



Candidatura N. 992799
2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IC MASON 'DON L. MILANI'
Codice meccanografico	VIIC85100X
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA NOGAREDO, 33
Provincia	VI
Comune	Mason Vicentino
CAP	36064
Telefono	0424708016
E-mail	VIIC85100X@istruzione.it
Sito web	www.icmason.gov.it
Numero alunni	408
Plessi	VIEE851012 - MASON VICENTINO - CAPOLUOGO VIEE851034 - MOLVENA - CAP VIMM851011 - SMS MASON VICENTINO



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



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 992799 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	Cody..iamo e impar....iamo	€ 9.955,80
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Robotica creativa	€ 9.955,80
Competenze di cittadinanza digitale	Cittadini digitali: Apps for Education	€ 4.977,90
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.889,50



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: #scuolapiù

Descrizione progetto	Attività laboratoriali innovative e inclusive per coinvolgere attivamente ed emotivamente l'alunno con attività di gruppo, di condivisione, di autostima, di appartenenza e partecipazione attiva, utilizzando spazi mentali, fisici e culturali in grado di far emergere i talenti e rispondere ai bisogni educativi speciali (BES), nonchè ai disturbi speciali di apprendimento (DSA) e di disabilità.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto comprende le Scuole Primarie di Mason e di Molvena e la Scuola Secondaria di I grado di Mason. Le scuole si collocano all'interno di due Comuni: Mason e Molvena, consociati per la gestione della Scuola Secondaria di I grado e per i servizi scolastici. La popolazione conta un totale di 6079 abitanti e si concentra soprattutto nelle zone pianeggianti. Mason conta 3503 abitanti che risiedono soprattutto nel capoluogo (166 stranieri). Molvena conta una popolazione di 2576 abitanti (82 stranieri). La crisi economico-finanziaria ha investito il Vicentino con maggior intensità rispetto alla media regionale. Nell'insieme di tutte le attività economiche la situazione risulta stazionaria, mentre il settore industriale registra un ulteriore calo. Quasi la metà degli occupati è impiegata nei servizi; rimane consistente la percentuale di occupati nell'industria (48,7%); si rileva invece un forte decremento dell'occupazione nel settore dell'agricoltura. L'Istituto Comprensivo offre servizi di crescita formativa anche al di fuori dell'orario scolastico. Nel territorio sono presenti enti e associazioni di tipo culturale, sociale e sportivo, che cooperano con la scuola tramite specifici progetti e iniziative mirati alla formazione delle persone. Da anni è attiva l'Associazione Genitori che appoggia e collabora con i docenti cercando di rispondere alle esigenze didattiche e coinvolgendo le famiglie nella partecipazione alla vita della scuola.

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.

L'obiettivo prioritario è di innovare la didattica puntando sull'acquisizione delle competenze chiave necessarie per adattarsi con flessibilità ad un mondo complesso in continuo e rapido mutamento. Con l'esperienza in laboratorio del tutor si intende coinvolgere attivamente un consistente numero di insegnanti, in modo che siano in grado di rifrangere la sperimentazione extra-scolastica del PON nell'orario curricolare.

In particolare si vuole:

- stimolare le competenze sociali e la capacità di 'saper fare insieme', attraverso la partecipazione di bambini e ragazzi alla definizione di obiettivi condivisi, alla progettazione degli ambienti di apprendimento e all'organizzazione dei percorsi didattici.
- innalzare i livelli di apprendimento soprattutto degli studenti con bisogni speciali o disturbi di apprendimento.
- rendere più interessanti le proposte didattiche e contrastare la dispersione scolastica tramite un nuovo approccio alla didattica più attivo e inclusivo.
- progettare, sperimentare e creare cultura e interesse utilizzando diversi linguaggi e strumenti didattici (come l'arte, la narrazione, le lingue straniere, la robotica e l'immaginazione) in tempi più distesi rispetto a quelli dell'attività curricolare.
- rendere l'ambiente scolastico un luogo accogliente, inclusivo e partecipativo anche in orario extrascolastico.
- rispondere all'esigenza delle famiglie di prolungare l'orario scolastico per coinvolgere i ragazzi in esperienze laboratoriali.



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.

Dall'analisi effettuata dallo Staff e condivisa dal Collegio è emerso che:

- i bisogni educativi speciali di apprendimento sono sempre più numerosi e diversificati
- parecchie famiglie, per esigenze lavorative, chiedono più tempo scuola nel pomeriggio
- si denota un rilevante interesse per le lingue straniere e la tecnologia da parte delle famiglie
- c'è la necessità di fornire maggiori strumenti didattici e metodologici ai docenti per innovare la didattica disciplinare puntando ad un apprendimento per competenze
- è essenziale porre attenzione alla singolarità e complessità di ogni alunno attraverso percorsi didattici trasversali e di gruppo

Per individuare i potenziali destinatari sono state coinvolte diverse componenti con incontri di presentazione e confronto:

Famiglie: (04 aprile) con questionario online per il gradimento dei laboratori proposti ed eventuali suggerimenti ed osservazioni

Comitato genitori: (10 aprile)

Rappresentanti di classe dei genitori: (19 e 20 aprile)

Alunni: presentazione delle proposte alle singole classi e questionario di gradimento (8-11 maggio)

Associaz. che gestisce il doposcuola presso tutti i plessi dell'Istituto (11 aprile)

Associaz. che gestisce i centri estivi (12 aprile)

Associaz. che gestisce i laboratori specialistici di supporto ad alunni DSA e loro famiglie di Nove: consulenza con il DS e suo collaboratore (13 aprile)

Servizi di Tutela minori e Assistente sociale dei comuni: consulenza con il DS e suo Collaboratore (18-19 aprile)

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.

Tra l'a.s 2017-18 e l'a.s 2018-19 si vogliono proporre complessivamente 2 moduli da 60 ore nelle due Sc. Primarie e 1 da 30 nella Sc. Secondaria suddividendoli in 15 incontri da 2 ore per anno nei giorni liberi dai rientri delle classi a settimana corta o tempo prolungato.

Visto che le Scuole Primarie concludono le attività curriculari alle 12.30 e la Scuola Secondaria di I grado alle 12.45, si è deciso di concentrare le 2 ore dell'attività del modulo dalle 14.00 alle 16.00.

Per la gestione del pranzo si è ritenuto opportuno dare la possibilità ai genitori di scegliere tra:

- ritorno a casa per consumare il pasto con la famiglia e rientro a scuola alle 14.00 per laboratorio.
- organizzazione di un servizio mensa a carico dei genitori. Per agevolare le famiglie con redditi bassi si è concordato un supporto economico da parte delle Amministrazioni Comunali.
- la vigilanza durante il servizio mensa sarà assicurata dai docenti dell'Istituto.

Le pulizie, la sorveglianza e l'apertura dei locali saranno affidate al personale ATA.



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 sono avviati partenariati con:

- Comuni di Mason Vic. e Molvena, che sono consorziati per i servizi scolastici (incontro del 29 marzo): disponibilità e assistenza dei propri uffici e di proprio personale per consulenza e pratiche relative alle attività sul territorio dei vari laboratori; riscaldamento locali scolastici oltre l'orario curricolare, organizzazione servizio mensa, copertura costo mensa per famiglie con reddito basso, ottimizzazione e riqualificazione ambienti apprendimento ed eventuale servizi di trasporto con definizione di una quota di finanziamento del POF da riservare ai progetti extra-scolastici del PON

-Istituto Comprensivo di Nove: accordi di Rete per la formazione e la didattica innovativa e inclusiva

-R.T.S. (rete territoriale scolastica) Bassano-Asiago per la condivisione di obiettivi, finalità e modalità del progetto.

e collaborazioni con:

-Comitati genitori "Associazione maestra Loretta": co-progettazione, coinvolgimento delle famiglie, collaborazione nell'adattamento degli ambienti di apprendimento e nell'organizzazione del trasporto degli alunni

-Cooperative e Associazioni che attualmente gestiscono doposcuola, centri estivi, sorveglianza mensa e assistenza allo studio per i DSA: co-progettazione e collaborazione nell'adattamento degli ambienti di apprendimento, nella sorveglianza in mensa e nel post accoglienza al termine dei laboratori

-Fondazione Cariverona: partecipazione al Bando "Cantiere Didattica innovativa"

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.).

I laboratori #scuolapiù saranno stimolanti ed emozionanti, creeranno curiosità e voglia di confronto con l'obiettivo prioritario di 'imprimere un segno', cioè di 'in-segnare'. Verranno proposti metodi innovativi e inclusivi capaci di rispondere ai bisogni speciali degli studenti. La progettazione sarà verticale tra i cicli, in modo da promuovere la continuità dei percorsi e si promuoverà la relazione tra discipline, sfruttando la natura trasversale delle competenze digitali.

L'esperto fungerà da facilitatore, guida che accompagna gli allievi nella costruzione dei loro saperi, tramite metodologie didattiche attive e inclusive tra cui: learning by doing, debate, public speaking, cooperative learning, flipped classroom, didattica per scenari dentro/fuori la scuola, spaced learning ecc. I contenuti delle attività didattiche saranno trasversali, caratterizzati da modalità di apprendimento cooperativo e laboratoriale, capaci di trasformare il gruppo in una piccola comunità di apprendimento, che insieme cresce risolvendo problemi e utilizzando al meglio le abilità acquisite valorizzando l'apporto personale di ogni studente. L'insegnante tutor parteciperà attivamente alle attività proposte dall'esperto sperimentando strategie e stimoli per innovare la propria didattica curricolare. Gli studenti e i docenti, nonché il personale ATA e i genitori verranno coinvolti nella realizzazione degli spazi di apprendimento tramite tecniche di progettazione partecipata e cittadinanza attiva.

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

L'Istituto intende pianificare i moduli del PON in sinergia con le attività curriculari e in particolare con l'attuazione del PNSD, e di progetti di Robotica, Classe 2.0 e il progetto "Ti va di..." che prevede attività laboratoriali opzionali in orario extrascolastico. L'insegnante tutor potrà quindi progettare percorsi didattici curriculari sfruttando gli stimoli e le metodologie acquisite

nella collaborazione con l'esperto durante i moduli extracurriculari nella prospettiva della valorizzazione

del "capitale umano", come fattore primario dello sviluppo. Per favorire l'innalzamento e

l'adeguamento delle competenze ha deciso di richiedere i finanziamenti PON 2014-20 per le azioni:

10.2.2 'Competenze di base in chiave innovativa'; 10.2.2.A 'Creatività digitale e cittadinanza digitale';

10.1.6 'Orientamento'; 10.2.5.A 'Cittadinanza globale'; 10.2.3B 'Cittadinanza europea'; 10.2.5

'Patrimonio culturale'.

Con i finanziamenti previsti, #scuolapiù diventerà un progetto di continuità tra i tre plessi in cui verranno proposti diversi moduli da 30 ore per anno che coinvolgeranno un considerevole numero di studenti.

Si prevede di integrare i moduli del PON con altri laboratori se verranno finanziati dalla partecipazione al

Bando della Fondazione Cariverona: 'Cantiere Didattica' per il rinnovamento della attività didattiche.



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.

Nei tre plessi sono presenti: 12 stranieri (2,9%), 13 disabili (3,1%), 14 DSA e 21 studenti con BES su 416 alunni. I docenti si trovano a gestire classi con livelli di apprendimento e potenzialità diversificati.

Appare necessario quindi sperimentare forme di didattica inclusiva in grado di garantire a tutti il successo formativo, in base alle proprie capacità ed inclinazioni.

La piena inclusione degli alunni con difficoltà è un obiettivo che l'Istituto persegue attraverso un'intensa e articolata progettualità, valorizzando le professionalità interne e le risorse offerte dal territorio.

Verranno messe in atto azioni di accompagnamento da parte dei docenti di classe interagendo con le famiglie e, nei casi di alunni più problematici, in collaborazione con i Servizi sociali e il servizio Tutela minori.

L'inclusione prevede non solo l'inserimento nel laboratorio dell'alunno, ma la piena integrazione nel gruppo: "non solo stare con gli altri, ma fare insieme"; in questo modo il rapporto che ne consegue è di forte stimolo relazionale e affettivo reciproco.

Per ogni alunno inclusione significa essere considerato e valorizzato dal punto di vista relazionale (essere accolto, avere amicizie, avere un ruolo), cognitivo (apprendere cose nuove, imparare a pensare, a risolvere) e psicologico (crescere nell'autostima, nell'identità, nell'espressione delle emozioni) al fine di accrescere la propria motivazione ed avere potenzialmente una positiva ricaduta negli apprendimenti.



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.

Per monitorare l'andamento del progetto ed eventualmente ritrarre le modalità didattiche, sono previsti due momenti di confronto e metariflessione tra il gruppo di esperti, gli insegnanti tutor e il coordinatore e/o Dirigente.

La valutazione prenderà in esame questi indicatori di efficacia:

- % di studenti coinvolti nei laboratori #scuolapiù
- % di insegnanti coinvolti
- % di studenti coinvolti con bisogni speciali BSE e DSA
- % di innalzamento dei livelli di apprendimento
- % di assenze
- sondaggio tra le famiglie: apprezzamento, coinvolgimento emotivo, interesse.

Per monitorare il grado di apprendimento, coinvolgimento e apprezzamento, gli esperti dei vari moduli proporranno ai partecipanti dei giochi e delle attività di verifica. Al termine del modulo gli insegnanti tutor renderanno i risultati ottenuti tramite dei report e vademecum di buone pratiche da condividere in Collegio.

I Consigli di Classe, al termine dei laboratori, valuteranno, in rapporto ai compagni di classe che non hanno aderito al laboratorio, la maturazione delle competenze acquisite e la diminuzione dei comportamenti problematici degli alunni con disagio rilevante. Lo Staff effettuerà una comparazione dei dati di tutte le classi al fine di misurare l'efficacia del progetto. A conclusione dell' a. s., il DS e un suo collaboratore verificheranno i comportamenti problematici e l'auspicato miglioramento nei casi di alunni in carico ai Servizi Sociali, mediante un incontro con i loro responsabili.

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).

L'Istituto intende:

- inviare ad inizio settembre un ulteriore questionario alle famiglie con specificati gli argomenti, le location e gli orari dei moduli così da formalizzare le iscrizioni
- inserire nel sito della scuola il programma con orari e location dei vari moduli
- comunicare l'iniziativa alle Comunità dei due Comuni tramite i mass media
- coinvolgere i Comuni, le Associazioni, i Comitati Genitori e gli studenti nella progettazione dei nuovi ambienti di apprendimento

Al termine del modulo gli insegnanti tutor dei vari moduli divulgheranno report e vademecum di buone pratiche, da condividere in Collegio.

All'interno del laboratorio, il tutor e gli alunni prepareranno dei cartelloni esplicativi dell'attività svolta, che verranno esposti nei corridoi o nell'atrio delle scuole in visione a tutta la comunità scolastica.

Al termine di ogni modulo verranno organizzati open day durante i quali, gli studenti dei laboratori #scuolapiù, assumeranno il ruolo di relatori e presenteranno ai propri genitori alcune esperienze fatte nei moduli di apprendimento, cercando di coinvolgerli utilizzando le metodologie acquisite.

Verranno organizzati anche degli incontri con le associazioni che attualmente gestiscono doposcuola, centri estivi e assistenza allo studio per i DSA al fine di condividere i report dei laboratori e proporre la replicabilità del progetto nelle loro attività presso la scuola e nei territori in cui operano.



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.

Studenti e famiglie sono coinvolte in vario modo nella definizione e organizzazione del progetto #scuolapiù

CONDIVISIONE DEL PIANO DI AZIONI E I MODULI DI APPRENDIMENTO

- condivisione dell'idea di progetto con il Comitato Genitori
- incontro di presentazione alle famiglie con simulazione di alcune attività laboratoriali e relativo sondaggio di gradimento della proposta formativa
- ascolto delle preferenze e degli interessi degli alunni in ogni classi
- questionario di gradimento on line per le famiglie per identificare gli orari, le location e gli ambiti di maggior interesse

PROGETTAZIONE PARTECIPATA SPAZI DI APPRENDIMENTO

- tra settembre e ottobre 2017, studenti e genitori verranno coinvolti nella realizzazione degli spazi di apprendimento di #scuolapiù, tramite tecniche di progettazione partecipata e cittadinanza attiva

COINVOLGIMENTO FAMIGLIE E STUDENTI DELLA SCUOLA NELL'EVENTO FINALE

- a maggio 2018 e a maggio 2019 saranno organizzate delle giornate aperte durante le quali, gli studenti di #scuolapiù, assumeranno il ruolo di relatori e coinvolgeranno le famiglie e i compagni di scuola in alcune attività didattiche, cercando di coinvolgerli con la narrazione e la dimostrazione pratica delle esperienze realizzate



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 IC MASON 'DON L. MILANI'
(VIIC85100X)

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

Considerando che le competenze digitali sono fondamentali per lo sviluppo sostenibile e che le tecnologie sono di supporto a tutte le dimensioni delle competenze sociali, è essenziale che i moduli didattici siano progettati in modo tale da:

- stimolare la creatività e la produzione digitale,
- educare all'uso dei nuovi linguaggi del digitali
- simulare i nuovi modelli di lavoro e di produzione,
- potenziare l'interazione tra fisico e digitale, rafforzando sia il pensiero computazionale, sia le abilità manuali.

In particolare nei moduli proposti alle scuole primarie si è puntato su un approccio laboratoriale con attività unplugged che plugged, basate sul gioco e su una didattica della scoperta. Si utilizzerà la strumentazione di robotica già presente in tutti i plessi dell'Istituto comprensivo: Blue-Bot, Lego We.do 2.0, Ozobot, carrelli mobili, laboratorio di informatica con dispositivi fissi per lavorare nella rete (Code.org, Programma il futuro, Scratch...).

Nelle scuole secondarie di Primo Grado si utilizzeranno ambienti digitali open per realizzare progetti di gruppo (sito web, blog, cortometraggio pubblicitario, infografica interattiva ecc ...) su temi di attualità scelti dai ragazzi stessi. Saranno proposti percorsi di cittadinanza digitale per educare all'uso dei nuovi linguaggi digitali con particolare riferimento alla capacità di selezionare e valutare la qualità dell'informazione, nonché di preservare la privacy individuale e evitare il Cyberbullismo.



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
CLASSE 2.0	PAG. 40	http://icmason.gov.it/didattica/ptof
IL FARE COME PENSARE "ROBOTICA"	PAG. 40	http://icmason.gov.it/didattica/ptof
PER UNA CLASSE VIRTUALE	PAG. 41	http://icmason.gov.it/didattica/ptof
PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE	PAG. 15-19	http://icmason.gov.it/didattica/ptof

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr protocollo	Data Protocollo	All egato
ATTUAZIONE DEL PROGETTO PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE "Per la Scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" Programmazione 2014-2020	2	COMUNE DI MASON VICENTINO COMUNE DI MOLVENA	Accordo	521	16/05/2017	Si

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr protocollo	Data Protocollo	All egato
Progettazione e la Realizzazione	VIIC82200X IST. COMPRENSIVO 'P. ANTONIBON'	248	08/03/2017	Si
Progettazione e la Realizzazione R.T.S.	VITD05000D ITET 'LUIGI EINAUDI'	519	16/05/2017	Si

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Cody..iamo e impar....iamo	€ 9.955,80
Robotica creativa	€ 9.955,80
Cittadini digitali: Apps for Education	€ 4.977,90
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.889,50



Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Cody..iamo e impar....iamo

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Cody..iamo e impar....iamo
Descrizione modulo	<p>All'inizio dovrebbero usare i BLUE BOT per creare un programma non in digitale, ma attraverso la manipolazione di tessere utili all'alunno a "scrivere" il percorso. Successivamente dovrebbero programmare i BLUE BOT via bluetooth con i tablet e con app applicata. Sviluppare il pensiero computazionale Le attività previste avranno una durata biennale.</p> <p>OBIETTIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riattivare la motivazione per l'apprendimento di alunni che hanno sviluppato sfiducia nelle loro abilità e scarsa autostima. • Approfondire abilità notevoli di alunni più piccoli che possono trarre profitto dalla consapevolezza metacognitiva sul processo di apprendimento. • Capire cosa sono gli algoritmi e come sono espressi mediante programmi scritti usando un linguaggio di programmazione • Capire che un programma viene svolto meccanicamente da un automa digitale che esegue istruzioni precise non ambigue • Usare il ragionamento per dire qual è il comportamento di programmi semplici, e capire e correggerne gli eventuali errori di funzionamento. • Progettare, scrivere e mettere a punto, usando linguaggi di programmazione facili da usare, programmi più complessi perché 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. • Risolvere problemi mediante la loro decomposizione in parti più piccole • Usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi • Usare il ragionamento logico per ottenere la correttezza di algoritmi e programmi. <p>RISULTATI ATTESI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alta motivazione per le attività. • Ricaduta positiva negli esiti delle prove disciplinari. • Atteggiamento cooperativo con i compagni per "fare squadra". <p>METODOLOGIA Contenuti possibili: accessibilità agli strumenti tecnologici (open source e open hardware). Concetto di learning by doing (imparare facendo). Individuazione di un bisogno e ricerca di soluzioni sostenibili. Rapid prototyping (prototipazione rapida). Programmazione (visuale o testuale) di un robot per svolgere compiti predeterminati in ambiente conosciuto. Programmazione per l'adattabilità all'ambiente.</p> <p>VERIFICA/VALUTAZIONE</p>



	<p>Verranno effettuate osservazioni e valutazioni iniziali, in itinere e finali sull'atteggiamento, sulle conoscenze specifiche, sull'utilizzo degli strumenti e sul miglioramento nella risoluzione di problemi e delle competenze attese. Verrà inoltre proposto un questionario di autovalutazione iniziale, intermedio e finale per i ragazzi e un questionario per l'esperto e il tutor per monitorare l'andamento delle abilità indicate nei risultati attesi.</p> <p>MONITORAGGIO Durante lo svolgimento del modulo, il coordinatore parteciperà ad alcune attività per verificare il grado di coinvolgimento di studenti e insegnanti tutor e per attestare se il metodo didattico proposto dall'esperto, rispetta i criteri di innovazione e inclusione previsti dal PON. A fine modulo, il coordinatore distribuirà un questionario di gradimento indirizzato a studenti, famiglie, tutor ed esperti, per valutare l'efficacia dell'esperienza.</p>
Data inizio prevista	08/01/2018
Data fine prevista	30/05/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	VIEE851012
Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Cody..iamo e impar...iamo

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	3.955,80 €
	TOTALE					9.955,80 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Robotica creativa

Dettagli modulo

Titolo modulo	Robotica creativa
Descrizione modulo	<p>È un'attività per imparare a progettare, a costruire e a programmare robot con i Lego. Gli alunni dovrebbero progettare strutture complesse come i robot, costruirli utilizzando i kit in dotazione (Lego) e controllare il loro funzionamento attraverso l'uso corretto dei linguaggi di programmazione.</p> <p>Sviluppare il pensiero computazionale Le attività previste avranno una durata biennale.</p>



OBIETTIVI

- Riattivare la motivazione per l'apprendimento di alunni che hanno sviluppato sfiducia nelle loro abilità e scarsa autostima.
- Approfondire abilità notevoli di alunni più piccoli che possono trarre profitto dalla consapevolezza metacognitiva sul processo di apprendimento.
- Capire cosa sono gli algoritmi e come sono espressi mediante programmi scritti usando un linguaggio di programmazione
- Capire che un programma viene svolto meccanicamente da un automa digitale che esegue istruzioni precise non ambigue
- Usare il ragionamento per dire qual è il comportamento di programmi semplici, e capire e correggerne gli eventuali errori di funzionamento.
- Progettare, scrivere e mettere a punto, usando linguaggi di programmazione facili da usare, programmi più complessi perché 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.
- Risolvere problemi mediante la loro decomposizione in parti più piccole
- Usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi
- Usare il ragionamento logico per ottenere la correttezza di algoritmi e programmi.

RISULTATI ATTESI:

- Alta motivazione per le attività.
- Ricaduta positiva negli esiti delle prove disciplinari.
- Atteggiamento cooperativo con i compagni per "fare squadra".

METODOLOGIA

Contenuti possibili:

accessibilità agli strumenti tecnologici (open source e open hardware).

Concetto di learning by doing (imparare facendo).

Individuazione di un bisogno e ricerca di soluzioni sostenibili.

Rapid prototyping (prototipazione rapida).

Programmazione (visuale o testuale) di un robot per svolgere compiti predeterminati in ambiente conosciuto.

Programmazione per l'adattabilità all'ambiente.

VERIFICA/VALUTAZIONE

Verranno effettuate osservazioni e valutazioni iniziali, in itinere e finali sull'atteggiamento, sulle conoscenze specifiche, sull'utilizzo degli strumenti e sul miglioramento nella risoluzione di problemi e delle competenze attese. Verrà inoltre proposto un questionario di autovalutazione iniziale, intermedio e finale per i ragazzi e un questionario per l'esperto e il tutor per monitorare l'andamento delle abilità indicate nei risultati attesi.

MONITORAGGIO

Durante lo svolgimento del modulo, il coordinatore parteciperà ad alcune attività per verificare il grado di coinvolgimento di studenti e insegnanti tutor e per attestare se il metodo didattico proposto dall'esperto, rispetta i criteri di innovazione e inclusione previsti dal PON.

A fine modulo, il coordinatore distribuirà un questionario di gradimento indirizzato a studenti, famiglie, tutor ed esperti, per valutare l'efficacia dell'esperienza.

Data inizio prevista

08/01/2018

Data fine prevista

30/05/2019

Tipo Modulo

Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale



Sedi dove è previsto il modulo	VIEE851034
Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Robotica creativa

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	3.955,80 €
	TOTALE					9.955,80 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Cittadini digitali: Apps for Education

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Cittadini digitali: Apps for Education



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Percorsi di 'cittadinanza digitale' per educare all'uso corretto del linguaggio digitale con particolare riferimento alla capacità di selezionare e valutare la qualità dell'informazione (Internet Information Literacy), nonché di preservare la privacy individuale e evitare il Cyberbullismo.</p> <p>Guida e supporto all'utilizzo consapevole del cloud, uso di software specifici, lavorare e apprendere nel cloud, condividere, creare e organizzare risorse in rete: apps for Education</p> <p>OBIETTIVI stimolare la creatività e la produzione digitale educazione all'uso della 'Rete' e dei media prendere coscienza delle norme sociali e giuridiche contrasto del Cyberbullismo educazione all'uso dei nuovi linguaggi del digitale sviluppo di competenze indispensabili alla crescita economica sviluppo della capacità di risoluzione dei problemi</p> <p>METODOLOGIE La metodologia sarà di tipo laboratoriale, innovativa e inclusiva. Si promuoverà specialmente il "learning by doing and by creating" con attività stimolanti che mirino al coinvolgimento concreto degli alunni interessati, così da permettere loro di sperimentare, vivere e condividere i contenuti scelti. condividere i contenuti scelti. Si prevedono modalità di cooperazione, peer teaching e problem solving. Le attività previste, presentate in veste ludica e accattivante, si svolgeranno sia in modalità unplugged sia plugged.</p> <p>VERIFICA/VALUTAZIONE Attraverso le osservazioni dell'esperto e del tutor, si procederà a: Valutazione del processo: -Capacità di lavorare in gruppo -Capacità di comprendere situazioni problematiche e di proporre ipotesi risolutive. -Uso degli strumenti informatici. Valutazione del prodotto: -Livello di comprensione del problema. -Correttezza delle ipotesi risolutive a problemi dati. La valutazione avverrà attraverso l'osservazione diretta, delle prove pratiche e l'elaborazione e comunicazione del prodotto finale. Tipologia degli strumenti valutativi: -Criteri quantitativi: numero di attività svolte nella classe virtuale. -Criteri qualitativi: creazione di un prodotto finale. -Questionario di autovalutazione degli studenti</p> <p>MONITORAGGIO Durante lo svolgimento del modulo, il coordinatore parteciperà ad alcune attività per verificare il grado di coinvolgimento di studenti e insegnanti tutor e per attestare se il metodo didattico proposto dall'esperto, rispetta i criteri di innovazione e inclusione previsti dal PON. A fine modulo, il coordinatore distribuirà un questionario di gradimento indirizzato a studenti, famiglie, tutor ed esperti, per valutare l'efficacia dell'esperienza.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>08/01/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/05/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Competenze di cittadinanza digitale</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>VIMM851011</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>



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 IC MASON 'DON L. MILANI'
(VIIC85100X)

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Cittadini digitali: Apps for Education

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 992799)
Importo totale richiesto	€ 24.889,50
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	248
Data Delibera collegio docenti	08/03/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	247
Data Delibera consiglio d'istituto	08/03/2017
Data e ora inoltro	19/05/2017 10:36:51
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>Cody..iamo e impar....iamo</u>	€ 9.955,80	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Robotica creativa</u>	€ 9.955,80	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Cittadini digitali: Apps for Education</u>	€ 4.977,90	
	Totale Progetto "#scuolapiù"	€ 24.889,50	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 24.889,50	€ 25.000,00