



Candidatura N. 989043 2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IST.COMPRESIVO DI CAMPORGIANO
Codice meccanografico	LUIC81600T
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRESIVO
Indirizzo	PIAZZA DEL CENTENARIO
Provincia	LU
Comune	Camporgiano
CAP	55031
Telefono	0583618923
E-mail	LUIC81600T@istruzione.it
Sito web	www.ic-camporgiano.it
Numero alunni	382
Plessi	LUAA81601P - CAMPORGIANO LUAA81602Q - FILICAIA LUAA81603R - VAGLI SOTTO CAPOLUOGO LUAA81604T - S.ROMANO GARFAGNANA CAPOLUOGO LUEE81601X - CAMPORGIANO 'G,RADICE' LUEE816032 - CAREGGINE LUEE816043 - S.ROMANO LUEE816054 - VAGLI SOPRA LUMM81601V - CAMPORGIANO



Sezione: Autodiagnosi

Sottoazioni per le quali si richiede il finanziamento e aree di processo RAV che contribuiscono a migliorare

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 5. ORIENTAMENTO STRATEGICO E ORGANIZZAZIONE DELLA SCUOLA Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Aumento delle certificazioni finali o di altre forme di riconoscimento e mappatura delle competenze per i percorsi formativi, dedicati a competenze informatiche/tecniche specifiche, conseguiti dalle studentesse e dagli studenti Innalzamento dei livelli di competenza nelle discipline Stem (es. risultati di prove di competenze specifiche, esiti di attività laboratoriali, media dei voti disciplinari, etc.) Integrazione di tecnologie e contenuti digitali nella didattica (anche prodotti dai docenti) e/o produzione di contenuti digitali ad opera degli studenti Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 989043 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	A spasso con Scratch	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	A spasso con Scratch 2	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	Ti do la mia parola. Percorsi di scrittura responsabile sul web.	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	Ti do la mia parola. Percorsi di scrittura responsabile sul web 2.	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 20.328,00

Articolazione della candidatura

10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: Un ponte fra realtà e virtualità: coding e percorsi di scrittura responsabile sul web.

Descrizione progetto	<p>Nell'ottica di continuare ad investire energie nell'innovazione didattica che inevitabilmente passa dall'uso consapevole e creativo delle nuove tecnologie, con questo progetto intendiamo sviluppare 4 moduli destinati a gruppi di alunni della primaria (classi di quarta e quinta) e della secondaria di primo grado (da tutte le classi), impostando un percorso didattico in verticale che si distribuisce in due annualità raccordando i cicli di istruzione e che si lega peculiarmente al nostro territorio. Il filo conduttore è infatti l'ambiente naturale e antropico che ci circonda; lo spazio entro il quale i nostri alunni vivono, ricevono stimoli (ma anche condizionamenti) e crescono. Dall'ambiente e dal contesto di vita vorremmo trarre gli spunti e la motivazione per sviluppare un percorso di coding destinato agli alunni più piccoli e uno di scrittura sul web per gli allievi più grandi, secondo le seguenti modalità.</p> <p>Per i bimbi della primaria l'utilizzo del software Scratch consentirà, in modo interattivo e accattivante, di presentare un luogo o un monumento a loro vicino con la duplice finalità di apprendere le basi del pensiero computazionale e imparare a comunicare aspetti essenziali della geografia e della storia dei posti vicino a casa; per gli alunni della secondaria, invece, il territorio offrirà il campo di ricerca di notizie, dati, situazioni, immagini, da trasformare in articoli e micro-inchieste da pubblicare sul web grazie al CMS WordPress e secondo l'approccio del data journalism.</p> <p>Ecco quindi che, cogliendo gli stimoli che ci giungono dal contesto in cui viviamo, imparando ad "ascoltare e guardare" attivamente la realtà che ci circonda e arrivando a rappresentarla attraverso le potenzialità del digitale, attiveremo percorsi di apprendimento interdisciplinari, connotati anche da una forte valenza sociale e favorevoli la crescita del senso di cittadinanza e responsabilità dell'allievo, fin dall'infanzia.</p> <p>L'impiego degli strumenti informatici darà l'opportunità agli allievi di iniziare un cammino consapevole, di utilizzo attivo delle nuove tecnologie: da fruitori passivi e acritici delle stesse, passeranno a conoscerne le procedure di programmazione e da questa nuova capacità si potranno impostare percorsi di lavoro e soluzioni innovative, via via sempre più strutturate, basate sull'interazione fra fisico e digitale, calibrate sulle capacità di ognuno e necessarie per rinnovare le azioni didattiche allineandole ai bisogni delle giovani generazioni. Anche per i docenti l'attuazione di questi moduli e la successiva condivisione e riproposizione all'interno della comunità scolastica comporterà una significativa crescita di professionalità, anche in termini relazionali.</p> <p>Si progetterà e si lavorerà in gruppo, valorizzando le capacità di ognuno e includendo gli allievi con bisogni speciali; ma anche i contesti familiari saranno chiamati a collaborare e a socializzare i processi svolti e i prodotti realizzati dai propri ragazzi con la guida di esperti esterni e docenti interni. Di riflesso si solleciterà un coinvolgimento anche da parte degli enti territoriali che, comunque, da sempre, sono attenti ai bisogni e agli stimoli provenienti dal nostro istituto.</p> <p>I risultati del progetto implicheranno sia la maturazione e il consolidamento di un metodo di lavoro innovativo, basato sulla didattica attiva, laboratoriale e collaborativa, incentrata sulle persone e sulle loro capacità di apprendere e migliorarsi "facendo insieme", sia il raggiungimento di competenze in termini di pensiero computazionale, creatività e cittadinanza digitale.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Il nostro istituto si pone nell'alta Garfagnana, area montuosa della provincia di Lucca corrispondente al corso superiore del fiume Serchio, fra Appennino Tosco-Emiliano a est e Alpi Apuane a ovest; oltre agli alunni di Camporgiano, accoglie quelli provenienti dai limitrofi comuni di Vagli di Sotto, Careggine e San Romano in Garfagnana. L'area è di grande pregio dal punto di vista ambientale e paesaggistico (non a caso compresa in buona parte dal Parco Nazionale dell'Appennino Tosco-emiliano e da quello regionale delle Alpi Apuane) e storico-architettonico, pertanto a vocazione turistica.

L'insediamento si concentra nei capoluoghi comunali e frazioni di fondovalle con una tendenza allo spopolamento dei centri sopra i 700 m slm. Le offerte occupazionali risentono della crisi economica e il tasso di disoccupazione è elevato, tra i più forti della Provincia. Per questo si avverte un grande bisogno di creare nuovi sbocchi lavorativi anche nella modalità del lavoro digitale a distanza.

Ci sono situazioni di disagio socio-economico che sfociano in emarginazione anche a seguito della carenza, nel territorio, di occasioni di aggregazione, confronto e crescita collettiva. La scuola qui, più che altrove, assume il ruolo di "agenzia culturale sul territorio": un luogo di formazione che promuove esperienze creative, affettive, socializzanti, di orientamento che dagli alunni si riflettono anche ai contesti familiari.

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.

Con i finanziamenti della precedente azione PON (2015-16), si è arricchita la dotazione informatica dell'istituto e ora sono inseriti nel nostro PTOF percorsi che garantiscono la crescita delle competenze informatiche-tecniche negli alunni avviandoli ad un uso consapevole delle tecnologie informatiche. Per raggiungere questo macro-obiettivo in linea con lo sviluppo delle competenze per il 21° secolo, il collegio dei docenti ha ritenuto opportuno strutturare moduli di apprendimento con approccio graduale e interdisciplinare calandoli nel curricolo verticale scolastico (obiettivi formativi specifici). In particolare si stanno gettando le basi del pensiero computazionale applicando la robotica educativa già a partire dagli anni dell'infanzia (es. Bee-bot, pro-bot, mindstorm EV3) usufruendo delle dotazioni ottenute con la partecipazione al progetto Fab-Lab, continuando poi con percorsi via via più complessi che, al termine del I ciclo, consentano il raggiungimento delle competenze chiave legate alle nuove tecnologie e, di pari passo, l'acquisizione di una metodologia laboratoriale incentrata sulla collaborazione fra pari e l'inclusione.

L'inserimento di nuovi percorsi con il supporto di personale specializzato in continuità fra primaria e secondaria garantirà il progressivo innalzamento dei livelli di competenza nelle STEM in allievi e docenti, rinnovando azioni e contenuti didattici che potranno replicarsi e implementarsi nel tempo.

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.

Con la stesura del Rapporto di Autovalutazione del nostro istituto, il team degli incaricati, insieme al DS, ha elaborato un piano di miglioramento che prevede, in via prioritaria, l'innalzamento delle competenze digitali nel corpo docente e negli alunni. Questa finalità è stata poi condivisa dall'intero collegio dei docenti pertanto si frequentano corsi di formazione sulle nuove tecnologie e si progettano azioni didattiche trasversali e in verticale nel curricolo di istituto che vadano in tale direzione.

Anche la componente dei genitori, in sede di consiglio di istituto, si è detta favorevole al potenziamento di tali competenze, fondamentali per il pieno sviluppo del cittadino del domani, consapevoli che la vita dei loro figli è sempre più pervasa dalle nuove tecnologie ma che da loro vengono più "subite" che utilizzate per scopi costruttivi.

I destinatari del progetto sono gruppi di alunni della primaria (classi 4° e 5°) e della secondaria di I grado (1°-2°-3°) dell'istituto selezionati con test attitudinali. Questi alunni con i relativi docenti consentiranno poi una ricaduta a pioggia ai restanti allievi degli apprendimenti conseguiti, innescando una positiva azione didattica e metodologica "a catena" con lo scopo prioritario di generare nuove abilità e consapevolezza sulle potenzialità della tecnologia digitale.

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.

Per svolgere i due moduli previsti dal progetto e coinvolgenti gli alunni della scuola primaria del nostro istituto prevediamo l'aggiunta di tre ore il sabato mattina per un totale di 10 giornate oltre il normale orario scolastico. Per svolgere i due moduli interessanti la scuola secondaria di primo grado di Camporgiano prevediamo invece l'attivazione di un pomeriggio extra infrasettimanale nel quale l'esperto e il docente tutor lavoreranno con il gruppo di allievi stabilito. I moduli saranno ripetuti in due annualità (2017-18 e 2018-19) per garantire l'ampliamento della platea dei beneficiari. Nella prima annualità si attueranno il modulo per la primaria e quello per la secondaria; nella seconda annualità si replicheranno gli stessi estendendoli a nuovi alunni. L'apertura delle scuole oltre il normale orario scolastico sarà resa possibile coinvolgendo anche il personale ATA e con il contributo delle famiglie e degli enti territoriali per il trasporto degli alunni.

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...).

Collaboriamo da anni con il Parco Nazionale dell'Appennino Tosco-Emiliano in quanto la nostra scuola è collocata in tale ambito territoriale. Questo ente mette a disposizione personale esterno qualificato nella didattica, nella ricerca e nella formazione culturale e ciò ci consente di sviluppare e pubblicizzare progetti strettamente legati al contesto in cui viviamo, molto motivanti per tutti gli alunni ed in particolare con positive ricadute in quelli con problemi e/o svantaggiati a livello sociale e culturale.

I Comuni di Camporgiano, San Romano, Careggine, Vagli di Sotto sono disponibili a supportarci nella logistica che ogni progettazione richiede, ad esempio negli spostamenti dalla scuola verso altre realtà del territorio e nel concederci i locali per la condivisione delle nostre esperienze con la comunità (centri civici e sale multimediali attrezzate).

L'Associazione di Promozione sociale "Lucca Coding" è inoltre disponibile a titolo gratuito a supportarci in questo progetto nelle modalità specificate nella lettera di intenti allegata.

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.).

Ritenendo ormai obsoleto quando non fallimentare il metodo di didattica basato sulla trasmissione dei saperi, ci interessa proporre un nuovo metodo didattico dove l'insegnante scende dalla cattedra e si mescola agli allievi facilitandone i processi di apprendimento e cooperazione, stimolando l'originalità e la spinta creativa e di ricerca autonoma da parte degli stessi, grazie soprattutto all'utilizzo delle nuove tecnologie. Queste ultime, impiegate consapevolmente e in modo flessibile, non solo faciliteranno gli apprendimenti ma li renderanno più aperti al gruppo e stimolanti, permettendo di generare materiale didattico fruibile e in continuo rinnovamento. Con gli allievi più grandi introdurremo la metodologia della flipped classroom mentre con i più piccoli inizieremo con la didattica collaborativa a piccoli gruppi e dell'imparare facendo, ridisegnando gli ambienti di apprendimento grazie a postazioni di lavoro informali con pc portatili e spazi di apprendimento favorevoli al brain-storming di gruppo e la condivisione circolare delle idee. Le sedi dove si attiveranno i moduli godono di connessione internet wireless.

Proponendo 4 moduli, prevediamo il coinvolgimento diretto di 80 studenti che a loro volta faranno da tramite del progetto verso i loro compagni e le rispettive famiglie contribuendo alla crescita della consapevolezza digitale della comunità scolastica e non.



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

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

Scuola IST.COMPRENSIVO DI
CAMPORGIANO (LUIC81600T)

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

Siamo da sempre attivi nel proporre attività laboratoriali scientifiche e storico-artistico-letterarie, legate all'ambiente, alle tradizioni, al teatro e allo sport, in collaborazione con gli enti territoriali e le associazioni culturali locali. Tali offerte didattiche sono entrate a far parte del nostro PTOF e sono fondamentali per creare un ambiente scuola stimolante, accogliente e aperto, dove ogni alunno, anche in difficoltà, trova la propria "dimensione" e motivazione. Contemporaneamente a tali esperienze, stiamo potenziando l'uso delle nuove tecnologie inserendole trasversalmente nelle varie discipline e in verticale nel curriculum d'istituto. L'esperienza positiva del progetto CI@sse 2.0 e l'ampliamento delle dotazioni informatiche (LIM, p.c.) grazie a finanziamenti da parte di fondazioni e dello stesso PON (2015-6) ci spingono a implementare le nostre azioni didattiche nella direzione del digitale e del pensiero computazionale. Quest'ultimo settore è già entrato nella nostra didattica con l'adesione al progetto Fab-Lab connesso al Laboratorio dei Saperi scientifici iniziando ad impiegare strumenti robotici (bee-boot, pro-bot, mindstorm EV3), molto apprezzati dagli alunni. Grazie a tali dotazioni informatiche sono stati organizzati spazi laboratoriali connessi alla rete in ogni plesso scolastico.

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 migliore pratica per garantire una didattica inclusiva è l'attivazione della collaborazione fra pari, suddividendo i ruoli di lavoro in base alle capacità di ciascuno e generando motivazione all'interno del gruppo, in una metodologia di tipo laboratoriale improntata sull'azione democratica, che nasce dal basso (alunni) e non dalla cattedra (professori). Il gioco di squadra e la personalizzazione delle prestazioni tenendo conto delle peculiarità individuali degli alunni sono strategie vincenti che spesso portano a risultati impensabili sia per la crescita delle competenze, sia per il rafforzamento delle capacità relazionali e del progettare insieme. Gli alunni con maggiori difficoltà di apprendimento avranno il proprio "spazio di lavoro", magari più pratico che teorico e saranno valutati per obiettivi di apprendimento personalizzati. Si curerà il loro benessere relazionale all'interno del gruppo per evitare la disaffezione e la demotivazione verso l'attività che si propone loro e in generale verso la scuola.

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.

Alla fine del progetto saranno valutati i prodotti finiti (dal punto di vista tecnico, grafico e linguistico) e, in corso d'opera, i processi in itinere, con i parametri utilizzati in ambito curricolare. La valutazione del singolo alunno terrà conto anche delle doti relazionali e della capacità di lavorare insieme agli altri per il raggiungimento di uno scopo comune. I moduli permetteranno quindi una sorta di valutazione di "realità"; come prove autentiche che coniughino il sapere con il saper fare. Gli obiettivi didattici, la metodologia e il valore aggiunto relazionale caratterizzanti tale progetto verranno condivisi con le famiglie attraverso incontri preliminari. A moduli svolti saranno nuovamente invitati i familiari degli alunni per la socializzazione dei risultati e anche questa pubblicizzazione porterà alla crescita della consapevolezza collettiva di quali prodotti si possano realizzare e come attraverso il digitale. Si prevedono anche questionari di valutazione del progetto per docenti, alunni e genitori.

Rendendo partecipe la comunità adulta all'operato della scuola si amplierà l'impatto educativo e anche gli enti territoriali saranno invitati a contribuire, in futuro, a questo tipo di azione educativa in linea con il diritto ad apprendere per tutto l'arco della vita.

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).

Questo progetto garantirà l'innovazione dei contenuti curricolari creando una valida occasione di aggiornamento per i docenti con l'introduzione di strumenti, tematiche e metodologie di stringente attualità. Gli interventi didattici "pilota" potranno essere replicati ed estesi all'intera comunità scolastica anche negli anni successivi, chiaramente con un'apertura al rinnovamento e all'implementazione di metodi e contenuti. Si innescherà un modus operandi mirato e riproducibile che, acquisito e condiviso dall'intero collegio dei docenti, entrerà stabilmente nelle migliori prassi didattiche del nostro istituto. A tale scopo gli insegnanti tutor avranno una grande responsabilità in termini di comunicazione e organizzazione.

Attraverso incontri con i genitori, la pubblicazione sul sito della scuola dei prodotti finiti ma anche delle procedure seguite e sulla pagina Facebook dell'Istituto, si garantirà una comunicazione capillare dei risultati del progetto sottolineando anche la sua forte relazione con il territorio in cui viviamo e le sue vocazioni. L'idea di base che i bambini possano superare la logica della fruizione passiva delle nuove tecnologie per diventare "programmatori" attivi fin da piccoli delle stesse, pare la spinta principale ad aprire piste didattiche nuove e stimolanti, legate dal filo conduttore della continuità curricolare.



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 IST.COMPRENSIVO DI
CAMPORGIANO (LUIC81600T)

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 coinvolgimento dei genitori sarà previsto nella fase precedente l'inizio dello svolgimento del progetto condividendo le finalità e le metodologie, spiegando che anche le doti relazionali e cooperative degli alunni saranno oggetto di attenzione. Saremo aperti ai suggerimenti da parte delle famiglie e le stesse saranno informate che alcune fasi del percorso prevederanno proprio momenti di ricerca e lavoro autonomo da parte degli studenti. Soprattutto in queste fasi di indagine sul territorio e nella comunità di appartenenza, il contributo degli adulti sarà determinante per il buon esito complessivo dell'esperienza. Facendo leva anche sull'aspetto ludico e sul benessere generato da un ambiente di apprendimento collaborativo e alla portata di ciascun alunno, vogliamo generare nei nostri allievi motivazione e desiderio di mettersi in gioco, in prima persona e come gruppo.

In tutte le fasi dell'esperienza, dalla progettazione delle azioni all'editing finale del lavoro realizzato, anche valorizzando gli errori e il procedere per tentativi, gli studenti avranno un ruolo attivo e centrale: nel co-progettare il proprio ambiente di lavoro, nel porre dubbi e domande ai docenti, nel proporre e ripensare temi da sviluppare e soluzioni tecniche innovative per arrivare al prodotto finito.

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

Per il modulo destinato alla primaria si utilizzerà il software Scratch con cui ogni gruppo presenterà un monumento o luogo significativo del proprio comune: i principi del coding si coniugheranno a immagini e testi appositamente scelti e elaborati per gli scopi. Per il modulo della SSI^o verrà presentato il contesto di riferimento: Internet, con le sue logiche di funzionamento (sia tecniche che relazionali) e i suoi rischi. Sarà poi introdotto lo strumento per generare i contenuti: Wordpress a cui i ragazzi si approcceranno con modalità laboratoriale ed esperienziale.

I contenuti da presentare saranno frutto di una co-progettazione dei partecipanti (per scegliere sezioni, argomenti, modalità di presentazione, ecc.) e di scelte personali nel rispetto della libertà di espressione e delle regole dettate dall'ambiente on-line. Privacy e dati sensibili saranno tra i primi temi ad essere discussi. I due moduli sono in continuazione con i progetti già sviluppati con modalità interdisciplinare dall'istituto nel campo della robotica educativa (utilizzo del be-boot) e del giornale di classe e consentiranno di presentare aspetti e temi legati al territorio di provenienza degli alunni in un'ottica di curriculum verticale caratterizzato da apprendimenti scalari e consapevolezza verso le potenzialità ma anche i rischi degli ambienti on-line.



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
A scuola senza zaino	p. 21	www.smaivoip.it/icCamporgiano/category/progetti/
Laboratorio dei Saperi Scientifici (LSS)	p. 21	www.smaivoip.it/icCamporgiano/category/progetti/
PON 2015-16	p. 22	www.smaivoip.it/icCamporgiano/category/progetti/
Piattaforma UIBI scambio di materiali didattici online	p. 22	www.smaivoip.it/icCamporgiano/category/progetti/

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All egato
Collaborazione nella stesura del progetto e, nel caso venga ammesso a finanziamento, assistenza alla gestione del materiale tecnico hardware e software e organizzazione di piattaforme collaborative in cloud necessarie per lo svolgimento dello stesso.	1	Lucca Coding	Accordo	1345	17/05/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	All egato
Accordo di rete LSS (Laboratori del Sapere Scientifico) con finalità di promuovere e supportare gruppi permanenti di ricerca/sviluppo per una didattica innovativa nelle discipline scientifiche e matematiche.	FIIS018006 A. M. ENRIQUES AGNOLETTI	922	31/03/2017	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
--------	--------------



A spasso con Scratch	€ 5.082,00
A spasso con Scratch 2	€ 5.082,00
Ti do la mia parola. Percorsi di scrittura responsabile sul web.	€ 5.082,00
Ti do la mia parola. Percorsi di scrittura responsabile sul web 2.	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 20.328,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: A spasso con Scratch

Dettagli modulo

Titolo modulo	A spasso con Scratch
Descrizione modulo	<p>Intendiamo proporre a gruppi composti di alunni delle classi quarta e quinta delle scuole primarie del nostro istituto di lavorare nell'ambiente di programmazione gratuito Scratch, basato su un linguaggio di programmazione di tipo grafico e prevedente un approccio orientato agli oggetti (sprites). L'acquisizione di questo linguaggio che sottintende il concetto di algoritmo (ottenere risultati attraverso un processo basato su input e sequenze di passaggi ben stabilite) ci pare infatti il punto di partenza ideale su cui impostare il progressivo sviluppo del pensiero computazionale nei nostri allievi. L'aspetto ludico e attraente dello strumento, soprattutto grazie alla personalizzazione degli sprites e degli sfondi su cui questi possono muoversi, accrescerà la motivazione nel suo utilizzo e lo stesso diventerà il mezzo idoneo per introdurre processi di lavoro scomponibili in una successione di fasi semplici e, parallelamente, metodologie progettuali e collaborative all'interno del gruppo. La filosofia che sta alla base di Scratch, riassumibile nello slogan "immagina, programma, condividi" ci fa intravedere un positivo dispiegamento anche nel senso della maturazione di creatività e doti relazionali nei bambini.</p> <p>Più nei dettagli immaginiamo di utilizzare questo software per presentare virtualmente alcuni dei luoghi e monumenti più significativi del nostro territorio. Suddividendo gli allievi per località di provenienza, faremo scegliere loro un'emergenza (geografica o storica) significativa nella quale far muovere il proprio sprite (scelto o creato liberamente) con la finalità di far conoscere quest'ultima al pubblico, in modo animato e interattivo. Nel far ciò si stimolerà anche un approccio di lavoro interdisciplinare e si perseguirà uno stile comunicativo efficace. Il prodotto finito avrà il valore aggiunto di "dare voce" ai luoghi che ci circondano, operazione importante questa abitando in un'area turistica con un significativo patrimonio storico e ambientale da valorizzare e divulgare. Proprio in quest'ultima operazione si celano futuri sbocchi occupazionali, finora purtroppo sottovalutati nelle loro potenzialità fisiche e virtuali.</p> <p>La natura del tutto particolare del prodotto finito fungerà anche da "collante" fra scuola, famiglie e enti territoriali (Comuni e Parchi) deputati al governo del territorio.</p> <p>I parametri di valutazione degli apprendimenti terranno conto non solo delle competenze informatiche acquisite dagli alunni al termine dello svolgimento del modulo ma anche le loro capacità di saper progettare e lavorare insieme e elaborare uno stile comunicativo efficace. Le procedure di lavoro verranno valutate per steps successivi (in itinere) e al termine dello svolgimento del modulo (valutazione sommativa).</p>
Data inizio prevista	07/10/2017
Data fine prevista	18/03/2018



Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	LUAA81601P LUMM81601V
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: A spasso con Scratch

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
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: A spasso con Scratch 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	A spasso con Scratch 2
----------------------	------------------------



Descrizione modulo	<p>Intendiamo proporre a gruppi composti di alunni delle classi quarta e quinta delle scuole primarie del nostro istituto di lavorare nell'ambiente di programmazione gratuito Scratch, basato su un linguaggio di programmazione di tipo grafico e prevedente un approccio orientato agli oggetti (sprites). L'acquisizione di questo linguaggio che sottintende il concetto di algoritmo (ottenere risultati attraverso un processo basato su input e sequenze di passaggi ben stabilite) ci pare infatti il punto di partenza ideale su cui impostare il progressivo sviluppo del pensiero computazionale nei nostri allievi. L'aspetto ludico e attraente dello strumento, soprattutto grazie alla personalizzazione degli sprites e degli sfondi su cui questi possono muoversi, accrescerà la motivazione nel suo utilizzo e lo stesso diventerà il mezzo idoneo per introdurre processi di lavoro scomponibili in una successione di fasi semplici e, parallelamente, metodologie progettuali e collaborative all'interno del gruppo. La filosofia che sta alla base di Scratch, riassumibile nello slogan "immagina, programma, condividi" ci fa intravedere un positivo dispiegamento anche nel senso della maturazione di creatività e doti relazionali nei bambini.</p> <p>Più nei dettagli immaginiamo di utilizzare questo software per presentare virtualmente alcuni dei luoghi e monumenti più significativi del nostro territorio. Suddividendo gli allievi per località di provenienza, faremo scegliere loro un'emergenza (geografica o storica) significativa nella quale far muovere il proprio sprite (scelto o creato liberamente) con la finalità di far conoscere quest'ultima al pubblico, in modo animato e interattivo. Nel far ciò si stimolerà anche un approccio di lavoro interdisciplinare e si perseguirà uno stile comunicativo efficace. Il prodotto finito avrà il valore aggiunto di "dare voce" ai luoghi che ci circondano, operazione importante questa abitando in un'area turistica con un significativo patrimonio storico e ambientale da valorizzare e divulgare. Proprio in quest'ultima operazione si celano futuri sbocchi occupazionali, finora purtroppo sottovalutati nelle loro potenzialità fisiche e virtuali.</p> <p>La natura del tutto particolare del prodotto finito fungerà anche da "collante" fra scuola, famiglie e enti territoriali (Comuni e Parchi) deputati al governo del territorio.</p> <p>I parametri di valutazione degli apprendimenti terranno conto non solo delle competenze informatiche acquisite dagli alunni al termine dello svolgimento del modulo ma anche le loro capacità di saper progettare e lavorare insieme e elaborare uno stile comunicativo efficace. Le procedure di lavoro verranno valutate per steps successivi (in itinere) e al termine dello svolgimento del modulo (valutazione sommativa).</p>
Data inizio prevista	14/10/2018
Data fine prevista	16/03/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	LUAA81602Q
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: A spasso con Scratch 2

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: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Ti do la mia parola. Percorsi di scrittura responsabile sul web.

Dettagli modulo

Titolo modulo	Ti do la mia parola. Percorsi di scrittura responsabile sul web.
Descrizione modulo	<p>Partiamo da loro. Dalle esperienze vissute dai ragazzi che possono tradursi in articoli on line: su stili di vita, abitudini, ma anche pensieri e osservazioni ricavati dalla realtà che gli appartiene; sulle persone della loro comunità e sui fatti che vi accadono. Ai tempi delle notizie facili e fini a se stesse, della comunicazione immediata e spesso vuota di contenuti significativi, vogliamo mettere i nostri alunni sulla pista di dati interessanti da ricercare e sviluppare, trasformandoli in testi digitali open source.</p> <p>Sono molti i temi su cui possono basarsi queste micro-inchieste che verranno pubblicate sul web: in che condizioni versano gli spazi pubblici a loro più vicini; cosa accade sul pullman nel tragitto casa-scuola; proposte per migliorare la scuola, come si vive il tempo libero e lo sport; le condizioni degli anziani e degli stranieri nella società di cui fanno parte, ecc..</p> <p>Mettendo insieme tutti questi spaccati di realtà, a partire da dati concreti e dimostrabili (metodologia del data journalism), e accompagnandoli con video, musiche e immagini, in una sorta di 'life-trailer' dove le parole e le suggestioni visive e sonore si arricchiscono vicendevolmente, si può sperare di generare motivazione e interesse verso le problematiche sociali e i bisogni della collettività, stimolando la maturazione di spirito di osservazione e senso civico. Pubblicare ciò che si scrive implica inoltre la responsabilità personale di raccontare i fatti per come accadono e il diritto di esprimere la propria opinione in merito: tutte operazioni, queste, a favore della crescita personale. La scrittura generata da tale esperienza acquista quindi una valenza sociale ampia e sarà proprio tale pratica a favorire l'acquisizione di consapevolezza verso il mondo della rete e lo stimolo ad utilizzarla in positivo e nel rispetto degli altri. Si genererà la consapevolezza che l'arricchimento culturale del singolo può (e deve) corrispondere a quello della collettività. La valutazione degli apprendimenti tecnici e comunicativi avverrà in itinere e al termine del percorso. La metodologia di lavoro seguita si baserà prevalentemente sul learning by doing e il saper progettare e realizzare insieme agendo in modo autonomo e responsabile.</p>
Data inizio prevista	11/10/2017
Data fine prevista	14/03/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	LUMM81601V
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Ti do la mia parola. Percorsi di scrittura responsabile sul web.

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: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Ti do la mia parola. Percorsi di scrittura responsabile sul web 2.

Dettagli modulo

Titolo modulo	Ti do la mia parola. Percorsi di scrittura responsabile sul web 2.
Descrizione modulo	<p>Partiamo da loro. Dalle esperienze vissute dai ragazzi che possono tradursi in articoli on line: su stili di vita, abitudini, ma anche pensieri e osservazioni ricavati dalla realtà che gli appartiene; sulle persone della loro comunità e sui fatti che vi accadono. Ai tempi delle notizie facili e fini a se stesse, della comunicazione immediata e spesso vuota di contenuti significativi, vogliamo mettere i nostri alunni sulla pista di dati interessanti da ricercare e sviluppare, trasformandoli in testi digitali open source.</p> <p>Sono molti i temi su cui possono basarsi queste micro-inchieste che verranno pubblicate sul web: in che condizioni versano gli spazi pubblici a loro più vicini; cosa accade sul pullman nel tragitto casa-scuola; proposte per migliorare la scuola, come si vive il tempo libero e lo sport; le condizioni degli anziani e degli stranieri nella società di cui fanno parte, ecc..</p> <p>Mettendo insieme tutti questi spaccati di realtà, a partire da dati concreti e dimostrabili (metodologia del data journalism), e accompagnandoli con video, musiche e immagini, in una sorta di 'life-trailer' dove le parole e le suggestioni visive e sonore si arricchiscono vicendevolmente, si può sperare di generare motivazione e interesse verso le problematiche sociali e i bisogni della collettività, stimolando la maturazione di spirito di osservazione e senso civico. Pubblicare ciò che si scrive implica inoltre la responsabilità personale di raccontare i fatti per come accadono e il diritto di esprimere la propria opinione in merito: tutte operazioni, queste, a favore della crescita personale. La scrittura generata da tale esperienza acquista quindi una valenza sociale ampia e sarà proprio tale pratica a favorire l'acquisizione di consapevolezza verso il mondo della rete e lo stimolo ad utilizzarla in positivo e nel rispetto degli altri. Si genererà la consapevolezza che l'arricchimento culturale del singolo può (e deve) corrispondere a quello della collettività. La valutazione degli apprendimenti tecnici e comunicativi avverrà in itinere e al termine del percorso. La metodologia di lavoro seguita si baserà prevalentemente sul learning by doing e il saper progettare e realizzare insieme agendo in modo autonomo e responsabile.</p>
Data inizio prevista	10/10/2018
Data fine prevista	20/03/2019
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	LUMM81601V
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Ti do la mia parola. Percorsi di scrittura responsabile sul web 2.

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 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale(Piano 989043)
Importo totale richiesto	€ 20.328,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	1362
Data Delibera collegio docenti	27/04/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	1361
Data Delibera consiglio d'istituto	27/04/2017
Data e ora inoltro	19/05/2017 10:33:25
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>A spasso con Scratch</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>A spasso con Scratch 2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Ti do la mia parola. Percorsi di scrittura responsabile sul web.</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Ti do la mia parola. Percorsi di scrittura responsabile sul web 2.</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Un ponte fra realtà e virtualità: coding e percorsi di scrittura responsabile sul web."	€ 20.328,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 20.328,00	€ 25.000,00



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 IST.COMPRENSIVO DI
CAMPORGIANO (LUIC81600T)