dalla tecnologia in tal senso.</p> <p>Ad esempio di quanto sopra detto si segnala che in piattaforma eTwinning sono già presenti una serie di attività inerenti, a cui si accederà anche con una partecipazione attiva.</p>
Data inizio prevista	09/10/2017
Data fine prevista	30/05/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BSEE84801C BSMM84801B
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: #Cittadini 2.0...e oltre, Calvisano

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: #Cittadini 2.0...e oltre, Isorella

Dettagli modulo

Titolo modulo	#Cittadini 2.0...e oltre, Isorella
Descrizione modulo	<p>Le nostre comunità vivono profonde e rapide trasformazioni e sono attraversate da fenomeni molto complessi e spesso contraddittori. I profondi cambiamenti che stiamo vivendo nell'ambito della conoscenza e della convivenza umana hanno moltiplicato e diversificato i livelli di realtà, di cultura, di organizzazione, determinando molteplici tensioni e conflitti. Non si ha più la consapevolezza della comunità di appartenenza: la facilità con cui attraverso la "rete" si viene a contatto con culture diverse, ha portato il singolo a perdere la sua identità.</p> <p>Un compito centrale della formazione e dell'educazione diventa, di conseguenza, quello di apprendere e di far apprendere i modi in cui poter vivere in mezzo alle tensioni e ai conflitti generati dalle diversità; di far riacquisire al singolo la propria identità culturale vista, non come elemento di divisione o tensione, ma come opportunità di confronto e dialogo con le diverse culture.</p> <p>In occasione dei settant'anni della Costituzione, partendo dall'incontro con autori di libri per ragazzi su questo tema, gli alunni grazie ad attività laboratoriali e cooperative, conosceranno la "loro" Costituzione, gli articoli più importanti e verranno guidati nella formazione di una propria identità.</p> <p>Grazie all'utilizzo delle "rete" potranno operare confronti, similitudini tra la loro Costituzione e quella degli altri paesi rappresentati dagli alunni presenti.</p> <p>Ruolo fondamentale della scuola sarà, in primis, quello di valorizzare abilità e capacità nell'uso e nella gestione di dispositivi multimediali dei nativi digitali, cogliendo una grande opportunità per rigenerare il nostro sistema di istruzione, ricollocando al centro del processo di insegnamento-apprendimento gli studenti. In particolare l'intento è quello di educare gli stessi alunni ad un utilizzo consapevole e critico della multimedialità. Le nuove tecnologie sono state velocissime ad imporsi ed hanno determinato numerosi cambiamenti che generano nuove sfide educative. L'essere umano deve ritrovare la sua centralità e le tecnologie devono essere utilizzate in sua funzione, non viceversa.</p> <p>Bisognare arginare fenomeni quali il cyberbullismo di cui la rete è piena: grazie ad attività di peer education si parlerà il più possibile ai ragazzi di sicurezza e tecnologia, accompagnandoli nella navigazione online ed insegnando loro l'utilizzo di Internet, per renderli consapevoli dei tantissimi pericoli presenti.</p> <p>Sviluppare la cittadinanza digitale è essenziale per garantire che i giovani possano partecipare alla società online, usino i media digitali per adempiere ai loro doveri civici e possano trarre pieno vantaggio dal potenziale offerto dalla tecnologia in tal senso.</p> <p>Ad esempio di quanto sopra detto si segnala che in piattaforma eTwinning sono già presenti una serie di attività inerenti, a cui si accederà anche con una partecipazione attiva.</p>
Data inizio prevista	09/10/2017
Data fine prevista	30/05/2018



Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BSEE84803E BSMM84802C
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: #Cittadini 2.0...e oltre, Isorella

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



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 43253)
Importo totale richiesto	€ 22.728,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	20
Data Delibera collegio docenti	17/03/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	57
Data Delibera consiglio d'istituto	11/04/2017
Data e ora inoltro	15/05/2017 13:37:02
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>Ri "codifichiamo" Isorella.</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Ri "codifichiamo" Calvisano</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>#Cittadini 2.0...e oltre, Calvisano</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>#Cittadini 2.0...e oltre, Isorella</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "http:// www. re-coding our city.it"	€ 22.728,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 22.728,00	€ 25.000,00