



## Candidatura N. 39692 2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	FOSCOLO-GABELLI-
<b>Codice meccanografico</b>	FGIC86100G
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA CARLO BAFFI 2/4
<b>Provincia</b>	FG
<b>Comune</b>	Foggia
<b>CAP</b>	71121
<b>Telefono</b>	0881743522
<b>E-mail</b>	FGIC86100G@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.icfoscologabelli.gov.it
<b>Numero alunni</b>	1228
<b>Plessi</b>	FGAA86105L - VIA CAPEZZUTO FGEE86103Q - GABELLI FGMM86101L - FOSCOLO



## 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 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Innalzamento dei livelli di competenza delle discipline prove Invalsi, se misurabile Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali ( solo per gli studenti del II ciclo) 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. 39692 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	"UP TO SCRATCH"	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	"CODING IN YOUR CLASSROOM!"	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	'CODINGGIOCHIAMO'	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	"CYBERACTION"	€ 5.682,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 22.728,00</b>

## 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: "L'ATELIER DELLA CREATIVITA' "

<b>Descrizione progetto</b>	<p>Il progetto "L'Atelier della Creatività" ha come obiettivo primario l'arricchimento personale sotto forma del piacere di conoscere e di comprendere, promuovendo trasversalmente la capacità di pensiero e risoluzione dei problemi, competenze fondamentali del XXI secolo e declinazioni dell'Agenda Globale 2030.</p> <p>L'introduzione alle basi della programmazione nel sistema scolastico, con diverse gradazioni a seconda dei cicli, è promossa attraverso i percorsi dedicati allo sviluppo del pensiero computazionale. Se si intende la programmazione come l'attività di descrizione di un procedimento, attraverso codici simbolici univocamente definiti, allora il cosiddetto pensiero computazionale si colloca in posizione preliminare, poiché consiste nel concepire e comprendere gli algoritmi e le strutture di dati prima ancora che questi vengano formalizzati nei termini di un linguaggio di programmazione. Gli elementi relativi alle basi del pensiero computazionale e della programmazione sono, quindi, da inserirsi nel sistema educativo con approcci gradualisti, anche attraverso metodi che non contemplano l'uso del computer o che valorizzano aspetti ludici, seguendo l'attitudine e le capacità di apprendimento dei discenti e stimolando il piacere del comprendere e del creare.</p>
-----------------------------	--

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

##### Contesto di riferimento

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

**L'IC Foscolo Gabelli**, sito in zona periferica di Foggia, ha 1203 alunni di cui il 18% con bisogni educativi speciali. Esso opera in un quartiere la cui popolazione è costituita in gran parte da operai, molti disoccupati e stranieri. Il grado di istruzione delle famiglie è piuttosto basso e tra i nonni ci sono ancora casi di analfabetismo. Le cause all'origine della devianza e dell'abbandono scolastico sono:

- Contesto socio economico e culturale eterogeneo e complesso
- Emarginazione, demotivazione, bassa autostima
- Difficoltà relazionali all'interno del gruppo (bullismo)
- Deprivazione socio-culturale ed affettivo-relazionale e mancanza di identità
- Difficoltà di apprendimento linguistico-espressive.

Queste problematiche si ripercuotono a livello cognitivo, determinando un modesto sviluppo delle capacità logiche e difficoltà generalizzate. Ciò è confermato anche dalle indagini Istat che rilevano un tasso di deprivazione territoriale pari al 2.4. Il Progetto nasce dall'analisi dei risultati conseguiti nelle prove standardizzate nazionali e da un'attenta riflessione sul livello di competenze raggiunto dagli alunni. In seguito al Rapporto di valutazione esterna è emersa la necessità di potenziare le competenze disciplinari. Si utilizzeranno metodologie accattivanti e innovative.

## 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.

In linea con il PON "Per la scuola" 2014-2020, gli obiettivi generali del progetto includono l'acquisizione di competenze e l'alfabetizzazione digitale, utili trasversalmente per lo sviluppo cognitivo, metacognitivo, operativo e relazionale degli studenti coinvolti, che potranno così inserirsi in maniera aggiornata, e perciò competitiva, nel mondo del lavoro.

Per raggiungere tali scopi, gli obiettivi formativi specifici del presente progetto sono:

- Sviluppo delle competenze base legate all'informatica e al pensiero digitale come algoritmi, strutture di dati e principi di programmazione
- Sviluppo del pensiero computazionale come competenza trasversale per rafforzare capacità di problem solving e di soluzioni creative ai problemi
- Sviluppo dell'analisi critica, capacità di team working e confronto positivo di idee come competenze richieste ai fini della crescita economica e della competitività
- Acquisizione di strumenti e competenze che promuovano la cittadinanza attiva tra gli adulti del domani.

In questo modo si promuovono esperienze di inclusione e integrazione nonché di analisi sulle dinamiche sociali e politiche che si stanno originando in Europa.

### 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.

Dopo un'attenta analisi dei bisogni è emersa la necessità di integrare e potenziare le aree disciplinari di base attraverso la realizzazione di percorsi per lo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale. In conformità a quanto emerso dal RAV e riportato nel PDM i destinatari del presente intervento sono gli alunni della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado provenienti da vari contesti con particolare attenzione agli alunni con BES, in un'ottica di inclusività e di integrazione sociale. Questo per facilitare l'acquisizione degli apprendimenti e dei nuovi linguaggi e favorire il processo di socializzazione all'interno del gruppo classe. L'analisi della valutazione degli apprendimenti relativi alle competenze di base costituirà il punto di partenza per l'individuazione degli studenti. Ogni gruppo sarà formato da 20/25 alunni. Il progetto prevede 4 Moduli:

? n°2 Moduli di 30 ore per la scuola Primaria

1. Sviluppo del pensiero Computazionale e della Creatività Digitale Classi 1°-2°-3°

1. Sviluppo del pensiero Computazionale e della Creatività Digitale Classi 4°-5°

? n° 2 Moduli di 30 per la secondaria di 1° grado

1. Sviluppo del pensiero Computazionale e della Creatività Digitale Classi 1°-2°-3°

1. Competenze di "cittadinanza digitale" Classi 2°-3°

### 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.

Le attività relative ai quattro moduli sono programmate in orario non coincidente con le attività curricolari e progettate in sinergia con le stesse a supporto dell'apprendimento curricolare.

Le attività si svolgeranno durante gli anni scolastici 2017/18 e 2018/19 in orario pomeridiano dalle ore 15:30 alle ore 18:00 nel periodo di ordinaria attività didattica. L'apertura pomeridiana riguarderà sia il plesso della scuola primaria situato in via Capezzuto, sia il plesso della scuola secondaria di primo grado situato in via Baffi, nel rispetto della verticalità e della continuità dei percorsi.

Ogni modulo prevede un rientro settimanale per cui i tempi saranno dilazionati nell'arco di 12 settimane.

L'attuazione dei percorsi avverrà nel seguente modo:

Scuola primaria: un modulo nell'a.s. 2017/2018 un modulo nell'a.s. 2018/2019

Scuola sec. un modulo nell'a.s. 2017/2018 un modulo nell'a.s. 2018/2019

L'apertura delle sedi sarà garantita con il personale interno dipendente dell'Istituto.

### 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...).

Al fine di poter raggiungere una più ampia diffusione degli interventi programmati è necessario che la scuola diventi un punto di riferimento concreto per famiglie e alunni collaborando con le altre agenzie educative presenti sul territorio per apportare valore e innovazione al progetto. Con le agenzie educative si condivideranno gli obiettivi attesi, in un'ottica di peer - education, di integrazione e di sviluppo di skill e competenze utili nella vita quotidiana e lavorativa, quali problem solving, team working e creatività.

A tal fine è stata accolta la proposta di collaborazione a titolo non oneroso dei seguenti soggetti:

- **Associazione Stati Generali dell'Innovazione** che si impegna a collaborare alle attività di progettazione e al monitoraggio dell'efficacia e dell'impatto degli interventi tramite l'osservatorio della "Rete delle scuole innovative" - (SIDERA).
- **Docendum & Digiconsum** che si impegna a favorire la promozione e la tutela della cittadinanza digitale e ad operare per il contrasto al digital device.
- **Associazione Educazione Impreditoriale ITALFOR** che si impegna nella ricerca, nello sviluppo e nella progettazione di servizi nei settori della telematica, dell'automazione, delle telecomunicazioni, dei sistemi di elaborazione dati.
- **I.T.E. 'B. PASCAL'** si impegna a collaborare alla diffusione di informazioni e di attività di peer education.

### **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.).

Gli alunni della scuola primaria saranno avviati al Coding attraverso il linguaggio universale della programmazione visuale a blocchi alternando formazione analitica e simulazioni pratiche, con l'utilizzo di strumenti digitali alternati a strumenti analogici, come giochi in classe o la scacchiera interattiva.

Si utilizzerà la Peer-education, il Tutoring, il Cooperative Learning e il Learning by doing.

Gli studenti della scuola secondaria approfondiranno i concetti di programmazione, di algoritmo e di automazione. Impareranno a definire soluzioni flessibili a problemi complessi; a creare giochi educativi interattivi (serious games), brevi video, podcast e webcast, da condividere online; apprenderanno rudimenti di Robotica; sperimenteranno linguaggi complessi di programmazione attraverso la creazione di siti web e blog.

Saranno avviati ai concetti di "diritti della rete" e di privacy sui Social Network. Si utilizzeranno metodi innovativi quali Case Studies, Flipped Classroom, Storytelling, Tutoring, Peer-education e Learning by doing. Verranno utilizzati anche role playing strutturati e non strutturati che includono la tecnica dello specchio, l'inversione dei ruoli e il role playing multiplo per quel che riguarda la cittadinanza digitale e la prevenzione dei fenomeni di cyberbullismo.

### **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 integra il Piano Triennale dell'Offerta Formativa della nostra scuola e promuove l'interdisciplinarietà attraverso la relazione tra discipline, sfruttando la natura trasversale delle competenze digitali che diventano veicolo idoneo a garantire la coerenza dei contenuti nell'ottica della verticalità. Il progetto è volto a garantire le priorità indicate nel PTOF:

- prevenire la dispersione scolastica, promuovendo il successo formativo
- favorire lo sviluppo delle abilità di base e delle competenze chiave e di cittadinanza
- favorire la crescita delle motivazioni legate all'apprendimento
- fortificare le dinamiche relazionali e la dimensione comunicativa

Il progetto è coerente con le attività programmate e realizzate con i finanziamenti:

- AREA A RISCHIO E A FORTE PROCESSO IMMIGRATORIO
- FONDI EUROPEI (FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio)
- FESR
- FIS

Tutti i progetti sono presenti nel PTOF e organizzati nelle seguenti aree:

- Area del Recupero (italiano, matematica e inglese)
- Area del Potenziamento a classi aperte (gare - concorsi – certificazione linguistica)
- Area dell'Innovazione digitale (Utilizzo consapevole dei social network, Cyberbullismo ...)
- Area dell'Inclusione

## Inclusività

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

Il nostro Istituto è una scuola che progetta pensando a tutti; dà risposte ai bisogni di ognuno; favorisce, attraverso pratiche educative e formative rilevanti, la partecipazione di tutti gli alunni alla vita scolastica per il raggiungimento del massimo risultati in termini educativi e di apprendimento. Attraverso l'utilizzo di linguaggi universali, quali quelli specifici per la programmazione a blocchi visuali, si stimola l'inclusione di studentesse e studenti provenienti da contesti sociali disagiati o svantaggiati, all'interno di un gruppo più ampio e integrato. In particolare, attraverso i corsi di Coding, è possibile utilizzare software e piattaforme ricorrendo a immagini e simboli, superando in tal senso le barriere linguistiche o sociali dei ragazzi che partecipano alle attività.

Con le attività progettuali si vuole promuovere efficacemente il rispetto delle differenze e delle diversità culturali, attraverso strategie che promuovono la capacità di risolvere problemi attraverso un processo di ricerca-azione al fine di incrementare e/o sviluppare una "didattica per situazioni" in un'ottica di interazione e comunicazione interpersonali. I moduli formativi sono stati concepiti in modo da accrescere le capacità cooperative tra i ragazzi basati sulla co-creazione di opere.

## 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.

L'impatto atteso del progetto sul piano pedagogico è certamente rilevante. La partecipazione diretta dei ragazzi alle attività, prevista dalle metodologie adottate e dalle attività laboratoriali e ludiche permetterà ai docenti di verificare con continuità il progresso raggiunto nell'acquisizione delle competenze. Al fine di valutare lo svolgimento e gli esiti del progetto saranno utilizzate prove di realtà attraverso la ricostruzione di prove-problema in grado di riorganizzare le risorse possedute dall'alunna/o attraverso la problematizzazione e la discussione. Verranno poi strutturate delle autobiografie cognitive, il cui obiettivo è quello di far raccontare agli alunni gli aspetti più interessanti dei vari compiti nonché le difficoltà incontrate.

Le osservazioni sistematiche possono essere generali quali griglie, questionari ed interviste, ma possono e devono riferirsi anche ad aspetti specifici quali l'autonomia, la capacità di relazionarsi con i compagni, la partecipazione attiva ai progetti in classe. La sostenibilità del progetto, intesa come attitudine a rafforzare rispettivamente le competenze di base e il pensiero critico e l'azione consapevole negli studenti, è in linea con gli obiettivi di Lisbona 2020 e di ASVIS 2030.



### **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).

Le prospettive di scalabilità dei moduli programmati sono legate all'ampliamento del curricolo verticale di cui le azioni diventano parte integrante e potranno essere replicate in anni successivi adeguandone i contenuti ed essere "riusati" come buone pratiche. Obiettivo del progetto è quello di valorizzare la scuola intesa come comunità attiva e aperta al territorio. Per questo motivo ci saranno incontri tra docenti, formatori e genitori affinché collaborino attivamente al processo educativo degli alunni coinvolti nel PON.

Gli studenti potranno realizzare dei brevi podcast, webcast o utilizzare l'espedito del videomaking digitale per coinvolgere la comunità scolastica e il territorio nelle attività extrascolastiche e per sensibilizzare gli stessi attori alle tematiche più attuali e sensibili riguardanti il web e il digitale, anche in un'ottica di abbattimento del Digital Divide.

I contenuti saranno condivisi attraverso la creazione di libri digitali o la creazione di classi virtuali utilizzando i cloud e promuovendo l'idea di scuola come ambiente aperto o aula decentrata. Inoltre, i seguenti progetti saranno riproposti negli anni successivi attraverso l'erogazione di corsi extrascolastici, con il contributo dei genitori o attraverso i fondi dell'istituto stesso.

### **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.

Il progetto prevede il coinvolgimento dei genitori nelle diverse fasi di attuazione.

Fase 1: i genitori degli alunni, appartenenti agli Organi Collegiali hanno condiviso le finalità progettuali attuando una riflessione pedagogica sull'individuazione dei percorsi. I consigli di classe si sono, quindi, interfacciati con le famiglie comunicando soprattutto gli interventi innovativi che caratterizzano il programma di lavoro, i percorsi programmati e partecipando all'individuazione delle caratteristiche degli alunni destinatari.

Fase 2: durante la fase attuativa gli organi collegiali acquisiranno consapevolezza circa i risultati ottenuti dal monitoraggio in itinere.

Fase 3: i risultati progettuali saranno comunicati a tutte le famiglie attraverso specifica attività di documentazione e di pubblicità. Inoltre, di tutte le fasi sarà dato massimo risalto, coinvolgendo gli allievi della scuola, cui sarà affidato il compito della tabulazione e pubblicizzazione dei dati raccolti. Seguirà la pubblicazione degli intenti progettuali e dei risultati raggiunti sul sito della scuola.

### **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

I moduli formativi comprenderanno:

Introduzione al pensiero computazionale (Coding), con l'apprendimento da parte degli studenti del concetto di algoritmo

Sviluppo delle sequenze, attraverso l'utilizzo di piattaforme e applicativi specifici

Disegnare con il computer, integrando la conoscenza di argomenti di matematica e geometria

Composizione di Musica e animazione di personaggi, con l'utilizzo di Scratch

Sviluppo di blocchi visuali, quali "Funzioni" e "Funzioni con parametri"

Creazione di storie originali, attraverso l'utilizzo dello Storytelling

Invenzione e creazione di Giochi educativi (serious games)

Cenni di Cultura Digitale, con l'introduzione pratica allo Storytelling

Studio e comprensione dei "Diritti della Rete", in particolare l'utilizzo consapevole dei Social Network e l'utilizzo e la condivisione di contenuti in rete, anche in un'ottica di contrasto al cyberbullismo e altre discriminazioni

Comprensione del concetto di Privacy, in particolare in relazione alla gestione dei dati sensibili e dell'identità digitale

Produzione e editing di contenuti digitali, attraverso la creazione di un blog.



## 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
Area dell'Innovazione Digitale: "Olimpiadi del Problem Solving"	pag.31	<a href="http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Attivit%C3%A0/area%20innovazione%20digitale/Olimpiadi%20problem%20solving.pdf">http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Attivit%C3%A0/area%20innovazione%20digitale/Olimpiadi%20problem%20solving.pdf</a>
Area dell'Innovazione Digitale: "A scuola di Coding"	pag.31	<a href="http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Attivit%C3%A0/area%20innovazione%20digitale/A%20scuola%20di%20Coding.pdf">http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Attivit%C3%A0/area%20innovazione%20digitale/A%20scuola%20di%20Coding.pdf</a>
Area dell'Innovazione Digitale: "Olimpiadi delle Scienze Sperimentali"	pag.31	<a href="http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Attivit%C3%A0/area%20innovazione%20digitale/Olimpiadi%20delle%20scienze%20sperimentali.pdf">http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Attivit%C3%A0/area%20innovazione%20digitale/Olimpiadi%20delle%20scienze%20sperimentali.pdf</a>
Area dell'Innovazione Digitale: 'Bullismo e Cyberbullismo'	pag.31	<a href="http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Attivit%C3%A0/area%20innovazione%20digitale/Bullismo%20e%20Cyberbullismo.pdf">http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Attivit%C3%A0/area%20innovazione%20digitale/Bullismo%20e%20Cyberbullismo.pdf</a>
Area dell'Innovazione Digitale: 'Coding & Bebras'	pag.31	<a href="http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Attivit%C3%A0/area%20innovazione%20digitale/Coding%20&amp;%20Bebras.pdf">http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Attivit%C3%A0/area%20innovazione%20digitale/Coding%20&amp;%20Bebras.pdf</a>
Area dell'Innovazione Digitale: 'Coding in Classe'	pag.31	<a href="http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Attivit%C3%A0/area%20innovazione%20digitale/Coding%20in%20classe.pdf">http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Attivit%C3%A0/area%20innovazione%20digitale/Coding%20in%20classe.pdf</a>
PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE	pag.24-25	<a href="http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%202016_19.pdf">http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%202016_19.pdf</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alliegato
PROGETTAZIONE CONDIVISA DEI PERCORSI DIDATTICI, DIFFUSIONE DI INFORMAZIONI E REALIZZAZIONE EVENTI.	1	Associazione Stati Generali dell'Innovazione	Dichiarazione di intenti	2090	03/05/2017	Sì
Si impegna a favorire la promozione e la tutela della cittadinanza digitale e ad operare per il contrasto al digital device.	1	Digiconsum	Dichiarazione di intenti	2178	06/05/2017	Sì



Si impegna nella ricerca, nello sviluppo e nella progettazione di sevizi nei settori della telematica, dell'automazione, delle telecomunicazioni, dei sistemi di elaborazione dati.	1	Italfor	Dichiarazione di intenti	2088	03/05/2017	Si
---	---	---------	--------------------------	------	------------	----

### Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alligato
Si impegna a collaborare alla diffusione di informazioni e di attività di peer education.	FGTD08000A ISTITUTO TECNICO ECONOMICO BLAISE PASCAL	2192	08/05/2017	Si

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
"UP TO SCRATCH"	€ 5.682,00
"CODING IN YOUR CLASSROOM!"	€ 5.682,00
'CODINGGIOCIAMO"	€ 5.682,00
"CYBERACTION"	€ 5.682,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 22.728,00</b>

### Sezione: Moduli

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**

**Titolo: "UP TO SCRATCH"**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	"UP TO SCRATCH"
<b>Descrizione modulo</b>	Modulo: Sviluppo del pensiero Computazionale e della Creatività Digitale Progetto "UP TO SCRATCH" Destinatari: 25 corsisti (classi 1°- 2°- 3° scuola secondaria di primo grado) Ore: 30 ore  Il progetto "UP TO SCRATCH" nasce dall'esigenza di creare uno "spazio per l'apprendimento" che coniughi l'attività didattica curricolare con la metodologia collaborativa e laboratoriale dove venga messo in



risalto il lavoro del singolo e la collaborazione con gli altri allievi ed il docente per acquisire conoscenze e competenze in modo semplici. L'ambiente didattico permette una interazione continua, dinamica e totale tra le parti.

Nasce, inoltre, dalla convinzione che sia compito della Scuola stimolare gli allievi ad utilizzare il mezzo tecnologico in modo attivo e consapevole e a sperimentare nuove modalità e nuovi contesti per riflettere, cooperare, sviluppare la creatività e imparare. Sviluppare il pensiero computazionale significa sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco.

#### Obiettivi didattico/formativi

Il nostro progetto ha come obiettivo principale l'insegnamento delle discipline attraverso l'interazione tra sapere teorico e pratica, attività laboratoriale e apprendimento informale, favorendo l'applicazione delle conoscenze e competenze nei contesti quotidiani.

L'obiettivo generale del modulo è quello di educare all'utilizzo creativo e consapevole dei media e della rete per stimolare la creatività e la produzione digitale e quindi il pensiero computazionale nei più giovani, attraverso la realizzazione di laboratori di easy coding per il 1° ciclo di istruzione.

Gli obiettivi formativi sono:

- Sviluppo del pensiero computazionale per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi e l'utilizzo dei suoi strumenti e metodi, sia attraverso tecnologie digitali sia attraverso attività unplugged, per stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale, anche attraverso esperienze di making, robotica educativa e internet delle cose.
- Favorire il tinkering (esplorazione e sperimentazione di idee che emergono mentre si costruisce qualcosa) ed il cultura maker attraverso il learning by doing e la didattica Think-Make-Improve.
- Promuovere la didattica attiva e valorizzare lo spirito d'iniziativa in modo coinvolgente ed efficiente, con un approccio innovativo in grado di superare la dimensione frontale nella trasmissione del sapere.
- Sviluppo delle capacità astrattive, logico-induttive e logico-deduttive. Promozione della curiosità, pensiero divergente e della creatività degli studenti.
- Usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi e per ottenere la correttezza di algoritmi e programmi.
- Diffusione di modalità di analisi e problem solving tramite la costruzione di rappresentazioni formali e la definizione di soluzioni algoritmiche, anche codificate mediante la programmazione.
- Favorire la conoscenza dei principi e concetti fondamentali dell'informatica tramite il pensiero computazionale e utilizzo dei suoi strumenti e metodi, sia attraverso l'uso del computer e altri dispositivi sia attraverso attività unplugged, per stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale, anche favorendo esperienze di robotica educativa, internet delle cose e progettazione digitale di oggetti.
- Progettare, scrivere e mettere a punto, usando linguaggi di programmazione facili da usare, programmi complessi basati sulla selezione (istruzioni condizionali) e su ripetizioni in numero non prefissato (ripetizioni condizionali) e con l'uso di variabili e di forme elementari di input ed output.
- Stimolare l'inclusività (inclusione degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti) e migliorare il dialogo tra studenti e le capacità cooperative entro il gruppo-classe.

#### Contenuti

Specificata attenzione è riservata alla promozione degli elementi fondamentali per l'introduzione alle basi della programmazione e all'acquisizione del linguaggio dei processi del coding (astrazione, algoritmo, automazione, decomposizione, debugging, generalizzazione) .

Attività principali del corso saranno giochi ludico-matematici e logici, attività creative e di programmazione. Il tool di creazione utilizzato sarà il programma freeware "Scratch 2". Il progetto finale permetterà agli alunni di lavorare dall'ideazione alla realizzazione di



oggetti, unendo competenze tecniche con capacità espressive, creatività e fantasia e seguendo un percorso di apprendimento attivo ed esperienziale. Pertanto, gli studenti utilizzeranno l'ambiente di programmazione Code.org per risolvere giochi logici e/o sviluppare divertenti animazioni interattive e imparare a mettere ordine tra i propri pensieri nonché a risolvere i problemi o ancora meglio a imparare a programmare (Problem posing and solving).

#### Modalità didattiche previste

La proposta progettuale è caratterizzata da un approccio innovativo, in grado di superare la dimensione frontale, passiva e trasmissiva dei saperi per promuovere la didattica attiva e l'apprendimento attraverso la pratica in situazioni concrete. Il nostro obiettivo è quello di mettere l'alunno al centro della didattica e di valorizzare lo spirito d'iniziativa per affrontare in maniera efficace e coinvolgente lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività.

I nuovi spazi per la didattica consentiranno anche lo svolgimento di attività diversificate e laboratoriali nei quali l'insegnante non svolge più solo lezioni frontali ma assume piuttosto il ruolo di facilitatore ed organizzatore delle attività, coerente con le diverse fasi del progetto

Si tenderà ad incentivare una didattica Think-Make-Improve, dove sono ben distinte le tre fasi della progettazione, la realizzazione e il miglioramento dell'oggetto prodotto, innescando un ciclo virtuoso di miglioramento. Si favorirà, inoltre, la programmazione visuale delle attività per finalità didattiche, integrata da momenti di approfondimento dei concetti e di analisi di quanto realizzato.

Il progetto è caratterizzato dall'apertura verso approcci connessi all'attività laboratoriale (hands-on), per sostenere strategie didattiche volte alla realizzazione di progetti (project-based learning) e all'apprendimento attraverso la pratica (learning by doing and by creating): si favoriranno, quindi, specifiche attività che coinvolgano gli alunni in situazioni concrete, dove possono essere vissuti, sperimentati, attuati, condivisi i contenuti formativi prescelti e rese operative le conoscenze, le abilità e le competenze teoriche.

#### Indicatori di risultato

- Usare in modo attivo e consapevole degli strumenti informatici
- Usare semplici linguaggi di programmazione

#### Risultati attesi

- Usare il codice binario e istruzioni sequenziali (ideazione, stesura ed esecuzione).
- Comprendere lo sviluppo e l'utilizzo di strumenti informatici per la risoluzione di problemi.
- Conoscere e saper applicare nella vita quotidiana metodologie di ricerca sequenziale, dicotomica e hash e comprenderne i limiti di applicazione e il grado di efficienza.
- Riconoscere nel procedimento di soluzione algoritmica di un problema gli elementi strutturali fondamentali: sequenza, scelta condizionata, iterazione.

#### Verifica e valutazione

Particolare importanza sarà riservata all'osservazione degli atteggiamenti e dell'impegno degli alunni nello svolgere le attività proposte. Il confronto tra i risultati ottenuti all'inizio e alla fine del progetto permetterà il rilevamento oggettivo dei progressi fatti dall'alunno nel corso dell'anno.

La valutazione sarà realizzata attraverso:

- La realizzazione di un gioco interattivo individuale o di gruppo.
- L'analisi della ricaduta delle attività svolte negli apprendimenti disciplinari e più in generale nella vita della classe.

<b>Data inizio prevista</b>	15/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/04/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	FGMM86101L
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: "UP TO SCRATCH"

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**

**Titolo: "CODING IN YOUR CLASSROOM!"**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	"CODING IN YOUR CLASSROOM!"
----------------------	-----------------------------



**Descrizione  
modulo**

Modulo: Sviluppo del pensiero Computazionale e della Creatività Digitale

Progetto "Coding in Your Classroom!"

Destinatari: 25 corsisti (classi 4°- 5° scuola primaria)

Ore: 30 ore

La competenza digitale consiste nel saper usare con dimestichezza e in modo critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) e richiede quindi abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT).

**Obiettivi didattico/formativi**

Il modulo formativo previsto è compreso nell'iniziativa "Programma per il Futuro" lanciata dal MIUR in collaborazione con il CINI con l'obiettivo di fornire alle scuole una serie di strumenti semplici, divertenti e facilmente accessibili per formare gli studenti ai concetti di base dell'informatica.

Al centro dell'iniziativa è il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, che aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. L'obiettivo non è quello di far diventare tutti dei programmatori informatici, ma di diffondere conoscenze scientifiche di base per la comprensione della società moderna.

Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco. Un'appropriata educazione al pensiero computazionale, che vada al di là dell'iniziale alfabetizzazione digitale, è infatti essenziale affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società del futuro non da consumatori passivi ed ignari di tecnologie e servizi, ma da soggetti consapevoli di tutti gli aspetti in gioco e come attori attivamente partecipi del loro sviluppo.

**Contenuti**

I contenuti sono resi disponibili dal MIUR attraverso il sito <http://programmailfuturo.it>. Il Corso adatto a queste fasce di età è il Corso 3.

Il Corso 3 è progettato per studenti (dagli 8 anni in su) con l'obiettivo di approfondire i concetti della programmazione per imparare a definire soluzioni flessibili per problemi complessi. Alla fine del corso gli studenti creano giochi interattivi e storie da condividere con tutti.

Il nuovo concetto fondamentale introdotto in questo corso è quella di funzione, cioè di un blocco di programma che può essere ri-usato in più contesti. Inoltre si introduce una variazione del blocco di ripetizione, cioè del ciclo, denominato ciclo 'mentre' che continua a ripetere una certa serie di azioni mentre una condizione rimane vera.

Le lezioni tecnologiche del Corso 3 sono le 14. Ognuna lavora su un concetto fondamentale, su cui sono incentrati i relativi esercizi. Gli esercizi finali di ogni lezione sono di verifica dell'apprendimento.

**Modalità didattiche previste**

Gli strumenti didattici del sito <http://programmailfuturo.it> sono di elevata qualità didattica e scientifica, progettati e realizzati in modo da renderli utilizzabili in classe da parte di insegnanti di qualunque materia. Le lezioni sono suddivise in Lezioni Tecnologiche e Lezioni Tradizionali.

Le lezioni tecnologiche sono fruibili tramite web e sono suddivise in una serie di esercizi progressivi. Per ogni lezione tecnologica il sito fornisce una guida didattica che descrive i concetti di base presentati e gli obiettivi didattici della lezione. Ogni guida contiene inoltre un video che illustra e commenta lo svolgimento dell'intera lezione. Le lezioni tradizionali possono essere svolte senza la disponibilità di un calcolatore. Le lezioni tecnologiche e tradizionali possono essere fruite nelle due modalità:

- Una modalità base, denominata l'Ora del Codice, consistente nello svolgere solo un'ora di avviamento al 'pensiero computazionale'
- Una modalità avanzata consistente nel far seguire a quest'ora di avviamento uno o più percorsi maggiormente articolati, che approfondiscono i temi del 'pensiero computazionale'



	<p>Indicatori di risultato</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Miglioramento degli esiti finali</li> <li>• Partecipazione a concorsi regionali e nazionali</li> </ul> <p>Risultati attesi</p> <p>Il progetto permetterà di proseguire l'acquisizione di una forma mentis capace di segmentare e risolvere problemi. Il discente deve essere stimolato alla ricerca della soluzione al problema anche attraverso il confronto con gli altri. Si dovrebbe instaurare una collaborazione totale tra gli allievi e con il docente per offrire la possibilità di ricerca e sviluppo delle conoscenze degli allievi in modo diretto e semplificato. Inoltre, il progetto permetterà di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ridurre lo stato di disagio degli allievi</li> <li>• Accrescere il grado di autonomia</li> <li>• Acquisire crescente fiducia in se stessi e nelle proprie possibilità</li> <li>• Incrementare l'interesse per la disciplina, conseguente al compiacimento dovuto al successo formativo raggiunto.</li> </ul> <p>Verifica e valutazione</p> <p>La verifica del percorso si realizzerà attraverso le prove previste dalla piattaforma:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verifica delle competenze in itinere (attraverso gli esercizi previsti dalla Piattaforma) e finali</li> <li>• Verifica del comportamento e della frequenza scolastica</li> <li>• Registrazione sistematica dei miglioramenti degli allievi</li> <li>• Verifica dei risultati in uscita e ricaduta sul curriculum</li> </ul> <p>La valutazione finale è tesa a verificare il raggiungimento dei risultati attesi attraverso gli indicatori di risultato previsti.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	15/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/04/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	FGEE86103Q
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: "CODING IN YOUR CLASSROOM!"

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**



**Titolo: 'CODINGIOCHIAMO'**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	'CODINGIOCHIAMO'
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Modulo: Sviluppo del pensiero Computazionale e della Creatività Digitale Progetto "Codingiochiamo" Destinatari: 25 corsisti (1°- 2°- 3° scuola primaria) Ore: 30 ore</p> <p>"[...] le tecnologie digitali intervengono a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali. Ma si inseriscono anche verticalmente, in quanto parte dell'alfabetizzazione del nostro tempo e fondamentali competenze per una cittadinanza piena, attiva e informata, come anticipato dalla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio d'Europa e come ancor meglio sottolineato da framework come 21st Century Skills (Competenze per il 21mo secolo), promosso dal World Economic Forum" (pag. 72, PNSD).</p> <p>La competenza digitale consiste nel saper usare con dimestichezza e in modo critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) e richiede quindi abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT).</p> <p><b>Obiettivi</b> Il modulo formativo previsto è compreso nell'iniziativa "Programma per il Futuro" lanciata dal MIUR in collaborazione con il CINI con l'obiettivo di fornire alle scuole una serie di strumenti semplici, divertenti e facilmente accessibili per formare gli studenti ai concetti di base dell'informatica. Al centro dell'iniziativa è il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, che aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. L'obiettivo non è quello di far diventare tutti dei programmatori informatici, ma di diffondere conoscenze scientifiche di base per la comprensione della società moderna. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco. Un'appropriata educazione al pensiero computazionale, che vada al di là dell'iniziale alfabetizzazione digitale, è infatti essenziale affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società del futuro non da consumatori passivi ed ignari di tecnologie e servizi, ma da soggetti consapevoli di tutti gli aspetti in gioco e come attori attivamente partecipi del loro sviluppo.</p> <p><b>Contenuti</b> I contenuti sono resi disponibili dal MIUR attraverso il sito <a href="http://programmmailfuturo.it">http://programmmailfuturo.it</a>. I Corsi adatti a queste fasce di età sono il Corso 1 e il Corso 2. Il Corso 1 è progettato per essere utilizzato fin dalla prima elementare, ma per la sua semplicità può essere usato con successo come corso introduttivo anche per studenti più grandi. Consente agli studenti di entrare nei meccanismi del pensiero computazionale con uno sforzo iniziale molto basso e di procedere in maniera molto graduale, sviluppando progressivamente capacità di risolvere problemi e di perseverare nella ricerca di soluzioni. Alla fine del corso gli studenti creano i loro giochi o le loro storie, che possono condividere. Il corso è il naturale punto di partenza per studenti che stanno iniziando a leggere dal momento che i blocchi usati per la costruzione dei programmi sono corredati da simboli e immagini con uso minimale di testo. I concetti fondamentali coperti dal Corso 1 sono quello di sequenza di istruzioni e di ripetizione di istruzioni. Le lezioni tecnologiche del Corso 1 sono 11. Ognuna lavora su alcuni concetti fondamentale, su cui sono incentrati i relativi esercizi. Gli</p>



esercizi finali di ogni lezione (cerchiati in azzurro) sono di verifica dell'apprendimento. Il nuovo concetto fondamentale introdotto nel Corso 2 è quello di istruzione condizionale. Mentre nel precedente Corso 1 tutti i programmi conducevano all'esecuzione di una stessa sequenza lineare di istruzioni, in questo corso gli studenti imparano a scrivere programmi che prendono decisioni e possono quindi eseguire differenti sequenze di istruzioni.

Le lezioni tecnologiche del Corso 2 sono 11. Ognuna lavora su un concetto fondamentale, su cui sono incentrati i relativi esercizi. Gli esercizi finali di ogni lezione sono di verifica dell'apprendimento.

#### Modalità didattiche previste

Gli strumenti didattici del sito <http://programmaitfuturo.it> sono di elevata qualità didattica e scientifica, progettati e realizzati in modo da renderli utilizzabili in classe da parte di insegnanti di qualunque materia. Il materiale didattico può essere fruito con successo da tutti i livelli di scuole.

Le lezioni sono suddivise in Lezioni Tecnologiche e Lezioni Tradizionali.

Le lezioni tecnologiche sono fruibili tramite web e sono suddivise in una serie di esercizi progressivi. Non è richiesta alcuna abilità tecnica al di là di una elementare capacità di navigare su Internet. Né è necessaria alcuna particolare preparazione scientifica.

Per ogni lezione tecnologica il sito fornisce una guida didattica che descrive i concetti di base presentati e gli obiettivi didattici della lezione. Ogni guida contiene inoltre un video che illustra e commenta lo svolgimento dell'intera lezione. Le lezioni tradizionali possono essere svolte senza la disponibilità di un calcolatore.

Le lezioni tecnologiche e tradizionali possono essere fruito nelle due modalità:

- Una modalità base, denominata l'Ora del Codice, consistente nello svolgere solo un'ora di avviamento al 'pensiero computazionale'
- Una modalità avanzata consistente nel far seguire a quest'ora di avviamento uno o più percorsi maggiormente articolati, che approfondiscono i temi del 'pensiero computazionale'

Indicatori di risultato

- Miglioramento degli esiti finali
- Partecipazione a gare regionali e nazionali

#### Risultati attesi

Il progetto permetterà di avviare l'acquisizione di una forma mentis capace di segmentare e risolvere problemi. Il bambino deve essere stimolato alla ricerca della soluzione al problema anche attraverso il confronto con gli altri, con i quali si deve instaurare una collaborazione totale. Inoltre, il progetto permetterà di:

- Ridurre lo stato di disagio degli allievi
- Accrescere il grado di autonomia
- Acquisire crescente fiducia in se stessi e nelle proprie possibilità
- Incrementare l'interesse per la disciplina, conseguente al compiacimento dovuto al successo formativo raggiunto.

#### Verifica e valutazione

La verifica del percorso si realizzerà attraverso le prove previste dalla piattaforma:

- Verifica delle competenze in itinere (attraverso gli esercizi previsti dalla Piattaforma) e finali
- Verifica del comportamento e della frequenza scolastica
- Registrazione sistematica dei miglioramenti degli allievi
- Verifica dei risultati in uscita e ricaduta sul curriculum

La valutazione finale è tesa a verificare il raggiungimento dei risultati attesi attraverso gli indicatori di risultato previsti.

<b>Data inizio prevista</b>	30/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/03/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	FGEE86103Q
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: 'CODINGIOCHIAMO'

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenze di cittadinanza digitale**

**Titolo: "CYBERACTION"**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	"CYBERACTION"
----------------------	---------------



## Descrizione modulo

Modulo: Cittadinanza digitale

Progetto "CyberAction"

Destinatari: 25 corsisti (classi 2°-3° scuola secondaria di primo grado)

Ore: 30 ore

L'alfabetizzazione informatica è il presupposto per la creazione di una cultura digitale che permetta agli studenti di conoscere gli strumenti disponibili ed utilizzati, le potenzialità di internet e i rischi connessi per la propria identità e la sicurezza, e che agevoli l'utilizzo della rete come luogo di possibilità, opportunità di sviluppo personale e professionale. L'obiettivo del progetto è di fornire agli studenti la capacità di orientarsi nella rivoluzione digitale, in modo da poter accedere, sin da subito, alle potenzialità della rete senza limitarsi all'aspetto ludico o comunicativo, ma affrontando prima possibile gli aspetti produttivi e funzionali all'apprendimento.

E' da qui che nasce la nostra idea di creare un percorso di apprendimento educativo ed innovativo, supportato dalle più moderne tecnologie, per contribuire alla formazione di una società civile. In particolare affronteremo il tema del cyberbullismo ossia il bullismo online, figlio di questa evoluzione, precursore di una società che vive in una dimensione atipica, virtuale, invisibile ma che fa male.

### Obiettivi didattico/formativi

L'obiettivo del modulo formativo è quello di promuovere e sviluppare le competenze collegate all'informatica e alla conoscenza degli strumenti di comunicazione digitali e ad educare all'uso critico, positivo e consapevole dei media e della rete, in particolare per il contrasto dell'hate speech e del cyberbullismo e l'identificazione di messaggi e comportamenti discriminatori attraverso la realizzazione di laboratori di creazione di video favole.

Si intende, inoltre, educare all'esposizione di contenuti con lo strumento del video storytelling, e coinvolgere gli studenti in percorsi di immedesimazione nell'altro e di racconto del sé nella narrazione fiabesca. Si promuove così lo sviluppo di messaggi positivi quali quello di vedere il mondo attraverso uno sguardo nuovo, che capisce i limiti e i punti di forza altrui, conosce la ricchezza delle diversità e riconosce la tipologia e la gravità degli atti di bullismo e/o di discriminazione.

Il progetto Cyber-Action si impegna per l'alfabetizzazione digitale dei ragazzi che stanno crescendo a contatto con le nuove tecnologie ove la distinzione tra vita online e vita offline è davvero minima. Le attività che i ragazzi svolgono online o attraverso i media tecnologici hanno quindi spesso conseguenze anche nella loro vita reale. Allo stesso modo, le vite online influenzano anche il modo di comportarsi dei ragazzi offline, e questo elemento ha diverse ricadute che devono essere prese in considerazione per comprendere a fondo il cyberbullismo. Gli obiettivi che vogliamo raggiungere sono:

1. Consapevolezza delle norme sociali e giuridiche in termini di "Diritti della Rete" per la tutela imprescindibile dei diritti umani anche nel mondo virtuale
2. Limitare la persuasività e l'accessibilità del cyberbullo
3. Limitare la persistenza del materiale diffamatorio online
4. Offrire ai ragazzi un riferimento che possa aiutarli a navigare in modo sicuro scoprendo le potenzialità della rete senza rimanere turbati dai rischi che questo strumento può presentare loro
5. Fornire strumenti validi per prevenire e combattere insieme episodi di cyberbullismo
6. Educare coetanei e famiglie ad un comportamento responsabile in rete in modo da superare il "digital divide" e insegnare ai figli l'auto-tutela
7. Condividere senza paura le esperienze di tale fenomeno per affrontarlo in sinergie.

### Contenuti

Per la sensibilizzazione e la prevenzione su questo tema si realizzerà:

- Un blog dove i vari attori postano articoli, notizie sull'argomento che diventano una risorsa per il pubblico della rete
- Un forum dove i vari attori del progetto possono confrontarsi, discutere e ricevere supporto dagli esperti che sono sempre online. Il forum favorirà la consapevolezza della community circa le cause/effetti dell'atto bullo e sensibilizzerà la stessa ad educare la



società civile al buono e corretto uso della risorsa virtuale.

- Una bacheca virtuale dove rendere pubblici inviti ad iniziative, convegni di sensibilizzazione outdoor.

L'ascolto e la condivisione restano gli approcci pedagogici maggiormente adottati sia nel contatto tra le parti (studente – esperto) nel mondo virtuale che nella real life.

#### Modalità didattiche previste

I moduli strutturati sotto forma di laboratori interdisciplinari saranno realizzati congiuntamente da e per gli studenti. I formatori in tema di non discriminazione e cyberbullismo supporteranno i ragazzi nell'identificazione delle tematiche da affrontare e delle storie da proporre, quindi gli studenti più grandi accompagneranno, sul modello della peer education, i più piccoli nella trasposizione delle storie e delle tematiche individuate sotto forma di fiabe, nonché nell'immaginazione e raffigurazione dei personaggi e dei contesti.

Tecnici esperti in materia di video storytelling e web communication avvieranno quindi i gruppi di lavoro misti, composti da ragazzi delle tre classi, alla conoscenza degli strumenti tecnici utili alla produzione di prodotti video per la comunicazione via web, fino alla realizzazione e messa online dei video-racconti di fiabe già ideati dagli studenti stessi.

#### Indicatori di risultato

- Usare in modo attivo e consapevole degli strumenti informatici
- Usare semplici linguaggi di programmazione.

#### Risultati attesi

I partecipanti al progetto dovranno comprendere, assimilare e restituire i concetti proposti durante il corso, in particolare dovranno dimostrare di aver compreso i pericoli e l'utilizzo consapevole dei Social Network e dei dati sensibili in rete. Grazie all'introduzione dei principi di pensiero computazionale, i ragazzi comprenderanno come relazionarsi in maniera sana e costruttiva con il computer, imparando a dare comandi precisi cui corrispondono azioni/risposte precise e che il rapporto con i devices elettronici deve essere diverso da quello con le persone.

#### Verifica e valutazione

I partecipanti al progetto avranno il compito di mettere in pratica quanto appreso durante il corso tramite la programmazione di giochi educativi, la produzione di videopodcast da condividere sul web e/o la creazione e la gestione di un blog, tutti incentrati sui concetti di cittadinanza digitale appresi in classe. Verranno inoltre previste giornate di dibattiti strutturati. Queste attività potranno essere svolte sia individualmente che in gruppo, a seconda delle preferenze dei partecipanti.

Il riscontro con gli studenti sarà verificato in itinere grazie ai loro stessi feedback, simulazioni, esercitazioni.

<b>Data inizio prevista</b>	30/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/03/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Competenze di cittadinanza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	FGMM86101L
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: "CYBERACTION"



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 FOSCOLO-GABELLI-  
(FGIC86100G)

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>



## Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 39692)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 22.728,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 25.000,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	2258
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	16/03/2017
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	2257
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	16/03/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	11/05/2017 10:05:05
<b>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</b>	Sì
<b>Si dichiara di avere la disponibilità di spazi attrezzati per lo svolgimento delle attività proposte</b>	Sì

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>"UP TO SCRATCH"</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>"CODING IN YOUR CLASSROOM!"</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>"CODINGGIOCHIAMO"</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>"CYBERACTION"</u>	€ 5.682,00	
	<b>Totale Progetto "L'ATELIER DELLA CREATIVITA' "</b>	<b>€ 22.728,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 22.728,00</b>	<b>€ 25.000,00</b>