



Candidatura N. 40082 2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.A.C.'D.CIMAROSA' AVERSA
Codice meccanografico	CEIC84500L
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA PAOLO RIVERSO, 27
Provincia	CE
Comune	Aversa
CAP	81031
Telefono	0815039947
E-mail	CEIC84500L@istruzione.it
Sito web	www.cimarosaaversa.gov.it
Numero alunni	1575
Plessi	CEAA84501D - AVERSA PONTEMEZZOTTA CEAA84502E - - CEEE84501P - AVERSA DI JASI - D.D.4 CEMM84501N - D. CIMAROSA -AVERSA-



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	Innalzamento dei livelli di competenza nelle discipline Stem (es. risultati di prove di competenze specifiche, esiti di attività laboratoriali, media dei voti disciplinari, etc.) Promozione dell'equità di genere nel completamento dei moduli e promozione dell'inclusione delle allieve alle discipline Stem Aumento nella partecipazione a hackathon, concorsi, gare e contest nazionali e/o internazionali (es. riferiti a coding, making, robotica) Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 40082 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	Il tempo del Coding primaria quinte	€4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Il tempo del Coding secondaria	€4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Il tempo del Coding primaria quarte	€4.873,80
Competenze di cittadinanza digitale	On line/off line: un blog per informare	€10.164,00
	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: Crescere con le tecnologie

Descrizione progetto

Il progetto si prefigge, con l'attuazione dei moduli in cui è strutturato, di raggiungere i seguenti obiettivi:

- 1) promuovere negli alunni "nativi digitali" una maggiore motivazione all'apprendimento attraverso il pensiero computazionale e i media virtuali (blog, siti web, ecc.), stimolando il piacere del comprendere e del creare;
- 2) offrire un valido supporto per il passaggio dall'astratto al concreto (e viceversa) e per lo sviluppo di nuove competenze cognitive, al fine di poter realizzare attività in cui possano essere sperimentati i contenuti delle attività e rese operative le conoscenze;
- 3) stimolare un utilizzo responsabile e consapevole delle tecnologie che consenta loro di superare il ruolo di consumatori passivi.

Per il raggiungimento di questi obiettivi, il progetto prevede 3 moduli da attivarsi con alunni nella scuola primaria e secondaria dell'istituto, in modo da facilitare un graduale sviluppo di competenze nel corso del loro percorso scolastico.

Si intende anche coinvolgere i genitori degli alunni partecipanti nelle prime fasi di svolgimento dei moduli per evidenziare il ruolo attivo nell'educazione ad un uso responsabile della rete e dei device.

In particolare:

- 1) per alunni della scuola primaria (classi quarte e quinte) e della scuola secondaria (classi prime/seconde) si attiveranno tre moduli incentrati sul coding:
 - a. Il tempo del Coding per la primaria classi quarte e quinte
 - b. Il tempo del Coding per la secondaria.Lo scopo di questi moduli è quello di utilizzare computer e/o tablet mediante linguaggi semplici e basati su azioni, come Blockly, Scratch o CodyWay per attività unplugged, ed insegnare agli allievi le basi della logica mediante un approccio ludico, consentendogli al contempo di pensare, sperimentare ed imparare senza l'assillo del risultato.

Inoltre, si terrà conto di coinvolgere quanto più possibile studenti di sesso femminile che spesso sono poco motivati nei confronti di questo tipo di discipline.

Un numero minimo di ore verrà dedicato all'educazione ad un uso positivo e consapevole dei media, durante le quali saranno coinvolti anche i genitori.
- 2) per alunni delle classi terze della scuola secondaria si attiverà un modulo incentrato sulla creazione di un blog/sito web:
 - a. On line/off line: un blog per informareIl modulo prevede la realizzazione di un blog /sito web, individuale o di gruppo, finalizzato non solo all'informazione per un uso consapevole e positivo di Internet e delle tecnologie, ma inteso anche come spazio reale di collaborazione, condivisione e conoscenza, in grado di garantire la piena accessibilità e promuovere esperienze per l'inclusione e l'integrazione.

Anche in questo modulo si tenterà di coinvolgere quanto più possibile studenti di sesso femminile.

Si prevede un'azione di peer tutoring con gli alunni delle classi prime di una scuola secondaria di II grado del territorio con la quale si è stipulata una lettera di intenti.

In questo modulo un maggior numero di ore verrà dedicato alla conoscenza delle implicazioni delle proprie interazioni in Rete e con i diversi media, sempre in presenza dei genitori.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L' Istituto è situato vicino al centro della città, è dotato di strutture associative e ricreative, di spazi verdi, è ben collegato.

Il contesto socioeconomico di provenienza degli alunni è medio-alto con una piccola percentuale di situazioni monoreddito e rispetto alla media regionale si riscontra un alto livello di occupazione della popolazione. La presenza di una platea di livello medio-alto, consente una buona progettazione ed una fattiva collaborazione con le famiglie.

Le sedi della scuola primaria e secondaria sono dotati entrambi di un laboratorio di informatica. L'edificio della scuola primaria è sufficientemente dotata di un impianto wi-fi; la scuola secondaria è cablata e presenta un efficace sistema wi-fi.

Manca, purtroppo, da parte dell'Ente locale un coordinamento e un monitoraggio sull'uso delle strutture presenti sul territorio per un loro uso condiviso ed è evidente la carenza di una progettazione culturale di ampio respiro e coinvolgimento.



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 I.A.C. 'D.CIMAROSA' AVERSA
(CEIC84500L)

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.

Obiettivi generali del progetto

- Promuovere la scuola come centro di aggregazione e di promozione socio-culturale anche in collaborazione con altre scuole e con altre agenzie del territorio.
- sviluppare la creatività e le abilità del pensiero computazionale ideando e realizzando prodotti attraverso la programmazione digitale.
- avvicinare gli alunni ai principi della programmazione attraverso la dimensione ludica, l'esperienza e la costruzione personale, la pedagogia dell'errore, la non-direttività dell'insegnante
- promuovere la conoscenza dei Diritti della Rete per giungere ad un pieno esercizio di cittadinanza digitale, anche attraverso il coinvolgimento dei genitori, per contrastare la diffusione del cyberbullismo e le discriminazioni in Rete

Obiettivi formativi specifici

- sviluppare un diverso approccio al problem-solving attraverso il pensiero computazionale avviando gli alunni verso l'astrazione e la ricerca di soluzioni alla complessità;
- Imparare a tradurre una sequenza animata digitale in una catena logica di comandi verbali e, in seguito, trasformare questa in codice di programmazione.
- Imparare ad avvalersi dell'immaginazione e della razionalità per ideare e sviluppare storie e/o videogiochi.
- orientare gli alunni ad un uso responsabile e consapevole degli ambienti e degli strumenti digitali
- stimolare la produzione creativa di strumenti comunicazione digitale (sito/blog)

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.

L'analisi dei bisogni costituisce quel momento in cui si rilevano le necessità formative presenti in un determinato settore. Si tratta di un'operazione che deve essere eseguita prima di attivare la progettazione vera e propria.

Al fine di individuare i bisogni dei soggetti, si ricorrerà allo strumento del questionario tradizionalmente utilizzato per l'individuazione dei bisogni, per conoscere motivazioni, interessi degli alunni e modalità d'uso delle tecnologie.

Gli alunni che parteciperanno ai moduli di coding verranno individuati nelle classi quarte e quinte della scuola primaria e nelle classi prime e/o seconde della scuola secondaria, mentre dalle classi terze verranno individuati gli alunni che parteciperanno al modulo di realizzazione del blog, per il quale sarà un prerequisito il possesso di competenze informatiche di medio livello.



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
scolastica, 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 I.A.C. 'D.CIMAROSA' AVERSA
(CEIC84500L)

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'apertura degli spazi scolastici in orari pomeridiani e in periodi non convenzionali (giugno e luglio) costituisce una significativa opportunità per tutti gli alunni per cimentarsi in attività e percorsi formativi stimolanti e innovativi come quelli presentati nel progetto.

I laboratori di Informatica costituiscono uno spazio di attività laboratoriale per la verifica delle idee e degli spunti di programmazione previsti dalle attività del progetto. Gli incontri, extracurricolari della durata di due ore, si svolgeranno con cadenza settimanale cercando di assicurare una continuità sistematica.

Si cercherà di prolungare l'azione didattica anche nel periodo estivo, cercando di sfruttare anche gli spazi esterni e il wi-fi di cui la scuola è dotata per consentire la connessione con il Cloud anche all'aperto.

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...).

Per i moduli del progetto 'Il tempo del Coding' previsto per gli alunni delle classi prime della scuola secondaria sarà effettuato un accordo di partenariato con la S.S. 1° grado 'Pascoli' di Aversa, già partner con il progetto PNSD 'Atelier creativi'. La collaborazione prevede almeno due incontri/confronti sia virtuali (tramite Skype) che presso i due istituti scolastici, con lo scopo di creare un clima di cooperazione fra gli alunni e scambiarsi esperienze, discutere sulle eventuali difficoltà incontrate ed impegnarsi in un minitorneo tra le classi prime delle due scuole.

Per il modulo 'On line/off line: un blog per informare' previsto per gli alunni delle classi terze della scuola secondaria sarà effettuato un accordo di partenariato con il Liceo scientifico 'Fermi' di Aversa, già partner per il PON Inclusion.

Si è avviata un'intesa con l'Associazione ANSI di S. Felice a Cancellò che si è proposta per una collaborazione a titolo non oneroso per la co-progettazione del modulo del coding.

Si è stipulata una lettera di intenti con l'Università degli studi S. Orsola Benincasa di Napoli per la progettazione del modulo di cittadinanza digitale.

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.).

Le attività progettate prevedono:

- per il coding l'utilizzo di linguaggi semplici e basati su azioni, come Blockly, Scratch o CodyWay, per apprendere le basi della logica mediante un approccio ludico, ma anche per sperimentare ed imparare senza l'assillo del risultato;
- per il blog l'utilizzo di interfacce software agevoli come Wordpress o di siti dedicati per la realizzazione guidata di siti web

Si darà ampio spazio al lavoro di gruppo con attività in grado di coinvolgere alunne e alunni in situazioni concrete (learning by doing).

Questo percorso permetterà di sviluppare competenze nelle materie STEM (Science, Technology, Engineering, Maths) in sinergia con attività curriculari.

Si terrà conto di coinvolgere quanto più gli studenti di sesso femminile che spesso sono poco motivati nei confronti di questo tipo di discipline.

Si punterà al coinvolgimento dei genitori degli alunni partecipanti in momenti di formazione/informazione sulle responsabilità genitoriali nell'uso consapevole degli strumenti digitali e di Internet.

Nel modulo di cittadinanza digitale 'On line/off line' verrà promossa la progettazione verticale con alunni della scuola secondaria di secondo grado con azioni di tutoring.

Al termine dell'anno verrà organizzata per i moduli di coding una gara di programmazione a squadre a cui parteciperanno gli alunni delle due scuole secondarie di 1° grado coinvolte.



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 prevede il progressivo sviluppo di ambienti di apprendimento nei quali il flusso delle esperienze formative sia significativamente supportato dalle TIC, in modo da ampliare l'interattività, l'accesso alle risorse di rete e la condivisione on line dei materiali.

A tale riguardo, in particolare, si prevede:

- ampliamento dell'accesso ai testi digitali;
- diffusione dell'impiego della LIM;
- diffusione dell'impiego delle sorgenti di materiali didattici e di strumenti per la didattica presenti in rete;
- inserimento nel curriculum della scuola primaria e secondaria del coding finalizzato all'applicazione creativa e laboratoriale del pensiero computazionale, in linea con l'azione "Programma il futuro"

Inoltre il progetto si pone in continuità con il modulo '@pprendiamo con il coding' inserito nel PON Inclusion e per il quale è prevista la collaborazione con il Liceo scientifico 'Fermi' di Aversa, in coerenza con le priorità strategiche individuate nel PdM e nel PTOF di entrambe le scuole, relativamente alla necessità di attivare una continuità nel curriculum tra scuola secondaria di I° grado e di II° grado.



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 didattica laboratoriale costituirà la metodologia didattica privilegiata nell'attuazione dei singoli percorsi, al fine di promuovere il ruolo attivo dell'alunno nel potenziamento della propria identità e nel proprio percorso di apprendimento.

In particolare, al fine di rendere efficace l'inclusione, verranno privilegiate attività individualizzate e/o a piccoli gruppi e attività di laboratorio a classi aperte.

Basilare sarà l'uso delle nuove tecnologie, che saranno utilizzate per attivare strategie formative in grado di far dialogare, interagendo fra loro, gli strumenti tecnologici con gli obiettivi didattici, promuovendo, anche con le nuove tecnologie mobili (tablet, smartphone,...), nuove modalità di comunicazione nel gruppo di apprendimento, sperimentando una comunicazione multimodale che utilizzi diversi codici comunicativi per andare incontro alle necessità di ogni singolo alunno/studente, e nuove modalità per fare ricerche, studiare, scambiarsi informazioni tra compagni o con i docenti

Particolare attenzione verrà data agli scambi relazionali tra docente e gruppo classe favorendo interventi socializzanti e di accettazione basati sul reciproco rispetto.

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.

La rilevazione dei risultati verrà effettuato sia nella fase iniziale che in itinere e al termine.

Durante le attività laboratoriali verranno somministrate al docente esperto e al tutor schede appositamente elaborate finalizzate alla rilevazione del corretto svolgimento dell'attività ma anche degli esiti formativi e dei risultati raggiunti.

In particolare, si somministreranno:

- Scheda di valutazione formativa in ingresso relativa all'area relazionale e comportamentale all'area delle discipline coinvolte e delle competenze di cittadinanza digitale
- Scheda di valutazione finale degli esiti formativi, con particolare riguardo ai risultati di apprendimento relativamente alla produzione, alla partecipazione e al ruolo nel lavoro di gruppo, nell'apprendimento e nel processo di lavoro
- Questionario iniziale e finale di gradimento



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 I.A.C. 'D.CIMAROSA' AVERSA
(CEIC84500L)

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 verrà illustrato attraverso un incontro propedeutico con le famiglie e pubblicizzato tramite il sito web; verrà predisposto e diffuso un abstract del progetto e, al termine, un report finale sui risultati ottenuti.

I prodotti realizzati durante i moduli della primaria e della secondaria saranno presentati in momenti successivi nelle altre classi dell'istituto e ulteriormente implementati e arricchiti durante le attività curriculari; gli stessi alunni che hanno partecipato ai moduli potranno attuare un'azione di ricaduta all'interno della propria classe con interventi di peer education.

Si creerà un gruppo di lavoro che provvederà a mantenere attivo il blog/sito.

Le gare previste per il modulo di coding della scuola secondaria verranno documentata attraverso immagini e filmati che saranno pubblicati sui siti delle due scuole.

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

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

Il progetto si prefigge l'obiettivo di coinvolgere quanto più possibile studenti di sesso femminile, sia nei moduli di coding che nel modulo dedicato alla cittadinanza digitale.

E' prevista un'azione di tutoring con gli alunni delle classi prime di una scuola secondaria di II grado del territorio con la quale si è stipulata una lettera di intenti.

Verranno organizzati incontri di approfondimento in presenza dei genitori su tematiche legate al diritto alla conoscenza e all'educazione in Rete, alla neutralità della Rete, al diritto all'identità, con lettura e discussione della Dichiarazione dei diritti in Internet, documento fondamentale per garantire a ciascun individuo l'esercizio di una cittadinanza digitale attiva nel rispetto della libertà, della dignità e della diversità di ogni persona.

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

Il tempo del Coding per la primaria

Il tempo del Coding per la secondaria.

Per l'attuazione di questi moduli si useranno linguaggi semplici, come Blockly, Scratch o CodyWay per attività unplugged.

Concetti chiave del pensiero computazionale

- Introduzione al pensiero computazionale
- L'ambiente scratch come strumento per eseguire il coding
- I semplici blocchi di base
- Le istruzioni di movimento e grafiche, per l'audio e la multimedialità
- Lavorare con sprite e disegni



- Le variabili e le liste
- Le istruzioni condizionali se-allora e i cicli
- Realizzare figure geometriche programmando in scratch
- Realizzare presentazioni multimediali con scratch
- Realizzare strumenti interattivi come quiz e simulatori
- Cenni alla realizzazione di semplici giochi di grafica
- Uso di scratch off line su pc
- Uso di scratch su tablet
- Piattaforma scratch alternative
- Uso avanzato di scratch

On line/off line: un blog per informare

Il modulo prevede la realizzazione di un blog /sito web, individuale o di gruppo, finalizzato non solo all'informazione per un uso consapevole e positivo di Internet e delle tecnologie, ma inteso anche come spazio reale di collaborazione, condivisione e conoscenza, in grado di garantire la piena accessibilità e promuovere esperienze per l'inclusione e l'integrazione.

Cultura digitale

- Concetti di multimedialità, interattività, ipertestualità. Il concetto di interfaccia. La narrazione fra testo, immagini, audio, video
- Il blog e il sito web
- I social network



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
Progetto "Patente Europea" - certificazione informatica	46	http://www.cimarosaaversa.gov.it/certificazione-informatica-eipass/
Programmare è FORTE	65	http://www.cimarosaaversa.gov.it/settimanale-del-pnsd/

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Co-progettazione	1	Comitato A.N.S.I. di San Felice a Cancellò	Dichiarazione di intenti	2739/B38	20/04/2017	Sì
Co-progettazione attività orientate all'innalzamento delle competenze di base e delle competenze digitali	1	Università degli Studi "Suor Orsola Benincasa"	Dichiarazione di intenti	3264/B38	10/05/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
- Incontri di condivisione delle attività previste dal modulo sul coding; - Organizzazione di momenti per la diffusione delle attività sul territorio; - Minitorneo tra le classi delle due scuole.	CEMM01700D G.PASCOLI-AVERSA-	3260/B38	10/05/2017	Sì
- Incontri di condivisione delle attività previste dal modulo "On line/off line: un blog per informare"; - Organizzazione di momenti per la diffusione delle attività sul territorio; - Azioni di peer tutoring tra alunni del Liceo e alunni della Scuola Secondaria di I° grado dell'I.C.S. "D. Cimarosa – IV Circolo" di Aversa".	CEPS02000T LS ENRICO FERMI AVERSA	3275/B38	10/05/2017	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli



Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Il tempo del Coding primaria quinte	€4.977,90
Il tempo del Coding secondaria	€4.977,90
Il tempo del Coding primaria quarte	€4.873,80
On line/off line: un blog per informare	€10.164,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€24.993,60

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Il tempo del Coding primaria quinte

Dettagli modulo

Titolo modulo	Il tempo del Coding primaria quinte
Descrizione modulo	<p>Il pensiero computazionale insegna a trovare soluzioni creative ai problemi, un modo di affrontare le cose che può essere applicato per creare un video gioco o un'animazione con l'uso delle nuove tecnologie.</p> <p>Questo percorso permetterà di sviluppare non solo competenze nelle materie STEM (Science, Technology, Engineering, Maths) ma consentirà anche un approccio disciplinare di tipo olistico, affrontando anche altri aspetti della conoscenza, come pensare e scrivere una storia, disegnare ambienti, prendere delle decisioni a livello grafico, inserire musica e suoni, caratterizzare i personaggi, etc.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la capacità di analizzare e organizzare i dati del problema in base a criteri logici; • Identificare, analizzare, implementare e verificare le possibili soluzioni con un'efficace ed efficiente combinazione di passi e risorse • Sviluppare la capacità di astrazione <p>Fasi del progetto</p> <p>Il percorso coinvolge alunni della scuola primaria e permetterà, mediante step successivi e l'utilizzo di specifici software, di acquisire conoscenze e competenze relative al linguaggio di programmazione, alla logica ed all'approccio di tipo problem solving attraverso una serie di fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) in una prima fase si tratterà l'uso della logica, mediante semplici esercizi al computer o attività unplugged (programmazione/progettazione con carta e penna per stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale). 2) in una seconda fase si avvicineranno gli alunni all'uso di semplici software o strumenti unplugged (Scratch o CodyWay) per cominciare ad insegnare loro i concetti base della programmazione. 3) in una terza fase ci sarà l'approccio pratico con cui gli allievi, mediante il codice e dei comandi specifici a secondo delle situazioni, realizzeranno semplici animazioni. <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduzione al pensiero computazionale • L'ambiente scratch come strumento per eseguire il coding • I semplici blocchi di base • Le istruzioni di movimento e grafiche • Le istruzioni per l'audio e la multimedialità



	<ul style="list-style-type: none"> • Lavorare con sprite e disegni • Le variabili e le liste • Le istruzioni condizionali se-allora e i cicli • Realizzare figure geometriche programmando in scratch • Realizzare presentazioni multimediali con scratch • Realizzare strumenti interattivi come quiz e simulatori • Cenni alla realizzazione di semplici giochi di grafica • Uso di scratch off line su pc • Uso di scratch su tablet • Piattaforma scratch alternative • Uso avanzato di scratch <p>Modalità di verifica e valutazione</p> <ul style="list-style-type: none"> • La verifica verrà attuata dagli stessi gruppi di alunni durante l'azione di programmazione; attraverso l'azione di debugging e il controllo dell'esperto, gli alunni individueranno gli errori provvedendo alla correzione dei comandi e degli algoritmi; utile l'utilizzo della LIM • La valutazione verterà sulla correttezza della sequenza di istruzioni che verrà effettuata dagli stessi alunni sulla base di criteri condivisi dal gruppo, (valutazione tra pari) in base ai quali uno o più bambini valutano il lavoro effettuato • Verrà valutata, altresì, la resa grafica del prodotto. <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper creare un algoritmo • Riconoscere situazioni problematiche, saper trovare soluzioni e sviluppare capacità decisionali • Promuovere il lavoro di gruppo per favorire la cooperazione e la condivisione di competenze in base ad attitudini e abilità personali
Data inizio prevista	06/11/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CEEE84501P
Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Il tempo del Coding primaria quinte

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: Il tempo del Coding secondaria



Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Il tempo del Coding secondaria
Descrizione modulo	<p>Il pensiero computazionale insegna a trovare soluzioni creative ai problemi, un modo di affrontare le cose che può essere applicato per creare un video gioco o un'animazione con l'uso delle nuove tecnologie.</p> <p>Questo percorso permetterà di sviluppare non solo competenze nelle materie STEM (Science, Technology, Engineering, Maths) ma consentirà anche un approccio disciplinare di tipo olistico, affrontando anche altri aspetti della conoscenza, come pensare e scrivere una storia, disegnare ambienti, prendere delle decisioni a livello grafico, inserire musica e suoni, caratterizzare i personaggi, etc.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la capacità di analizzare e organizzare i dati del problema in base a criteri logici; • Identificare, analizzare, implementare e verificare le possibili soluzioni con un'efficace ed efficiente combinazione di passi e risorse • Sviluppare la capacità di astrazione <p>Fasi del progetto</p> <p>Il percorso coinvolge alunni della scuola primaria e permetterà, mediante step successivi e l'utilizzo di specifici software, di acquisire conoscenze e competenze relative al linguaggio di programmazione, alla logica ed all'approccio di tipo problem solving attraverso una serie di fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) in una prima fase si tratterà l'uso della logica, mediante semplici esercizi al computer o attività unplugged (programmazione/progettazione con carta e penna per stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale). 2) in una seconda fase si avvicineranno gli alunni all'uso di semplici software o strumenti unplugged (Scratch o CodyWay) per cominciare ad insegnare loro i concetti base della programmazione. 3) in una terza fase ci sarà l'approccio pratico con cui gli allievi, mediante il codice e dei comandi specifici a secondo delle situazioni, realizzeranno semplici animazioni. <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduzione al pensiero computazionale • L'ambiente scratch come strumento per eseguire il coding • I semplici blocchi di base • Le istruzioni di movimento e grafiche • Le istruzioni per l'audio e la multimedialità • Lavorare con sprite e disegni • Le variabili e le liste • Le istruzioni condizionali se-allora e i cicli • Realizzare figure geometriche programmando in scratch • Realizzare presentazioni multimediali con scratch • Realizzare strumenti interattivi come quiz e simulatori • Cenni alla realizzazione di semplici giochi di grafica • Uso di scratch off line su pc • Uso di scratch su tablet • Piattaforma scratch alternative • Uso avanzato di scratch <p>Modalità di verifica e valutazione</p> <ul style="list-style-type: none"> • La verifica verrà attuata dagli stessi gruppi di alunni durante l'azione di programmazione; attraverso l'azione di debugging e il controllo dell'esperto, gli alunni individueranno gli errori provvedendo alla correzione dei comandi e degli algoritmi; utile l'utilizzo della LIM • La valutazione verterà sulla correttezza della sequenza di istruzioni che verrà effettuata dagli stessi alunni sulla base di criteri condivisi dal gruppo, (valutazione tra pari) in base ai quali uno o più bambini valutano il lavoro effettuato • Verrà valutata, altresì, la resa grafica del prodotto.



	<p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper creare un algoritmo • Riconoscere situazioni problematiche, saper trovare soluzioni e sviluppare capacità decisionali • Promuovere il lavoro di gruppo per favorire la cooperazione e la condivisione di competenze in base ad attitudini e abilità personali
Data inizio prevista	06/11/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CEMM84501N
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Il tempo del Coding secondaria

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: Il tempo del Coding primaria quarte

Dettagli modulo

Titolo modulo	Il tempo del Coding primaria quarte
Descrizione modulo	<p>Il pensiero computazionale insegna a trovare soluzioni creative ai problemi, un modo di affrontare le cose che può essere applicato per creare un video gioco o un'animazione con l'uso delle nuove tecnologie.</p> <p>Questo percorso permetterà di sviluppare non solo competenze nelle materie STEM (Science, Technology, Engineering, Maths) ma consentirà anche un approccio disciplinare di tipo olistico, affrontando anche altri aspetti della conoscenza, come pensare e scrivere una storia, disegnare ambienti, prendere delle decisioni a livello grafico, inserire musica e suoni, caratterizzare i personaggi, etc.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la capacità di analizzare e organizzare i dati del problema in base a criteri logici; • Identificare, analizzare, implementare e verificare le possibili soluzioni con un'efficace ed efficiente combinazione di passi e risorse • Sviluppare la capacità di astrazione



	<p>Fasi del progetto</p> <p>Il percorso coinvolge alunni della scuola primaria e permetterà, mediante step successivi e l'utilizzo di specifici software, di acquisire conoscenze e competenze relative al linguaggio di programmazione, alla logica ed all'approccio di tipo problem solving attraverso una serie di fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) in una prima fase si tratterà l'uso della logica, mediante semplici esercizi al computer o attività unplugged (programmazione/progettazione con carta e penna per stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale). 2) in una seconda fase si avvicineranno gli alunni all'uso di semplici software o strumenti unplugged (Scratch o CodyWay) per cominciare ad insegnare loro i concetti base della programmazione. 3) in una terza fase ci sarà l'approccio pratico con cui gli allievi, mediante il codice e dei comandi specifici a secondo delle situazioni, realizzeranno semplici animazioni. <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduzione al pensiero computazionale • L'ambiente scratch come strumento per eseguire il coding • I semplici blocchi di base • Le istruzioni di movimento e grafiche • Le istruzioni per l'audio e la multimedialità • Lavorare con sprite e disegni • Le variabili e le liste • Le istruzioni condizionali se-allora e i cicli • Realizzare figure geometriche programmando in scratch • Realizzare presentazioni multimediali con scratch • Realizzare strumenti interattivi come quiz e simulatori • Cenni alla realizzazione di semplici giochi di grafica • Uso di scratch off line su pc • Uso di scratch su tablet • Piattaforma scratch alternative • Uso avanzato di scratch <p>Modalità di verifica e valutazione</p> <ul style="list-style-type: none"> • La verifica verrà attuata dagli stessi gruppi di alunni durante l'azione di programmazione; attraverso l'azione di debugging e il controllo dell'esperto, gli alunni individueranno gli errori provvedendo alla correzione dei comandi e degli algoritmi; utile l'utilizzo della LIM • La valutazione verterà sulla correttezza della sequenza di istruzioni che verrà effettuata dagli stessi alunni sulla base di criteri condivisi dal gruppo, (valutazione tra pari) in base ai quali uno o più bambini valutano il lavoro effettuato • Verrà valutata, altresì, la resa grafica del prodotto. <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper creare un algoritmo • Riconoscere situazioni problematiche, saper trovare soluzioni e sviluppare capacità decisionali • Promuovere il lavoro di gruppo per favorire la cooperazione e la condivisione di competenze in base ad attitudini e abilità personali
Data inizio prevista	06/11/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CEEE84501P
Numero destinatari	18 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Il tempo del Coding primaria quarte

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		18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: On line/off line: un blog per informare

Dettagli modulo

Titolo modulo	On line/off line: un blog per informare
Descrizione modulo	<p>a. Descrizione del modulo On line/off line: un blog per informare</p> <p>Obiettivo principale del modulo è quello di orientare gli alunni ad un uso responsabile e consapevole degli ambienti e degli strumenti digitali e, al contempo, renderli progettisti e creatori di piattaforme di comunicazione del web (sito/blog) attraverso le quali veicolare temi legati all'identità e alla privacy, alla conoscenza dei limiti e dei confini della sfera pubblica e della sfera privata, agli aspetti normativi, ma anche per collaborare, di comunicare e di condividere. Integrare, quindi, la dimensione creativa con un uso positivo e consapevole della Rete e dei media, sia in condizione di on line che di off line.</p> <p>Nel dettaglio, il percorso coinvolge alunni della scuola secondaria di primo grado e di secondo grado per rafforzare il concetto di continuità e promuovere il lavoro di gruppo. Esso permetterà, mediante step successivi e l'utilizzo di APP e software in Cloud di acquisire conoscenze e competenze relative alla progettazione e realizzazione di un blog/sito web attraverso le seguenti fasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza del software open per la creazione di un blog - Progettazione della struttura e scelte grafiche - Elaborazione del progetto con incontri in presenza (alunni primo grado/ secondo grado) , sfruttando il peer tutoring, e a distanza attraverso piattaforme open di condivisione - Tecniche di comunicazione e di gestione del blog <p>Contenuti:</p> <p>Concetti di multimedialità, interattività, ipertestualità. Il concetto di interfaccia. La narrazione fra testo, immagini, audio, video Il blog e il sito web I social network Risultati attesi Saper progettare uno spazio di informazione/comunicazione e organizzarne i contenuti Conoscere i contenuti della Dichiarazione dei diritti in Internet</p> <p>Verranno organizzati incontri di approfondimento in presenza dei genitori su tematiche legate al diritto alla conoscenza e all'educazione in Rete, alla neutralità della Rete, al diritto all'identità, con lettura e discussione della Dichiarazione dei diritti in Internet, documento fondamentale per garantire a ciascun individuo l'esercizio di una cittadinanza digitale attiva nel rispetto della libertà, della dignità e della diversità di ogni persona.</p>



Data inizio prevista	06/11/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CEMM84501N
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: On line/off line: un blog per informare

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		20	4.164,00 €
	TOTALE					10.164,00 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 40082)
Importo totale richiesto	€24.993,60
Massimale avviso	€25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	3193/B38
Data Delibera collegio docenti	08/05/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	3176/B38
Data Delibera consiglio d'istituto	06/05/2017
Data e ora inoltro	10/05/2017 17:08:55
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>Il tempo del Coding primaria quinte</u>	€4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Il tempo del Coding secondaria</u>	€4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Il tempo del Coding primaria quarte</u>	€4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>On line/off line: un blog per informare</u>	€10.164,00	
	Totale Progetto "Crescere con le tecnologie"	€24.993,60	
	TOTALE CANDIDATURA	€24.993,60	€25.000,00