



Candidatura N. 46134
2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IC A.DIAZ/VAPRIO D'ADDA
Codice meccanografico	MIIC8B3004
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	V.LE DELLA VITTORIA, 11
Provincia	MI
Comune	Vaprio D'adda
CAP	20069
Telefono	0290988252
E-mail	MIIC8B3004@istruzione.it
Sito web	www.icsdiazvaprio.gov.it
Numero alunni	1596
Plessi	MIAA8B3011 - VIA MAZZINI MIAA8B3022 - FRAZ. BETTOLA/POZZO D'ADDA MIEE8B3016 - A.DIAZ - VAPRIO D'ADDA MIEE8B3038 - E.PESTALOZZI MIMM8B3015 - VIA MOLETTA - VAPRIO D'ADDA MIMM8B3026 - POZZO D'ADDA S.S. DI VAPRIO

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 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Innalzamento dei livelli di competenza delle discipline prove Invalsi, se misurabile 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. 46134 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	PENSIERO COMPUTAZIONALE - CORSO BASE POZZO D'ADDA	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	PENSIERO COMPUTAZIONALE - CORSO AVANZATO POZZO D'ADDA	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	PENSIERO COMPUTAZIONALE - CORSO BASE VAPRIO D'ADDA	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	PENSIERO COMPUTAZIONALE - CORSO AVANZATO VAPRIO D'ADDA	€ 4.977,90
Competenze di cittadinanza digitale	CITTADINANZA DIGITALE	€ 4.873,80
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.993,60

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: Da nativi a ... studenti digitali

Descrizione progetto	<p>Negli atti di Didamatica 2014, si legge che " ... competenza digitale deve configurarsi come elemento centrale per "costruire la cittadinanza".</p> <p>Un primo passaggio fondamentale, perché questo accada, è l'acquisizione della consapevolezza, da parte di docenti, genitori e discenti dell'evoluzione del concetto di cittadinanza in cittadinanza digitale, della necessità di essere competenti per poter esercitare attivamente la cittadinanza e, infine, della necessità di essere formati ad agire le competenze, in modo integrato e complementare, tanto nella dimensione analogica che in quella digitale. Essere cittadini attivi, "partecipare" richiede il possesso di competenze connesse alle tecnologie.</p> <p>La cittadinanza si è allargata ed amplificata "nel" ed "attraverso" il digitale e la Rete. Parlare oggi di cittadinanza deve voler dire, in modo automatico, far riferimento anche alla dimensione digitale.</p> <p>In questa prospettiva, si legge la necessità di ripensare l'esperienza formativa. Perché il soggetto possa agire utilmente le competenze acquisite deve poter contare su una solida competenza digitale....</p> <p>L'istituto, facendo proprie queste dichiarazioni, si è attivato nel corso degli anni per implementare e omogeneizzare la dotazione tecnologica dei vari plessi, sia per quanto concerne l'infrastruttura di rete che l'allestimento di aule supportate dalla tecnologie, accedendo dove possibile anche ai finanziamenti PON e/o MIUR.</p> <p>Parallelamente ci si è attivati per aumentare progressivamente il numero dei docenti e i loro diversi livelli di competenza sul fronte dell'utilizzo delle tecnologie, sia per quanto riguarda la gestione dei sw di base sia per quanto riguarda l'utilizzo di app o sw applicativi, anche nei percorsi di inclusione.</p> <p>L'esperienza maturata e il bando in oggetto ci permettono di pensare di incrementare la proposta formativa agli alunni con l'erogazione di corsi più specificamente mirati alla conseguimento di conoscenza, abilità legata alla "competenza digitale", competenza che poi si completa con occasioni di approfondimento, anche durante le lezioni curricolari, di tematiche relative alla cittadinanza digitale (Cyberbullismo, social network, ...)</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto Comprensivo "A. Diaz" di Vaprio d'Adda, costituitosi nell'anno scolastico 2000-2001 a seguito di dimensionamento, comprende 2 plessi di scuola dell'infanzia, 2 di scuola primaria e 2 di scuola secondaria di primo grado, situati sul territorio dei Comuni di Vaprio d'Adda e di Pozzo d'Adda.

Il Comune di Vaprio d'Adda conta circa 8700 abitanti, quello di Pozzo che include la frazione di Bettola, ne conta circa 6000.

Gli abitanti si dedicano ad attività inerenti ai settori dell'artigianato, della piccola industria e del terziario nell'ambito o fuori dal territorio comunale; pochi nuclei lavorano nel settore agricolo.

La popolazione scolastica negli ultimi anni è andata modificandosi diventando sempre più eterogenea:

lo sviluppo edilizio ha permesso l'insediamento di famiglie provenienti da altre realtà ambientali (su un totale di circa 1600 alunni iscritti nell'Istituto, il 22% è di cittadinanza non italiana);

in corso d'anno si assiste ad un numero consistente trasferimenti in entrata e in uscita: - nell'a.s. 2015-16 una cinquantina di studenti sono stati inseriti in corso d'anno in tutti gli ordini di scuola, a fronte di altrettanti movimenti in uscita.

la maggior parte di questi trasferimenti sono dovuti a motivi familiari (immigrazione, motivi di lavoro...) molti sono gli alunni con difficoltà linguistiche, relazionali, comportamentali e di svantaggio socio-culturale

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.

Prevenire il fenomeno dell'insuccesso scolastico per realizzare pienamente il diritto allo studio, all'inclusione e la centralità dei discenti. Promuovere l'autostima e la consapevolezza delle proprie capacità. Sostenere il dialogo e la convivenza costruttiva tra soggetti appartenenti a culture diverse. Offrire stimoli e occasioni per un clima relazionale positivo. Promuovere atteggiamenti di ascolto e tolleranza. Favorire nuove esperienze sul piano affettivo-emozionale. Pianificare occasioni e attività capaci di favorire l'apprendimento della lingua italiana e di ogni altra forma espressiva. Motivare alla pratica del lavoro di gruppo. Aumentare il livello delle competenze di base. Sviluppare e consolidare le capacità espressive, logico-operative, artistico-musicali. Abituare gli alunni ai diversi linguaggi e a tecniche multimediali.

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 lavoro di analisi condotto per la stesura e la revisione del rapporto di autovalutazione porta ad affermare che la percentuale degli alunni stranieri è circa il 22 % , cui si unisce un gran numero di alunni con bisogni educativi speciali , distribuiti in tutti gli ordini di scuola e i plessi Il bacino d'utenza a cui il progetto fa riferimento costituisce un fattore di notevole rilevanza poiché relativo a cluster di carattere fortemente eterogeneo, a cui fanno capo esigenze spiccatamente differenziate: alunni stranieri di diverse minoranze etniche scarsamente integrati nel contesto locale; alunni con un minimo di alfabetizzazione linguistica e genitori che non parlano l'italiano alunni che vivono disagi familiari; alunni affidati ai servizi sociali. La specificità del bando permette pertanto sia di progettare interventi volti agli alunni con bisogni educativi speciali, fornendo loro strumenti e metodologie di lavoro differenti, sia di attivare dei moduli formativi con gruppi di alunni di classi differenti, valutando poi una possibile progressiva disseminazione in modo curricolare.

Apertura della scuola oltre l'orario

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

I moduli saranno realizzati nella seconda metà del pomeriggio, sia quelli che coinvolgono gli alunni della scuola primaria, sia quelli che prevedono la partecipazione di gruppi misti di studenti dei due ordini di scuola.

Non si esclude la possibilità di attivare le lezioni il sabato mattina o durante l'estate, tenendo conto che i corsi potranno essere attivati anche nel prossimo anno scolastico.

Per altro la miglior articolazione del corso sarà vagliata nel momento in cui si avrà contezza di tutti i progetti che potranno essere stati approvati - bando competenze, antidispersione,... - e si redigerà un'agenda più precisa.

Di norma , l'istituto comprensivo non prevede l'apertura il sabato, ma sarà cura dell'istituzione scolastica attivarsi con l'Ente locale per garantire la funzionalità dell'edificio all'occorrenza.

Lo stesso per la presenza del personale ATA: quest'attività potrà essere prevista nel Piano delle attività annuali, di cui si valuterà una variazione/integrazione compatibilmente con i tempi di risposta e di assegnazione del bando.

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...).

L'istituto fa parte di una rete di scuole - istituti comprensivi vicini nel territorio della Martesana Est. La collaborazione avviata ha visto la realizzazione da due anni a questa parte di un corso di formazione - svolto da docenti dell'Università Cattolica di Milano - rivolto agli insegnanti dei differenti istituti sulla didattica per competenze, avente per obiettivo l'acquisizione e la condivisione di modalità e di strumenti di lavoro. I moduli rivolti agli alunni sono occasioni formative di sperimentazione e confronto delle esperienze maturate e dei materiali prodotti. La collaborazione con le scuole della rete, a titolo non oneroso, si può concretizzare, ad esempio, nel mutuo supporto per la costruzione e gestione dei bandi per il reclutamento degli esperti. L'erogazione dei moduli formativi può essere occasione di sperimentazione di quanto i docenti del team digitale hanno appreso in questo periodo di formazione, all'interno del PNSD: esperienze e materiali condivisi e affinati nelle comunità di pratica, disponibili in Rete o sui portali dedicati. Per quanto riguarda l'allestimento degli spazi, la collaborazione con gli enti locali e la partecipazione ad altri bandi (Atelier creativi) permette di allestire e aggiornare la strumentazione disponibile nelle aule e nei laboratori dell'istituto.

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.).

L'approccio laboratoriale sarà la base di una didattica attiva, dove il bambino sperimenta sotto la regia attenta dell'adulto: - apprendimento attraverso la pratica (learning by doing and by creating); una particolare attenzione verso il coinvolgimento degli studenti, che devono essere al centro e contribuire al processo formativo, attraverso metodologie didattiche attive (cooperative learning, peer teaching ecc.) fortemente orientate allo sviluppo delle competenze trasversali e delle attitudini (problem solving, comunicazione, collaborazione, creatività, spirito critico, autoconsapevolezza, empatia), - strumenti e metodi per gli alunni meno dotati per far emergere creatività e favorire l'acquisizione di competenze linguistico-espressive utilizzando strumenti didattici digitali. Percorsi di apprendimento condivisi in classe; uso di strumenti di coding by gaming online; competenze computazionali di base; il codice binario; identificare e scrivere istruzioni sequenziali; esecuzione di sequenze di istruzioni elementari; programmazione visuale a blocchi; capire lo sviluppo e l'utilizzo di strumenti informatici per la risoluzione di problemi; conoscere le strategie per l'ordinamento di oggetti (selezione/inserimento, partizionamento) e comprendere, in modo intuitivo, l'efficienza della strategia adottata; saper eseguire semplici algoritmi.

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 Ptof 2016 - 2019 ha riassunto in sei proposte progettuali l'attività che tradizionalmente si è svolta nell'istituto, suggerendo negli ultimi due anni e per i prossimi alcuni aspetti di innovazione e di ampliamento del curricolo.. Le tematiche riguardano

insegnamento della lingua inglese in tutti gli ordini di scuola, con metodologia CLIL e presenza di conversatore madre lingua attività motorie ed espressive - teatro, musica, arte, sport potenziamento delle competenze di base intercultura promozione del benessere (consulenza psicopedagogica con particolare attenzione agli alunni con BES) educazione alla legalità , 'Generazioni connesse'

La formazione interna sulle tematiche ICT e i corsi erogati dagli ambiti e dai poli PNSD hanno fornito ai docenti maggiori competenze per affinare metodologie e strumenti che sperimenteranno nei corsi rivolti agli alunni.

L'assegnazione delle risorse del bando degli Atelier creativi permetterà all'istituto di realizzare un'aula aumentata dalla tecnologia nel plesso situato nel Comune di Pozzo d'Adda, mentre a Vaprio l'aula aumentata è stata attivata con il PON Ambienti digitali.

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.

La scuola si propone di promuovere condizioni di crescita e maturazione che possano potenziare i talenti di ciascuno: riferirsi agli stili di apprendimento e alle diverse strategie che li caratterizzano diventa un elemento essenziale per il loro successo scolastico per gli alunni con bisogni educativi speciali. I docenti valorizzeranno il modo, o meglio, i vari modi in cui gli alunni apprendono, modulando l'insegnamento per rapportarsi in modo efficace con tale complessità: A questo riguardo il progetto prevede l'utilizzo di strategie e metodologie varie e diversificate, al fine superare la tradizionale didattica trasmissiva (lezione frontale, libro di testo da studiare, interrogazioni individuali ecc.) e orientarsi verso una pluralità di approcci diversificati, che tengano conto di molteplici variabili quali: i tempi della lezione e della relazione, gli spazi, le modalità d'indagine sui contenuti della conoscenza (apprendimento significativo per scoperta ed elaborazione), il rispetto dei diversi stili di apprendimento, l'utilizzo di diversi stili d'insegnamento, le diverse tipologie di relazione e gli atteggiamenti dei docenti, i modi di aggregazione degli alunni, i mezzi, gli strumenti e i mediatori didattici utilizzati.

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.

Si predisporranno questionari di gradimento per docenti e famiglie, la maturazione delle competenze degli alunni potrà essere verificata all'interno del percorso curricolare. Le azioni di verifica e di restituzione alla comunità scolastica e al territorio sono comprese in momenti di analisi in itinere più articolate. Nel Piano di miglioramento sono previste e calendarizzate occasioni di restituzione e di rendicontazione con gli stakeholders, sia nelle sedute dei preposti organi collegiali sia in incontri con i rappresentanti di enti locali e associazioni. Il progetto in rete con le scuole della Martesana sulla didattica delle competenze prevede già la diffusione e la condivisione di materiali e buone pratiche, attraverso la pubblicazione su un portale comune. La maturazione delle competenze degli alunni potrà poi essere monitorata in itinere, analizzando il percorso di ciascun allievo nel sul cammino scolastico all'interno dei successivi ordini di scuola.

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

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

La formazione progettata in questa azione rientra in un'iniziativa più complessa e articolata descritta nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa, iniziata con l'adesione alla Sperimentazione Ministeriale del nuovo modello di certificazione per competenze. Prevede una rivisitazione del Curricolo di istituto per competenze, la costruzione di prove, rubriche valutative e unità di apprendimento. La verifica in itinere della sperimentazione è attuata anche durante momenti dedicati nelle sedute degli organi collegiali preposti, nei confronti con i comitati dei genitori e la rappresentanza degli enti locali, a titolo di bilancio di fine anno scolastico e di condivisione e affinamento di idee progettuali in vista del successivo. La scuola ha avviato da un paio d'anni un percorso di formazione in rete (rete costituita da sei istituti comprensivi vicini) rivolto ai docenti, con il supporto dell'Università Cattolica di Milano che prevede la produzione e la diffusione di materiali. Quanto prodotto in occasione delle azioni di questo bando potrà essere integrato alla documentazione dell'Attività in Rete sulla didattica per competenze.

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.

Trattandosi di un istituto comprensivo non è formalmente possibile prevedere la partecipazione degli studenti alla progettazione, se non in modo indiretto, rispetto al feedback continuo che ciascun insegnante riceve dai propri alunni per ciascuna azione possa intraprendere con loro. Differente è invece il coinvolgimento delle famiglie. Nella stesura e revisione del PTOF, attraverso momenti istituzionali, sedute del consiglio di istituto e degli organi collegiali che prevedono la presenza dei genitori, incontrando il comitato genitori si sono raccolti indicazioni, idee e suggerimenti. La collaborazione delle famiglie è preziosa e vivace soprattutto in occasione di eventi. Si sta lavorando per identificare forme di collaborazione, che possano supportare la scuola soprattutto in alcuni settori, come per esempio l'informatica.

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

Sul pensiero computazionale: Percorsi di apprendimento condivisi in classe; uso di strumenti di coding by gaming online; competenze computazionali di base; il codice binario; identificare e scrivere istruzioni sequenziali; esecuzione di sequenze di istruzioni elementari; programmazione visuale a blocchi; capire lo sviluppo e l'utilizzo di strumenti informatici per la risoluzione di problemi; conoscere le strategie per l'ordinamento di oggetti (selezione/inserimento, partizionamento) e comprendere, in modo intuitivo, l'efficienza della strategia adottata; saper eseguire semplici algoritmi. Sulla cittadinanza digitale: Concetti di multimedialità, interattività, ipertestualità. Il concetto di interfaccia. La narrazione fra testo, immagini, audio, video. Storytelling e digital storytelling: le forme della narrazione, transmediale, crossmediale, ecc.. Il videomaking digitale e le nuove frontiere della narrazione video. L'evoluzione della scrittura in ambiente digitale: la scrittura collaborativa, i dispositivi di lettura digitali e le loro caratteristiche. Organizzazione visuale dei contenuti. Digital e audio storytelling e storymaking. Creazione da parte degli studenti di podcast e blog condivisi. Videomapping e fotografia digitale. Sviluppo di videogiochi a scopo educativo. Serious games.



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
AZIONI COERENTI CON IL PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE	PAG. 35	http://www.icsdiazvaprio.gov.it/wp-content/uploads/2013/12/PTOF16_19_revott16.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	All'egato
Formazione dei docenti delle scuole della rete sulla didattica per competenze. I corsi proseguono da un paio di anni, con i formatori dell'Università Cattolica di Milano, finanziati con i bandi IN2012 e i finanziamenti USR/MIUR per l'attuazione dei Piani di Miglioramento. L'accordo di rete è stato aggiornato nello scorso marzo, costituendo una Rete di scopo in linea con le indicazioni ministeriali. Oltre all'informatica come oggetto, linguaggio e strumento per la produzione e la diffusione dei materiali nelle lezioni i docenti della rete condividono la raccolta dei moduli didattici e dei materiali dei corsi in un portale condiviso.	MIIC8CC00P IC Q. DI VONA/CASSANO D'ADDA MIIC8CA003 IC VIA LEOPARDI/INZAGO - MIIC8B500Q IC A.MANZONI/POZZUOLO M MIIC8CJ00N IC M.GANDHI/TREZZANO ROSA MIIC8CK007 IST. COM. BASIANO/MASATE	1012/V5	15/03/2017	Si

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
PENSIERO COMPUTAZIONALE - CORSO BASE POZZO D'ADDA	€ 5.082,00
PENSIERO COMPUTAZIONALE - CORSO AVANZATO POZZO D'ADDA	€ 4.977,90
PENSIERO COMPUTAZIONALE - CORSO BASE VAPRIO D'ADDA	€ 5.082,00
PENSIERO COMPUTAZIONALE - CORSO AVANZATO VAPRIO D'ADDA	€ 4.977,90
CITTADINANZA DIGITALE	€ 4.873,80

TOTALE SCHEDE FINANZIARIE

€ 24.993,60

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: PENSIERO COMPUTAZIONALE - CORSO BASE POZZO D'ADDA

Dettagli modulo

Titolo modulo	PENSIERO COMPUTAZIONALE - CORSO BASE POZZO D'ADDA
Descrizione modulo	<p>DESCRIZIONE: Materiale didattico per rafforzamento percorso formativo, per consentire al docente esperto di gestire la formazione d'aula con uso di LIM interattiva.</p> <p>Caratteristiche funzionali: ebook, video-lezioni, pillole formative e sessioni di verifica per la certificazione delle competenze da svolgersi in aula alla presenza del docente esperto e del tutor. Ai fini della valutazione dell'azione di miglioramento richiesto verrà svolta una sessione di verifica in aula alla presenza del docente, con evidenza dei dati singolo studente e intera classe; i dati potranno essere migrati su Excel per essere allegati alla rendicontazione.</p> <p>OBIETTIVI</p> <p>CI-1 - Capire cosa sono gli algoritmi e come sono espressi mediante programmi scritti usando un linguaggio di programmazione</p> <p>CI-2 - Capire che un programma viene svolto meccanicamente da un automa digitale che esegue istruzioni precise non ambigue</p> <p>CI-3 - Realizzare e mettere a punto (ovvero convincersi della loro correttezza) programmi strutturalmente semplici (cioè programmi contenenti solo sequenze di azioni e ripetizioni di azioni per un numero dato di volte) basati su linguaggi di programmazione facili da usare (p.es.: un linguaggio visuale a blocchi) oppure su tecniche di teatralizzazione degli algoritmi con il coinvolgimento diretto degli studenti (es: giochi di ruolo in cui gli studenti interpretano programmatori e robot programmabili)</p> <p>CI-4 - Usare il ragionamento per dire quale è il comportamento di programmi semplici, e capire e correggerne gli eventuali errori di funzionamento.</p> <p>Percorsi di apprendimento condivisi in classe; uso di strumenti di coding by gaming online; competenze computazionali di base; il codice binario; identificare e scrivere istruzioni sequenziali; esecuzione di sequenze di istruzioni elementari; programmazione visuale a blocchi; capire lo sviluppo e l'utilizzo di strumenti informatici per la risoluzione di problemi; conoscere le strategie per l'ordinamento di oggetti (selezione/inserimento, partizionamento) e comprendere, in modo intuitivo, l'efficienza della strategia adottata; saper eseguire semplici algoritmi</p> <p>METODOLOGIA:</p> <p>Attività laboratoriale, all'apprendimento attraverso la pratica (learning by doing and by creating); una particolare attenzione verso il coinvolgimento degli studenti, che devono essere al centro e contribuire al processo formativo, attraverso metodologie didattiche attive (cooperative learning, peer teaching ecc.) fortemente orientate allo sviluppo delle competenze trasversali e delle attitudini (problem solving, comunicazione, collaborazione, creatività, spirito critico, autoconsapevolezza, empatia)</p>
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/06/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	MIEE8B3038



Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PENSIERO COMPUTAZIONALE - CORSO BASE POZZO D'ADDA

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		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: PENSIERO COMPUTAZIONALE - CORSO AVANZATO POZZO D'ADDA

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	PENSIERO COMPUTAZIONALE - CORSO AVANZATO POZZO D'ADDA



Descrizione modulo	<p>DESCRIZIONE MODULO: Materiale didattico per rafforzamento percorso formativo, per consentire al docente esperto di gestire la formazione d'aula con uso di LIM interattiva. Caratteristiche funzionali: ebook, video-lezioni, pillole formative e sessioni di verifica per la certificazione delle competenze da svolgersi in aula alla presenza del docente esperto e del tutor. Ai fini della valutazione dell'azione di miglioramento richiesto verrà svolta una sessione di verifica in aula alla presenza del docente, con evidenza dei dati singolo studente e intera classe; i dati potranno essere migrati su Excel per essere allegati alla rendicontazione.</p> <p>OBIETTIVI</p> <p>CI-1 - Progettare, scrivere e mettere a punto, usando linguaggi di programmazione facili da usare, programmi più complessi di quelli previsti per il primo grado 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. CI-2 - Risolvere problemi mediante la loro decomposizione in parti più piccole CI-3 - Usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi CI-4 - Usare il ragionamento logico per ottenere la correttezza di algoritmi e programmi.</p> <p>Percorsi di apprendimento condivisi in classe; uso di strumenti di coding by gaming online; competenze computazionali di base; il codice binario; identificare e scrivere istruzioni sequenziali; esecuzione di sequenze di istruzioni elementari; programmazione visuale a blocchi; capire lo sviluppo e l'utilizzo di strumenti informatici per la risoluzione di problemi; conoscere le strategie per l'ordinamento di oggetti (selezione/inserimento, partizionamento) e comprendere, in modo intuitivo, l'efficienza della strategia adottata; saper eseguire semplici algoritmi</p> <p>METODOLOGIA:</p> <p>Attività laboratoriale, all'apprendimento attraverso la pratica (learning by doing and by creating); una particolare attenzione verso il coinvolgimento degli studenti, che devono essere al centro e contribuire al processo formativo, attraverso metodologie didattiche attive (cooperative learning, peer teaching ecc.) fortemente orientate allo sviluppo delle competenze trasversali e delle attitudini (problem solving, comunicazione, collaborazione, creatività, spirito critico, autoconsapevolezza, empatia)</p>
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/06/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	MIMM8B3026
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PENSIERO COMPUTAZIONALE - CORSO AVANZATO POZZO D'ADDA

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 €



Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: PENSIERO COMPUTAZIONALE - CORSO BASE VAPRIO D'ADDA

Dettagli modulo

Titolo modulo	PENSIERO COMPUTAZIONALE - CORSO BASE VAPRIO D'ADDA
Descrizione modulo	<p>Materiale didattico per rafforzamento percorso formativo, per consentire al docente esperto di gestire la formazione d'aula con uso di LIM interattiva. Caratteristiche funzionali: ebook, video-lezioni, pillole formative e sessioni di verifica per la certificazione delle competenze da svolgersi in aula alla presenza del docente esperto e del tutor. Ai fini della valutazione dell'azione di miglioramento richiesto verrà svolta una sessione di verifica in aula alla presenza del docente, con evidenza dei dati singolo studente e intera classe; i dati potranno essere migrati su Excel per essere allegati alla rendicontazione.</p> <p>OBIETTIVI</p> <p>CI-1 - Progettare, scrivere e mettere a punto, usando linguaggi di programmazione facili da usare, programmi più complessi di quelli previsti per il primo grado 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. CI-2 - Risolvere problemi mediante la loro decomposizione in parti più piccole CI-3 - Usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi CI-4 - Usare il ragionamento logico per ottenere la correttezza di algoritmi e programmi.</p> <p>Percorsi di apprendimento condivisi in classe; uso di strumenti di coding by gaming online; competenze computazionali di base; il codice binario; identificare e scrivere istruzioni sequenziali; esecuzione di sequenze di istruzioni elementari; programmazione visuale a blocchi; capire lo sviluppo e l'utilizzo di strumenti informatici per la risoluzione di problemi; conoscere le strategie per l'ordinamento di oggetti (selezione/inserimento, partizionamento) e comprendere, in modo intuitivo, l'efficienza della strategia adottata; saper eseguire semplici algoritmi</p> <p>METODOLOGIA:</p> <p>Attività laboratoriale, all'apprendimento attraverso la pratica (learning by doing and by creating); una particolare attenzione verso il coinvolgimento degli studenti, che devono essere al centro e contribuire al processo formativo, attraverso metodologie didattiche attive (cooperative learning, peer teaching ecc.) fortemente orientate allo sviluppo delle competenze trasversali e delle attitudini (problem solving, comunicazione, collaborazione, creatività, spirito critico, autoconsapevolezza, empatia)</p>
Data inizio prevista	15/10/2017
Data fine prevista	30/06/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	MIEE8B3016
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PENSIERO COMPUTAZIONALE - CORSO BASE VAPRIO D'ADDA



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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: PENSIERO COMPUTAZIONALE - CORSO AVANZATO VAPRIO D'ADDA

Dettagli modulo

Titolo modulo	PENSIERO COMPUTAZIONALE - CORSO AVANZATO VAPRIO D'ADDA
Descrizione modulo	<p>Materiale didattico per rafforzamento percorso formativo, per consentire al docente esperto di gestire la formazione d'aula con uso di LIM interattiva. Caratteristiche funzionali: ebook, video-lezioni, pillole formative e sessioni di verifica per la certificazione delle competenze da svolgersi in aula alla presenza del docente esperto e del tutor. Ai fini della valutazione dell'azione di miglioramento richiesto verrà svolta una sessione di verifica in aula alla presenza del docente, con evidenza dei dati singolo studente e intera classe; i dati potranno essere migrati su Excel per essere allegati alla rendicontazione.</p> <p>OBIETTIVI</p> <p>CI-1 - Progettare, scrivere e mettere a punto, usando linguaggi di programmazione facili da usare, programmi più complessi di quelli previsti per il primo grado 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. CI-2 - Risolvere problemi mediante la loro decomposizione in parti più piccole CI-3 - Usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi CI-4 - Usare il ragionamento logico per ottenere la correttezza di algoritmi e programmi.</p> <p>Percorsi di apprendimento condivisi in classe; uso di strumenti di coding by gaming online; competenze computazionali di base; il codice binario; identificare e scrivere istruzioni sequenziali; esecuzione di sequenze di istruzioni elementari; programmazione visuale a blocchi; capire lo sviluppo e l'utilizzo di strumenti informatici per la risoluzione di problemi; conoscere le strategie per l'ordinamento di oggetti (selezione/inserimento, partizionamento) e comprendere, in modo intuitivo, l'efficienza della strategia adottata; saper eseguire semplici algoritmi</p> <p>METODOLOGIA:</p> <p>Attività laboratoriale, all'apprendimento attraverso la pratica (learning by doing and by creating); una particolare attenzione verso il coinvolgimento degli studenti, che devono essere al centro e contribuire al processo formativo, attraverso metodologie didattiche attive (cooperative learning, peer teaching ecc.) fortemente orientate allo sviluppo delle competenze trasversali e delle attitudini (problem solving, comunicazione, collaborazione, creatività, spirito critico, autoconsapevolezza, empatia)</p>
Data inizio prevista	15/10/2017
Data fine prevista	30/06/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	MIMM8B3015



Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PENSIERO COMPUTAZIONALE - CORSO AVANZATO VAPRIO D'ADDA

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 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale
Titolo: CITTADINANZA DIGITALE

Dettagli modulo

Titolo modulo	CITTADINANZA DIGITALE
Descrizione modulo	<p>Concetti di multimedialità, interattività, ipertestualità. Il concetto di interfaccia. La narrazione fra testo, immagini, audio, video. Storytelling e digital storytelling: le forme della narrazione, transmediale, crossmediale, ecc.. Il videomaking digitale e le nuove frontiere della narrazione video. L'evoluzione della scrittura in ambiente digitale: la scrittura collaborativa, i dispositivi di lettura digitali e le loro caratteristiche. Organizzazione visuale dei contenuti. Digital e audio storytelling e storymaking. Creazione da parte degli studenti di podcast e blog condivisi. Videomapping e fotografia digitale. Sviluppo di videogiochi a scopo educativo. Serious games.</p> <p>FINALITA': stimolare gli alunni meno dotati e far emergere creatività ed acquisizione di competenze linguistico-espressive utilizzando strumenti didattici digitali. L'analisi della situazione di partenza fatta ad inizio anno scolastico restituisce che quasi la metà degli alunni delle classi seconda e terza media hanno un approccio ludico al PC. Esso viene percepito piu' come uno strumento di gioco ricreativo utilizzabile per i videogames. Si vuole orientare alunni e docenti verso una scuola con maggiori contenuti digitali al fine di valorizzare le esperienze significative maturate,</p> <p>OBIETTIVI imparare a costruire uno storyboard/sceneggiatura/percorso partendo da una tematica - imparare ad usare semplici applicazioni</p> <p>7. METODOLOGIA: Attività laboratoriale, all'apprendimento attraverso la pratica (learning by doing and by creating); una particolare attenzione verso il coinvolgimento degli studenti, che devono essere al centro e contribuire al processo formativo, attraverso metodologie didattiche attive (cooperative learning, peer teaching ecc.) fortemente orientate allo sviluppo delle competenze trasversali e delle attitudini (problem solving, comunicazione, collaborazione, creatività, spirito critico, autoconsapevolezza, empatia), Produzione fumetti o story telling con programmi</p>



Data inizio prevista	15/10/2017
Data fine prevista	30/06/2019
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	MIMM8B3026
Numero destinatari	9 Allievi (Primaria primo ciclo) 9 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CITTADINANZA DIGITALE

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		18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 46134)
Importo totale richiesto	€ 24.993,60
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	1716 VI.1
Data Delibera collegio docenti	21/03/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	1717 VI.1
Data Delibera consiglio d'istituto	23/03/2017
Data e ora inoltro	12/05/2017 10:28:37
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>PENSIERO COMPUTAZIONALE - CORSO BASE POZZO D'ADDA</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>PENSIERO COMPUTAZIONALE - CORSO AVANZATO POZZO D'ADDA</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>PENSIERO COMPUTAZIONALE - CORSO BASE VAPRIO D'ADDA</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>PENSIERO COMPUTAZIONALE - CORSO AVANZATO VAPRIO D'ADDA</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>CITTADINANZA DIGITALE</u>	€ 4.873,80	



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 A.DIAZ/VAPRIO D'ADDA
(MIIC8B3004)

	Totale Progetto "Da nativi a ... studenti digitali"	€ 24.993,60	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 24.993,60	€ 25.000,00