



Candidatura N. 38654
2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	G. LIGNANA - TRONZANO -
Codice meccanografico	VCIC80400T
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA MILANO
Provincia	VC
Comune	Tronzano Vercellese
CAP	13049
Telefono	0161911258
E-mail	VCIC80400T@istruzione.it
Sito web	www.ictronzano.it
Numero alunni	668
Plessi	VCAA80401P - SC. MAT."CARLO SUINO" TRONZANO VCAA80402Q - SAN GERMANO VCAA80403R - SCUOLA DELL'INFANZIA DI BIANZE' VCEE80401X - BIANZE' VCEE804021 - TRONZANO "DON GIACOMO ABBONDO" VCEE804032 - SAN GERMANO VERCELLESE VCMM80401V - G. LIGNANA - TRONZANO - VCMM80402X - BIANZE' VCMM804031 - S. GERMANO



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV
MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola G. LIGNANA - TRONZANO -
(VCIC80400T)

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 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Innalzamento dei livelli di competenza nelle discipline Stem (es. risultati di prove di competenze specifiche, esiti di attività laboratoriali, media dei voti disciplinari, etc.) 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. 38654 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	Coding and Robotics 'B'	€ 7.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Coding and Robotics 'A'	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Coding and Robotics 'C'	€ 6.482,00
Competenze di cittadinanza digitale	Digital Citizenship	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.928,00

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: Coding and Robotics...per programmare il futuro!

Descrizione progetto	Programmazione e coding collegati alla robotica sono un nucleo potente dal punto di vista educativo in quanto consentono di lavorare su competenze trasversali e specifiche allo stesso tempo. Inoltre rendono palese il collegamento tra saperi in qualche modo astratti, quali il linguaggio della matematica o del coding, e aspetti applicativi propri delle scienze, dell'ingegneria e della tecnologia. L'idea di fondo è che la robotica educativa offra quindi uno scenario di per sé sfidante e anche gli strumenti necessari a rendere motivante e significativo l'apprendimento sia di strategie generali relative al problem posing ed al problem solving, sia di concetti più prettamente legati al linguaggio di programmazione di macchine e meccanismi. Le attività si inseriscono in un percorso verticale in cui gli stessi concetti vengono ripresi, approfonditi e applicati in contesti autentici al fine di consolidare obiettivi specifici disciplinari e interdisciplinari. Le metodologie innovative e collaborative previste, il carattere fortemente laboratoriale delle proposte, la coerenza con le tematiche curriculari e l'utilizzo delle tecnologie anche in chiave creativa sono fattori di sviluppo di competenze trasversali, di inclusione e di motivazione.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

In Istituto, nel confronto durante i Collegi Docenti, è emersa una criticità che sta assumendo di anno in anno proporzioni sempre più rilevanti: il fenomeno della dispersione/disaffezione scolastica. La presenza significativa di alunni d'origine extra comunitaria, lo stato di sofferenza e disagio economico e culturale di diverse famiglie toccate in modo significativo dalla crisi economica a livello locale comporta che un numero significativo di studenti individuabili in chi ha un rendimento scolastico insoddisfacente, chi non assume in modo positivo il suo ruolo di studente, chi manifesta problemi di ostilità e ha difficoltà di tipo relazionale: sono questi i soggetti che rischiano di entrare nella spirale di insuccesso scolastico – dispersione scolastica - emarginazione. Questo progetto si concentra sul tentativo di orientare la didattica portandola da un concetto di processo svolto in un ambiente “aula” ad un procedimento di ricerca/azione svolto in una “aula diffusa” al fine di permettere l'acquisizione delle life skills (competenze per la vita acquisite con l'insegnamento o anche con l'esperienza diretta) in conformità alle linee guida indicate da organismi internazionali.

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.

- Promuovere lo sviluppo e la consapevolezza dei processi inerenti il problem posing e il problem solving all'interno di contesti significativi che favoriscano l'esplorazione dei saperi, la condivisione, la collaborazione, la creatività.
- Avvicinare gradualmente docenti ed alunni al coding e all'universo della robotica educativa intesi come nucleo capace di generare contemporaneamente saperi, abilità e competenze sia disciplinari che trasversali.
- Attivare forme di collaborazione tra docenti ed alunni di diversi ordini di scuola al fine di divenire realmente attori all'interno del processo collettivo di costruzione delle conoscenze.
- Sentirsi parte attiva della comunità scolastica e territoriale attraverso la realizzazione di strumenti di pubblica utilità e la condivisione del proprio sapere.
- Offrire occasioni concrete per allenare spirito di iniziativa, perseveranza e strategie per affrontare l'errore
- Sviluppare un atteggiamento attivo e consapevole nell'utilizzo delle nuove tecnologie.
- Inserire la dimensione scolastica all'interno della società contemporanea e fornire le competenze spendibili nella vita presente e futura.

Caratteristiche dei destinatari

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

Il nostro Istituto ha pensato di dar vita a questo progetto coinvolgendo in modo particolare tutti quegli alunni che seguono una programmazione didattica differenziata, predisponendo percorsi che abbiano come finalità l'acquisizione di competenze al massimo livello consentito dalla loro specifica condizione. Si tratta di alunni che presentano difficoltà di apprendimento, alunni che manifestano difficoltà linguistiche, di relazione e di comunicazione. Alcuni alunni provengono da contesti problematici. Sarà favorita la partecipazione degli alunni con scarso profitto e con Bisogni Educativi Speciali. I moduli saranno attivati sui plessi di scuola primaria e secondaria di primo grado presenti nell'Istituto Comprensivo, anche in collaborazione con il gruppo sportivo scolastico, già attivato nell'Istituto, con associazioni locali (biblioteca) e con enti locali

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.

L'organizzazione dei moduli previsti dal progetto richiede la partecipazione di esperti e di tutor; il coinvolgimento del personale docente è una condizione fondamentale per la realizzazione dei diversi percorsi progettuali; così anche la collaborazione del personale ATA dell'Istituto è indispensabile per garantire la pianificazione delle attività e l'assistenza durante l'orario pomeridiano extrascolastico. In particolare gli enti locali, responsabili dei servizi, quali mense, trasporti, gestione degli immobili adibiti ad uso scolastico, possono contribuire ad ampliare l'offerta formativa in modo significativo. Il progetto prevede la realizzazione di interventi 'in situazione' presso enti e soggetti culturali e di informazione (musei, biblioteche...) al fine di favorire l'apertura della scuola e degli allievi alle sollecitazioni del territorio

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...).

Si ritiene importante costruire e mantenere un legame stretto fra il sistema educativo e formativo e il contesto sociale e territoriale di riferimento dell'istituto, valorizzando il ruolo della scuola nella crescita educativa degli studenti e delle studentesse in relazione al contesto ambientale. L'Istituto Comprensivo G. Lignana considera, quindi, il territorio di riferimento come una risorsa fondamentale per conseguire i propri obiettivi educativi istituzionali. Proseguendo una tradizione di collaborazione, finalizzata alla valorizzazione di tutte le potenzialità presenti, si avvale del prezioso contributo di realtà associative ed economiche, di Enti pubblici e privati locali quali: Comune di Tronzano Vercellese, Comune di Biansè, Comune di San Germano Vercellese; Enti e associazioni locali; Istituti di credito; Biblioteche comunali; Polizia municipale; Corpo dei Carabinieri; Servizi sociali

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.).

La realizzazione del progetto consentirà al nostro Istituto di iniziare a pensare azioni educative per superare il modello della lezione tradizionale in vista di migliorare l'autonomia, la responsabilità, il coinvolgimento e la motivazione degli alunni. Ogni modulo si comporrà di fasi così articolate: introduzione al compito e delle tappe suddivisione in gruppi, definizione dei compiti e dei ruoli formulazione di domande, ipotesi e verifiche sperimentali cicli di progettazione e realizzazione sul modello think-make-improve sino a che lo strumento di misura e/o monitoraggio realizzato soddisfi i criteri richiesti in termini di efficacia e creatività ricostruzione delle fasi al fine di pubblicare dei tutorial di quanto realizzato su piattaforme di condivisione utilizzare le tecnologie come veicoli di ricerca, analisi, riflessione, collaborazione, comunicazione, condivisione documentare e verificare sia i processi di apprendimento che i prodotti dell'apprendimento stesso. Si utilizzeranno tre aule, la palestra, il laboratorio di informatica e i vari locali del progetto Ambienti digitali. L'intera scuola potrà poi essere utilizzata come campo di sperimentazione e di messa a punto degli strumenti.

Coerenza con l'offerta formativa

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

Il nostro Istituto ha individuato nel ptof, aree di progetto comuni, all'interno delle quali ogni plesso ed ogni ordine di scuola declina la propria offerta formativa concretizzandola in progetti specifici. Le aree di progetto costituiscono quindi una rappresentazione degli ambienti di interesse progettuali individuati dal Collegio dei Docenti dell'Istituto, all'interno dei quali devono essere concentrate le risorse disponibili per la progettualità. La progettualità di Istituto persegue finalità, azioni e conoscenze perfettamente integrate con le attività descritte nei moduli del presente bando: promuovere azioni didattiche per stimolare e avvicinare in modo piacevole alla fruizione delle diverse forme espressive, promuovere azioni formative e didattiche volte alla formazione dell'individuo, promuovere azioni formative e didattiche volte alla conoscenza e alla valorizzazione del proprio territorio.

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.

Le strategie di coinvolgimento previste sono: presentazione del progetto alle famiglie durante le assemblee di classe colloquio con le famiglie degli studenti e con gli studenti per i quali sono stati rilevati particolari bisogni formativi. Il progetto verrà presentato come un momento altamente formativo e come un'opportunità di essere protagonisti attivi all'interno della comunità scolastica. Le caratteristiche stesse del progetto, dal sapore fortemente laboratoriale, operativo, sperimentale e creativo dovrebbero agire come leva per invogliare gli studenti a partecipare. Le strategie per l'inclusione che si pensa di adottare sono parte integrante del processo stesso, il cooperative learning in primo luogo, così come possibili momenti di peer tutoring, ma anche l'attenzione alla valorizzazione delle intelligenze multiple: la varie fasi dei moduli propongono infatti diverse modalità di approccio ai saperi che vanno dal learning by doing, alla sperimentazione, alla creatività progettuale e digitale. Le esperienze collaborative, come quelle previste nel progetto si allineano di fatto con i suggerimenti dell'inclusive education per cui, mentre si apprendono ci si assume la responsabilità di lavorare con e per i compagni. In particolare la scuola cercherà di coinvolgere alcuni alunni non italofoni e che faticano ad inserirsi nelle normali attività curricolari.

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.

Durante ogni modulo vi saranno momenti dedicati alla verifica degli apprendimenti tramite quiz posti in forma di gioco. Saranno inoltre predisposte delle rubriche valutative ed autovalutative per ogni fase dei moduli stessi in modo da consentire ad allievi e tutor di monitorare gli apprendimenti e di prevedere forme di supporto in itinere.

Una valutazione sarà data anche alla qualità complessiva dei prodotti realizzati.

Importanti informazioni riguardo alle interazioni tra gli allievi e la loro attiva partecipazione nel gruppo saranno ricavate da griglie di osservazione che il tutor compilerà durante la realizzazione del progetto.

Alla fine agli studenti partecipanti e alle loro famiglie sarà chiesto di compilare un questionario di gradimento e di efficacia per valutare sia il grado di soddisfazione che eventuali modificazioni nella rappresentazione soggettiva dell'istituzione scolastica.

I risultati delle valutazioni saranno mostrati e discussi in Collegio Docenti e in Consiglio di Istituto.

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

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

Il progetto, le sue fasi, le metodologie utilizzate e i prodotti realizzati saranno disponibili sul sito della scuola e sui social collegati all'Istituto. Essi saranno inoltre pubblicati in altre piattaforme dedicate allo sviluppo e alla condivisione educativa, previa autorizzazione.

La scuola rimarrà a disposizione per offrire eventuali altri dettagli e supporto a chi dovesse essere interessato a replicare il progetto.

Il progetto sarà presentato alle famiglie durante le assemblee di classe.

Per quanto riguarda la possibilità di sviluppi futuri si rimanda alla valutazione del Collegio Docenti anche se è indubbio che il nostro istituto coglierà questa occasione come sperimentazione di pratiche migliorative che potranno essere estese ad altri progetti anche all'interno del normale orario scolastico.

Modalità di coinvolgimento di studentesse e di studenti e genitori nella progettazione da definire nell'ambito della descrizione del progetto

Indicare, ad esempio, come sarà previsto il coinvolgimento di studenti e genitori, specificando in quali fasi e con quali ruoli.

Agli alunni, visto che le attività proposte dal PON consentono uno spazio di manovra maggiore rispetto alle tematiche ministeriali, si proporranno diverse attività tra cui potranno scegliere secondo le loro esigenze, curiosità o interessi. L'insegnante adotterà la metodologia didattica che ritiene più efficace per svolgere l'argomento. La strategia che si adotterà per provare a coinvolgere i genitori sarà quella della comunicazione e dei rapporti interpersonali, che ci potranno portare a capire i bisogni e i desideri degli altri e a far sentire a ogni genitore quanto sia importante il suo impegno. Mettersi in ascolto, dare risposte concrete, dedicare tempo sono le risorse chiave messe in campo dalla scuola. Poi pensiamo di approfondire il discorso imbastito con l'aiuto dei loro figli, specialmente quelli che hanno un genitore che fa parte delle istituzioni e delle associazioni, al fine di progettare attività concordate con loro.

Gli studenti saranno parte attiva e creativa della progettazione di strumenti di rilevazione: ad essi spetta infatti non solo la comprensione del loro funzionamento, ma anche la realizzazione di modelli funzionanti ed originali.

I genitori potranno seguire le attività attraverso il sito della scuola o altri social collegati all'Istituto e potranno commentare o porre domande.

Sarà cura del tutor trovare alcuni momenti per coinvolgere gli studenti nella pubblicazione di materiali e nell'interazione con i visitatori.

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

Proponiamo quattro moduli in continuità verticale di coding, robotica educativa e cittadinanza digitale. Ogni modulo, con attività progressivamente più complesse, coinvolgerà gli studenti, divisi in squadre, in sfide di vario tipo.

I contenuti di ciascun modulo sono stati scelti in modo da portare gli alunni a sviluppare strategie di pensiero generali: analisi, sintesi, generalizzazione, strategie di scomposizione di problemi complessi in problemi semplici, abilità ad individuare pattern ed elaborare funzioni, strategie per cogliere l'errore come momento importante e positivo, pensiero algoritmico, capacità di previsione, verifica e revisione.

Si approfitterà dell'uso degli ambienti online per creare dei momenti di educazione alla cittadinanza digitale. Nelle classi della scuola secondaria di primo grado sarà possibile esplorare il percorso facendo riferimento a livelli di responsabilità e percezione dei rischi raggiunti per decidere il coerente livello di autonomia da attribuire agli alunni.



Promuovere le diverse azioni del progetto dell'Istituto, e specificamente: 1) garantire l'eventuale servizio mensa per gli alunni coinvolti nelle iniziative; 2) collaborare al trasporto degli alunni mettendo a disposizione il servizio di scuolabus negli orari necessari per le attività e iniziative del progetto; 3) provvedere al riscaldamento dei locali scolastici negli orari extrascolastici necessari a consentire lo svolgimento delle attività programmate; 4) collaborare alla promozione di eventi di informazione al territorio, di restituzione degli aspetti innovativi delle attività svolte, e di condivisione delle esperienze maturate.	1	Comune di Tronzano Vercellese	Dichiarazione di intenti	2229	27/04/2017	Sì
Promuovere le diverse azioni del progetto dell'Istituto, e specificamente: 1) garantire l'eventuale servizio mensa per gli alunni coinvolti nelle iniziative; 2) collaborare al trasporto degli alunni mettendo a disposizione il servizio alternativo allo scuolabus negli orari necessari per le attività e iniziative del progetto; 3) provvedere al riscaldamento dei locali scolastici negli orari extrascolastici necessari a consentire lo svolgimento delle attività programmate; 4) collaborare alla promozione di eventi di informazione al territorio, di restituzione degli aspetti innovativi delle attività svolte, e di condivisione delle esperienze maturate.	1	Comune di Bianzè	Dichiarazione di intenti	2167	21/04/2017	Sì



Promuovere le diverse azioni del progetto dell'Istituto, e specificamente: 1) garantire l'eventuale servizio mensa per gli alunni coinvolti nelle iniziative; 2) collaborare al trasporto degli alunni mettendo a disposizione il servizio di scuolabus negli orari necessari per le attività e iniziative del progetto; 3) provvedere al riscaldamento dei locali scolastici negli orari extrascolastici necessari a consentire lo svolgimento delle attività programmate; 4) collaborare alla promozione di eventi di informazione al territorio, di restituzione degli aspetti innovativi delle attività svolte, e di condivisione delle esperienze maturate.	1	Comune di San Germano Vercellese	Dichiarazione di intenti	2196	26/04/2017	Sì
--	---	----------------------------------	--------------------------	------	------------	----

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	All egato



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV
MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola G. LIGNANA - TRONZANO -
(VCIC80400T)

Supporto reciproco al potenziamento delle rispettive offerte formative mediante la promozione di percorsi di qualità per migliorare le competenze di base, di lingua italiana, matematica, scienze e lingue straniere; la promozione di competenze trasversali e di cittadinanza globale, volte a favorire corretti stili di vita e la sostenibilità ambientale, a sviluppare la cittadinanza digitale ed economica, a potenziare le capacità relazionali e la consapevolezza del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico; lo stimolo all'innovazione e alla creatività anche attraverso le tecnologie, per collegare sapere e saper fare; l'impulso all'internazionalizzazione e all'interdisciplinarietà della formazione e alla mobilità studentesca. Progettazione condivisa di approcci metodologici innovativi, mediante attività in rete di scuole; condivisione di strategie di progetto comuni a livello di dirigenza, team docente e team amministrativo, con la costituzione di un gruppo di lavoro inter-istituto; collaborazione al monitoraggio in itinere e alla definizione di buone pratiche organizzative e didattiche; promozione di momenti di restituzione congiunta al territorio dell'esperienza maturata, e di strategie e strumenti per valutare la ricaduta del progetto sui rispettivi Piani Triennali dell'Offerta Formativa.	VCIC807009 'SERRA' CRESCENTINO	2039	13/04/20 17	Sì
---	--------------------------------	------	----------------	----



Supporto reciproco al potenziamento delle rispettive offerte formative mediante la promozione di percorsi di qualità per migliorare le competenze di base, di lingua italiana, matematica, scienze e lingue straniere; la promozione di competenze trasversali e di cittadinanza globale, volte a favorire corretti stili di vita e la sostenibilità ambientale, a sviluppare la cittadinanza digitale ed economica, a potenziare le capacità relazionali e la consapevolezza del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico; lo stimolo all'innovazione e alla creatività anche attraverso le tecnologie, per collegare sapere e saper fare; l'impulso all'internazionalizzazione e all'interdisciplinarietà della formazione e alla mobilità studentesca. Progettazione condivisa di approcci metodologici innovativi, mediante attività in rete di scuole; condivisione di strategie di progetto comuni a livello di dirigenza, team docente e team amministrativo, con la costituzione di un gruppo di lavoro inter-istituto; collaborazione al monitoraggio in itinere e alla definizione di buone pratiche organizzative e didattiche; promozione di momenti di restituzione congiunta al territorio dell'esperienza maturata, e di strategie e strumenti per valutare la ricaduta del progetto sui rispettivi Piani Triennali dell'Offerta Formativa.	VCIC80000E TRINO	2040	13/04/20 17	Sì
---	------------------	------	----------------	----

Supporto reciproco al potenziamento delle rispettive offerte formative mediante la promozione di percorsi di qualità per migliorare le competenze di base, di lingua italiana, matematica, scienze e lingue straniere; la promozione di competenze trasversali e di cittadinanza globale, volte a favorire corretti stili di vita e la sostenibilità ambientale, a sviluppare la cittadinanza digitale ed economica, a potenziare le capacità relazionali e la consapevolezza del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico; lo stimolo all'innovazione e alla creatività anche attraverso le tecnologie, per collegare sapere e saper fare; l'impulso all'internazionalizzazione e all'interdisciplinarietà della formazione e alla mobilità studentesca. Progettazione condivisa di approcci metodologici innovativi, mediante attività in rete di scuole; condivisione di strategie di progetto comuni a livello di dirigenza, team docente e team amministrativo, con la costituzione di un gruppo di lavoro inter-istituto; collaborazione al monitoraggio in itinere e alla definizione di buone pratiche organizzative e didattiche; promozione di momenti di restituzione congiunta al territorio dell'esperienza maturata, e di strategie e strumenti per valutare la ricaduta del progetto sui rispettivi Piani Triennali dell'Offerta Formativa.	VCIC80600D DON EVASIO FERRARIS - CIGLIANO	2045	13/04/2017	Sì
---	---	------	------------	----

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Coding and Robotics 'B'	€ 7.082,00
Coding and Robotics 'A'	€ 5.682,00
Coding and Robotics 'C'	€ 6.482,00
Digital Citizenship	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.928,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Coding and Robotics 'B'

Dettagli modulo

Titolo modulo	Coding and Robotics 'B'
Descrizione modulo	Fascia dai 9 agli 12 anni Alcune attività saranno svolte in coerenza con code.org. La sfida dei labirinti: attraverso attività di coding, anche unplugged, gli alunni saranno invitati di volta in volta a realizzare programmi per uscire o per inventare labirinti sempre più complessi da proporre alle squadre avversarie. La sfida degli artisti: disegnare con carta e matita e poi programmare istruzioni per realizzare geometrie fantastiche e, viceversa, programmare istruzioni per far realizzare geometrie fantastiche. Risultati attesi: Consolidamento dell'orientamento spaziale e della relatività del punto di vista Riconoscimento e utilizzo delle istruzioni Comprensione del concetto di algoritmo Riconoscere e utilizzare ripetizioni per creare semplici programmi Prevedere il comportamento di un semplice programma attraverso il ragionamento Individuare, con il ragionamento, errori in semplici programmi e correggerli Per gli obiettivi trasversali, le metodologie e le modalità di valutazione si fa riferimento a quelli descritti nelle sezioni precedenti.
Data inizio prevista	24/10/2017
Data fine prevista	30/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	VCEE80401X VCMM80402X
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Coding and Robotics 'B'

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Coding and Robotics 'A'

Dettagli modulo

Titolo modulo	Coding and Robotics 'A'
Descrizione modulo	Fascia dai 9 agli 12 anni Alcune attività saranno svolte in coerenza con code.org. La sfida dei labirinti: attraverso attività di coding, anche unplugged, gli alunni saranno invitati di volta in volta a realizzare programmi per uscire o per inventare labirinti sempre più complessi da proporre alle squadre avversarie. La sfida degli artisti: disegnare con carta e matita e poi programmare istruzioni per realizzare geometrie fantastiche e, viceversa, programmare istruzioni per far realizzare geometrie fantastiche. Risultati attesi: Consolidamento dell'orientamento spaziale e della relatività del punto di vista Riconoscimento e utilizzo delle istruzioni Comprensione del concetto di algoritmo Riconoscere e utilizzare ripetizioni per creare semplici programmi Prevedere il comportamento di un semplice programma attraverso il ragionamento Individuare, con il ragionamento, errori in semplici programmi e correggerli Per gli obiettivi trasversali, le metodologie e le modalità di valutazione si fa riferimento a quelli descritti nelle sezioni precedenti.
Data inizio prevista	03/10/2017
Data fine prevista	25/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	VCEE804021 VCMM80401V
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Coding and Robotics 'A'

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 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Coding and Robotics 'C'

Dettagli modulo

Titolo modulo	Coding and Robotics 'C'
Descrizione modulo	Fascia dai 9 agli 12 anni Alcune attività saranno svolte in coerenza con code.org. La sfida dei labirinti: attraverso attività di coding, anche unplugged, gli alunni saranno invitati di volta in volta a realizzare programmi per uscire o per inventare labirinti sempre più complessi da proporre alle squadre avversarie. La sfida degli artisti: disegnare con carta e matita e poi programmare istruzioni per realizzare geometrie fantastiche e, viceversa, programmare istruzioni per far realizzare geometrie fantastiche. Risultati attesi: Consolidamento dell'orientamento spaziale e della relatività del punto di vista Riconoscimento e utilizzo delle istruzioni Comprensione del concetto di algoritmo Riconoscere e utilizzare ripetizioni per creare semplici programmi Prevedere il comportamento di un semplice programma attraverso il ragionamento Individuare, con il ragionamento, errori in semplici programmi e correggerli Per gli obiettivi trasversali, le metodologie e le modalità di valutazione si fa riferimento a quelli descritti nelle sezioni precedenti.
Data inizio prevista	02/10/2018
Data fine prevista	24/05/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	VCEE804032 VCMM804031
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Coding and Robotics 'C'

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	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli**Modulo: Competenze di cittadinanza digitale****Titolo: Digital Citizenship****Dettagli modulo**

Titolo modulo	Digital Citizenship
Descrizione modulo	Fascia alunni da 11 a 14 anni L'utilizzo della rete e delle sue funzionalità si va sempre più diffondendo nella scuola. Insegnanti ed allievi sono molto attratti dalle assodate opportunità di reperimento di informazioni e materiali e dalla possibilità di pubblicare contenuti on line in forma cooperativa attraverso un dialogo educativo che può svilupparsi anche tra pari. E' possibile soffermarsi e riflettere con cura su operazioni che spesso sono individuate come forme di burocrazia o come funzionalità complicate e di non particolare interesse per la scuola. Ad esempio, l'iscrizione a qualsiasi piattaforma o ambiente on line costa del tempo: l'operazione è dunque vissuta come un fastidio necessario. Per alcuni costituisce un blocco allo sviluppo di attività in rete. Alcuni insegnanti sono invece molto sbrigativi e scaricano la gestione di questa operazione ai ragazzi, non curandosi delle questioni legali a cui essa rimanda. Ancora, scrivere in un blog comporta una responsabilità rispetto a ciò che si pubblica e una relazione con i lettori. Un gruppo di lavoro deve strutturarsi per competenze e stabilire forme di controllo di quanto deve essere pubblicato e della gestione del dialogo che si esplicita nei commenti ai post (articoli). Si assiste spesso però, o ad una totale libertà d'azione, o alla riconduzione delle attività di tutte le persone ad un unico soggetto e al blocco delle funzioni di interazione. Si sfrutta dunque la possibilità di pubblicare, ma si presta un'attenzione limitata alla gestione delle relazioni. In sostanza, la piattaforma o l'ambiente vengono presi in considerazione per le funzionalità che mettono a disposizione per la didattica senza rendersi conto che vi sono questioni sociali importanti da affrontare che costituiscono un'occasione educativa che non dovrebbe essere persa. Si propone qui, al contrario, di approfittare dell'uso degli ambienti on line per creare dei significativi momenti di educazione alla cittadinanza digitale. Nella scuola secondaria di I° Grado sarà possibile esplorare in maniera più complessiva il percorso, anche se la dimensione della comunità professionale che crea e gestisce un blog sarà maggiormente praticabile nella scuola secondaria di II° Grado. In ogni caso bisognerà far riferimento a livelli di responsabilità e percezione dei rischi effettivamente raggiunti per decidere il coerente livello di autonomia da attribuire agli allievi. L'insegnante, stante il fatto che nei servizi on-line non verrà mai "profilato" l'allievo, in sintesi, potrà far lavorare gli studenti inserendo personalmente le login; creare un responsabile delle login con una attribuzione formale (accordo scritto con regole d'uso); concedere a tutti i componenti dei gruppi o della classe l'uso delle login. Gli interventi potranno essere progettati per un periodo ampio (anche per più anni di corso) per integrarsi nel piano dell'offerta formativa e prendere motivazione da esigenze reali di gestione della vita scolastica. Dovrebbero essere sviluppate preferibilmente attività "vere", piuttosto che simulazioni di situazioni reali. Le azioni possono prevedere il coinvolgimento di più classi anche in forma di collaborazione a distanza tra scuole diverse. Piattaforme e possibili attività Gmail: caselle di posta elettronica (e altri servizi) Possono essere attribuite caselle di posta a gruppi di lavoro che partecipino alla costruzione di elaborati integrati su problematiche e contenuti assegnati. Lo scambio di e-mail permetterà di sviluppare adeguatamente l'integrazione attraverso la discussione e lo scambio di materiali. PearlTrees: web application che permette di raccogliere e aggregare risorse della rete in maniera ben più efficiente ed efficace dei "Preferiti" (bookmark) dei browser, sia in maniera individuale che in forma collaborativa. PearlTrees organizza i risultati delle ricerche in una "struttura ad albero" in cui ad ogni foglia (perla) corrisponde una pagina

	web o un video. Wordpress: (una redazione giornalistica) si tratta di un pacchetto Open Source per realizzare blog che si può implementare in maniera abbastanza semplice su un server o su un servizio di hosting. In realtà la piattaforma è disponibile immediatamente anche a chi non ha competenze tecniche specialistiche in quanto esiste in versione già implementata online: ad essa ci si iscrive in maniera molto semplice. Wordpress offre molte funzionalità tra le quali si può scegliere ciò che interessa specificamente. Qui viene segnalato soprattutto per la gestione raffinata degli utenti e delle categorie dei post (articoli). Il "fondatore/amministratore" del blog può invitare a collaborare alla sua realizzazione altri utenti della piattaforma e chi avesse interesse può richiedere l'iscrizione. Gli utenti possono quindi essere abilitati alla produzione di articoli secondo livelli diversi di capacità di pubblicazione. E' possibile quindi organizzare una redazione giornalistica, una vera e propria comunità professionale organizzata gerarchicamente per compiti e livelli di responsabilità.
Data inizio prevista	01/10/2018
Data fine prevista	24/05/2019
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	VCMM80401V VCMM80402X VCMM804031
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Digital Citizenship

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 38654)
Importo totale richiesto	€ 24.928,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	2567
Data Delibera collegio docenti	23/02/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	2566
Data Delibera consiglio d'istituto	27/04/2017
Data e ora inoltro	17/05/2017 16:54:11
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>Coding and Robotics 'B'</u>	€ 7.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Coding and Robotics 'A'</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Coding and Robotics 'C'</u>	€ 6.482,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Digital Citizenship</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "Coding and Robotics...per programmare il futuro!"	€ 24.928,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 24.928,00	€ 25.000,00