



Candidatura N. 44126 2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IC FELTRE - CATANIA
Codice meccanografico	CTIC880006
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA DURANTE, 13
Provincia	CT
Comune	Catania
CAP	95123
Telefono	095471061
E-mail	CTIC880006@istruzione.it
Sito web	www.icfeltre.gov.it
Numero alunni	926
Plessi	CTAA880013 - VIA DURANTE CTAA880035 - VIA VIGO CTAA880046 - VIA FONTANA CTAA880057 - NUNZIATELLA CTEE880018 - I.C. V.DA FELTRE CTEE880029 - VIA FONTANA CTEE88003A - VIA RACCUGLIA CTEE88004B - NUNZIATELLA CTMM880017 - VIA RACCUGLIA



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 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti 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



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 FELTRE - CATANIA
(CTIC880006)

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 44126 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenze di cittadinanza digitale	" N@VIG@RE...SICURI "	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	" NON CADERE NELLA... RETE ". NAVIGA SICURO	€ 10.164,00
Competenze di cittadinanza digitale	" CITTADINI 2.0 "	€ 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: NOI...CITT@DINI DIGIT@LI

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Il progetto, sulla base di percorsi formativi strutturati, prevede il consolidamento delle competenze digitali e di cittadinanza attraverso la strutturazione di esperienze educative che verteranno sull'engagement del discente. La strutturazione delle attività prevede l'orientamento dell'esperienza didattica alla produzione di output concreti e/o alla realizzazione di progetti. L'allievo sarà posto in condizione di organizzare il proprio apprendimento attraverso l'uso di ambienti didattici digitali e di integrare analogico e digitale ampliando la scelta delle risorse disponibili.</p> <p>L'elaborazione e realizzazione di output e/o progetti porrà l'alunno nella condizione reale di valutare e pianificare tempi, modalità, strategie per tradurre le conoscenze possedute in competenze agite. Il progetto educativo si basa su 4 grandi pilastri: l'alfabetizzazione informatica, l'educazione alla sicurezza online, la partecipazione in Rete e l'educazione al comportamento su Internet. Il riferimento entro cui si struttura il progetto didattico è principalmente il quadro delle competenze-chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento europeo e dal Consiglio dell'Unione europea e alle aree di processo definite nel Piano di Miglioramento di Istituto.</p> <p>Il progetto è rivolto agli alunni di scuola Secondaria di 1° grado dando priorità agli alunni diversamente abili e/o BES.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'istituzione scolastica è articolata in 5 plessi ubicati in 3 quartieri della periferia della città (Nesima, Monte Po, Nunziatelle) che presentano, quale denominatore comune, una tipologia di popolazione scolastica prevalentemente svantaggiata sul versante socio-economico e culturale. Come evidenziato nel R.A.V. di istituto, il contesto in cui opera la scuola è costituito da famiglie che mostrano spesso difficoltà a supportare l'istituzione scolastica nella realizzazione di un corretto percorso formativo. All'interno dell'istituto si registra, infatti, la presenza di un'ampia fascia di alunni che evidenziano problemi di disagio o di difficoltà di apprendimento, riconducibili a stimolazioni culturali scarsamente significative. Tali alunni necessitano di tempi più lunghi di apprendimento e interventi individualizzati fondati sui bisogni formativi di ciascun alunno in difficoltà. In tale contesto, la scuola si propone di colmare le numerose carenze culturali, assicurando a tutti pari opportunità ed equità, al fine di ridurre il tasso di insuccesso formativo, contrastando la dispersione scolastica ed ogni forma di illegalità, per fornire a tutti gli alunni valori comportamentali positivi e senso di appartenenza all'istituzione scolastica.



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.

Agli studenti è chiesto di essere utenti responsabili e consapevoli di ambienti e strumenti digitali, ma anche creatori, produttori, progettisti verso una comprensione e uso delle tecnologie digitali.

A tal fine il percorso formativo persegue i seguenti obiettivi:

- Diritti e responsabilità in internet;
- Educazione ai media;
- Cultura digitale.

Obiettivi specifici:

- saper esplorare ed affrontare situazioni tecnologiche nuove;*
- saper analizzare, selezionare e valutare criticamente dati e informazioni;*
- sapersi avvalere del potenziale delle tecnologie per la rappresentazione e soluzione di problemi e per la costruzione condivisa e collaborativa della conoscenza;*
- essere consapevole delle responsabilità personali, del confine tra sé e gli altri e del rispetto dei diritti/doveri reciproci.*
- rendere consapevoli gli alunni delle norme sociali e giuridiche in termini di "Diritti della Rete", educazione all'uso positivo e consapevole dei media e della Rete, anche per il contrasto all'utilizzo di linguaggi violenti, alla diffusione del cyberbullismo, alle discriminazioni;
- educare alla valutazione della qualità e della integrità delle informazioni, alla lettura, scrittura e collaborazione in ambienti digitali, alla comprensione e uso dei dati;
- stimolare la creatività e la produzione digitale, l'educazione all'uso dei nuovi linguaggi del digitale, ai nuovi modelli di lavoro e produzione, alle potenzialità dell'interazione tra fisico e digitale.



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.

Nella consapevolezza che i nostri alunni "nativi digitali", pur utilizzando in modo generalizzato le nuove tecnologie, spesso fanno registrare un uso non sempre consapevole delle stesse, la scuola ritiene fondamentale avviare percorsi formativi che li coinvolgano, ad un uso responsabile degli strumenti digitali, nel rispetto dei diritti/doveri di ciascuno.

Prese in esame le condizioni socio-culturali del contesto in cui opera l'istituzione scolastica, è stata condotta, attraverso la predisposizione di specifici questionari, una analisi dei bisogni formativi degli alunni delle classi prime, seconde e terze della scuola secondaria di primo grado al fine di individuare i potenziali destinatari a cui rivolgere le attività formative previste dal progetto. Sulla base di quanto emerso dalla rilevazione, sono stati individuati complessivamente 90 alunni (30 per ciascun modulo) raggruppati per classi aperte appartenenti ai plessi di via Durante, via Fontana e via Raccuglia.

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.

La Scuola opera in quartieri caratterizzati da fenomeni di criminalità e devianza che non offre valide alternative alla strada, a bambini e preadolescenti. Nella Scuola si concentrano alunni costretti a vivere in situazioni particolarmente deprivate, spesso già segnati da modelli valoriali negativi, caratterizzati da forme di comunicazione basate sullo scarto della regola percepita come coercitiva. La carenza nel territorio di occasioni di aggregazione sociale, di crescita culturale e di esperienza di comunicazione globale fa sì che la scuola diventi l'unico punto di riferimento stabile e sicuro per i nostri alunni. Per queste ragioni, l'apertura della scuola in orario extracurricolare diventa occasione fondamentale per distoglierli da possibili devianze. La realizzazione del progetto prevede l'attivazione di laboratori in orario pomeridiano, consentendo, oltre che l'estensione del tempo scuola, soprattutto una ulteriore opportunità per quegli alunni che non trovano nelle famiglie un adeguato approccio educativo all'uso responsabile degli strumenti digitali.

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...).

Il Collegio dei Docenti ha ritenuto di accogliere l'intenzione dell'**Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo"** rappresentata dal prof. Alessandro Bogliolo, delegato del Rettore, di aderire come partner alla proposta progettuale, mettendo a disposizione della scuola, a titolo non oneroso e a seguito della stipula di apposita convenzione:

1. Sillabi, linee guida e tracce per lo sviluppo di moduli da trenta/sessanta ore per l'introduzione del pensiero computazionale per fasce d'età: Infanzia, Primaria e Secondaria di I° grado;
2. Spunti per l'applicazione interdisciplinare e metodologica dei concetti di pensiero computazionale introdotti nei moduli di cui al punto 1, ispirati a **CodeMooc** e alle video lezioni del programma **Coding di Rai Scuola**, supportati dal confronto con la comunità di pratica di **CodeMooc** e possibilmente abbinati a metodologie didattiche innovative (compiti di realtà e didattica capovolta);
3. Test psicometrici e strumenti di valutazione, con linee guida per la somministrazione e l'elaborazione predisposti da un gruppo di ricerca interdisciplinare;

Banca data on line a cui conferire i risultati della sperimentazione nel rispetto della normativa vigente in materia di privacy al fine di ottenere elaborazioni statistiche e contribuire alla realizzazione di una banca dati condivisa che renda disponibili alla ricerca scientifica open data aggregati e anonimi e favorisca l'individuazione e il riuso di buone pratiche.

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.).

Il nostro progetto può dirsi innovativo perché prevede di sostenere l'apprendimento con l'introduzione di innovative metodologie: learning by doing and by creating. Si progetteranno attività specifiche che coinvolgeranno gli alunni in situazioni concrete attraverso l'impiego di strategie innovative quali Classroom management and evaluation improntate; collaborative learning; tecniche di gestione del gruppo-classe del tipo flipped classroom; tecniche di problem solving di criticità connesse alla tematica affrontata; Peer tutoring.

Le attività proposte, verranno vissute, sperimentate e condivise in modo da rendere operative le conoscenze, le abilità e le competenze apprese. Pertanto, al termine dell'attività formativa verrà realizzato un prodotto come un blog, o una creazione digitale come un video, o un digital storytelling.

Si creeranno classi virtuali su piattaforme come:

Programma il Futuro, piattaforma italiana (MIUR) e Code.org che consentono di sviluppare il pensiero computazionale mediante lezioni tradizionali e digitali;

CodeMooC per l'applicazione interdisciplinare metodologica dei concetti di pensiero computazionale.

Il progetto sarà realizzato nelle aule-laboratorio dell'istituto, in quanto già attrezzate adeguatamente per lo svolgimento delle attività formative programmate e facilmente fruibili anche dagli alunni diversamente abili. L'attività proposta prevede una trasversalità con la disciplina d'informatica e con il progetto legalità inserita nel PTOF.

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 progetto *Noi...citt@dini digit@liè* coerente con le finalità educative e con le linee progettuali esplicitate nel PTOF e nel PdM d'Istituto, che ha previsto **lo sviluppo delle competenze digitali e la laboratorialità come scelta didattica** per prevenire e contrastare la dispersione scolastica, ogni forma di discriminazione e di bullismo, anche informatico. In particolare il progetto è strettamente legato al Progetto Legalità (pag. 41 del PTOF) e la Percorsi di... Democrazia allegato al PTOF. Inoltre è strettamente correlato al Progetto di intervento dell'animatore digitale (pag. 58 del PTOF). L'obiettivo del presente progetto è quello di creare le condizioni opportune per far raggiungere a tutti gli alunni le competenze necessarie per la costruzione di un'identità forte e responsabile, capace di orientarsi correttamente nell'attuale mondo digitale in continuo mutamento. Si realizzeranno attività strettamente correlate ai diversi stili di apprendimento e alle diverse fasce di età al fine di promuovere il successo formativo di ciascuno. Con il progetto *Noi...citt@dini digit@lisi* valorizzerà **la scuola** intesa come **comunità attiva**, aperta alle innovazioni, in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale.



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.

Il progetto, nell'ottica della più ampia inclusione sia degli alunni diversamente abili, che con Bisogni Educativi Speciali, prevede percorsi formativi finalizzati per facilitarne il successo formativo. La predisposizione dell'ambiente, la conoscenza delle caratteristiche e dei diversi stili di apprendimento degli allievi, l'utilizzo degli spazi e dei sussidi, l'accoglienza, l'elaborazione delle proposte educative e didattiche, le modalità di verifica e di valutazione, rappresenteranno per l'Istituzione Scolastica risorse funzionali alla piena integrazione di tutti gli alunni. Pertanto, saranno inseriti nei moduli formativi anche alunni disabili, con BES, al fine di perseguire una **“politica dell'inclusione”** e di **“garantire il successo scolastico” a tutti gli alunni** che presentano una richiesta di **speciale attenzione**.

Tra le metodologie per l'individualizzazione degli apprendimenti e l'inclusione scolastica sarà utilizzato l'apprendimento tramite rinforzo; interventi personalizzati di coaching e scaffolding (azioni di supporto personalizzato durante il processo di apprendimento), lavori individuali e di gruppo.

Inoltre, per eliminare il divario *digitale* tra gli alunni e garantire l'implementazione dell'accessibilità a tutti, il progetto terrà conto di rendere accessibili: hardware, software, siti web, piattaforme, dispositivi, periferiche, strumenti digitali;

contenuti, materiali, risorse, prodotti multimediali.



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.

L'impatto del progetto sugli alunni destinatari degli interventi sarà valutato attraverso:

la lettura comparata dei dati desunti dalla somministrazione di prove in ingresso – intermedie e finali sui livelli di competenza raggiunti nelle varie fasi del percorso formativo;

un questionario di autovalutazione degli alunni che registrerà la percezione degli stessi sui punti di forza e di debolezza sia dei singoli che del gruppo di interazione.

un questionario rivolto ai genitori degli alunni coinvolti nel progetto sia sulla percezione della qualità degli interventi che sul gradimento delle azioni formative.

Il monitoraggio in itinere risulterà, quindi, utile al fine di predisporre eventuali adattamenti che si renderanno necessari per permettere il raggiungimento del successo formativo a tutti gli alunni.

La sostenibilità del progetto scaturirà dalla valutazione relativamente ai seguenti versanti:

Monitoraggio sulla qualità dei risultati ottenuti dai destinatari dei moduli formativi

Rilevazione della qualità percepita da tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto (somministrazione questionari);

Rilevazione del contributo del progetto alla maturazione complessiva delle competenze degli alunni coinvolti (relazione dei Consigli di Classe/ team dei docenti della classe).

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 finalità del progetto è rappresentata dalla replicabilità, attraverso “*dinamiche di contagio*” nell'intera Istituzione Scolastica, degli interventi, oltre la conclusione delle esperienze formative, attraverso i materiali prodotti dagli alunni e la condivisione delle buone pratiche realizzate . A tal fine sulla piattaforma Edmodo, già utilizzata dai docenti per la condivisione di materiali e prodotti didattici, sarà disponibile una sezione su quanto prodotto nel corso delle esperienze formative dai diversi moduli attivati, per la condivisione delle buone pratiche realizzate.

L'utenza scolastica sarà informata in ordine al progetto con le seguenti modalità:

1. nella fase di promozione del progetto attraverso una brochure divulgativa
2. nella fase conclusiva attraverso un report finale sui risultati conseguiti a conclusione del percorso che sarà pubblicato sul sito web della scuola.
3. Incontro con tutti gli attori coinvolti per una “rendicontazione sociale” degli esiti del progetto.

Allo scopo di favorire la best practices saranno realizzati padlet in cui trovare i materiali finiti e link di collegamento a video e tutorial pubblicati in rete.



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.

Nella consapevolezza che la riuscita di un progetto si fonda sul coinvolgimento di tutti i soggetti coinvolti sono previsti:

Fase di progettazione

Focus group alunni / docenti al fine di accogliere eventuali esigenze formative.

Focus group docenti/genitori sulle aspettative relative ai percorsi formativi da realizzare

Fase di realizzazione

Sottoscrizione del "patto formativo" con le famiglie

Fase di rendicontazione

Focus group docenti / alunni /genitori sulla restituzione degli esiti al fine di coglierne la "qualità" percepita

Dello svolgimento dei corsi e dei materiali prodotti dagli stessi, si darà comunicazione e visibilità alle famiglie durante gli incontri istituzionali previsti dalla scuola, ovvero, con comunicazioni attraverso i diversi canali multimediali. Un questionario, che riporti il gradimento e le osservazioni sul corso da parte delle famiglie, sarà somministrato a conclusione dei singoli moduli.



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 IC FELTRE - CATANIA
(CTIC880006)

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 progetto affronterà tematiche sull'educazione all'uso positivo e consapevole dei media e della rete, la valutazione della qualità e della integrità delle informazioni, la lettura, scrittura e collaborazione in ambienti digitali, la comprensione e uso dei dati, la creatività e la produzione digitale, l'educazione all'uso dei nuovi linguaggi del digitale, i nuovi modelli di lavoro e produzione, le potenzialità dell'interazione tra fisico e digitale. Sarà utilizzato il programma Scratch che consente di elaborare storie interattive, giochi e animazioni.

Inoltre, permette di condividere i progetti con altri utenti del web.

Si prevede, altresì, di realizzare creazioni digitali, pagine web, padlet, digital storytelling che daranno indicazioni chiare sull'uso del mezzo informatico e della rete e promuoveranno il rispetto di norme per un comportamento appropriato e responsabile riguardo l'uso delle tecnologie. Le tematiche e i contenuti del percorso formativo risultano trasversali e coerenti al progetto legalità e al progetto di intervento dell'animatore digitale previsti nel PTOF dell'istituzione scolastica.



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 DI INTERVENTO ANIMATORE DIGITALE DI ISTITUTO	58	http://www.icfeltre.gov.it/attachments/article/501/Piano%20Animatore%20Digitale%20per%20il%20PTOF.pdf
PROGETTO PERCORSI DI DEMOCRAZIA E LEGALITA'	41	http://www.icfeltre.gov.it/attachments/article/327/ALLEGATO%20AL%20PTOF.%20PROGETTO%20PERCORSI%20DI%20DEMOCRAZIA%20E%20LEGALITA'.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alligato



<p>L 'Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo" mette a disposizione della scuola, a seguito di stipula di convenzione:</p> <p>1. Sillabi, linee guida e tracce per lo sviluppo di moduli da 30/60 ore per l'introduzione del pensiero computazionale per le fasce d'età: infanzia, biennio primaria, triennio primaria, secondaria di 1° grado, secondaria di secondo grado</p> <p>2. Spunti per l'applicazione interdisciplinare e metodologica dei concetti di pensiero computazionale introdotti nei moduli di cui al punto1, ispirati a CodeMOOC e alle videolezioni del programma Coding di RAI Scuola, supportati dal confronto con la comunità di pratica di CodeMOOC possibilmente abbinati a metodologie didattiche innovative (compiti di realtà e didattica capovolta)</p> <p>3. Test psicometrici e strumenti di valutazione, con linee guida per la somministrazione e l'elaborazione predisposti da un gruppo di ricerca interdisciplinare</p> <p>4. Banca dati online a cui conferire i risultati della sperimentazione nel rispetto della normativa vigente in materia di privacy al fine di ottenerne elaborazioni statistiche e contribuire alla realizzazione di una banca dati condivisa che renda disponibili alla ricerca scientifica open data aggregati e anonimi e favorisca l'individuazione e il riuso di buone pratiche.</p>	1	Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo"	Dichiarazione di intenti	2705A.40 .a/3	05/05/2017	Sì
---	---	---	--------------------------	------------------	------------	----

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
" N@VIG@RE...SICURI "	€ 5.082,00
" NON CADERE NELLA... RETE ". NAVIGA SICURO	€ 10.164,00



“ CITTADINI 2.0 ”	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 20.328,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: “ N@VIG@RE...SICURI ”

Dettagli modulo

Titolo modulo	“ N@VIG@RE...SICURI ”
Descrizione modulo	<p>La sempre più larga diffusione degli strumenti social fra i giovani e i giovanissimi ha dato origine a nuove problematiche relative alla sicurezza online e al diritto alla privacy. In considerazione di ciò il progetto prevede un percorso didattico formativo di trenta ore suddivise in due specifiche azioni.</p> <p>La 1^a azione finalizzata a far conoscere le regole per la navigazione sicura in rete, e metterà in evidenza pericoli e privacy (identità personale e copyright su immagini e video). Il modulo perseguirà obiettivi di legalità da adottare durante la navigazione web attraverso la costituzione di un decalogo di regole da osservare e un dizionario dedicato agli alunni. La 2^a azione prevede un momento di produzione che vedrà gli alunni protagonisti nella realizzazione di blog e pagine web al fine di socializzare le conoscenze apprese. Verrà, inoltre, utilizzata la programmazione visuale a blocchi di Programma il Futuro/Codeorg e di SCRATCH per applicare i concetti di testing e debugging, scomposizione, astrazione... simulazione di storie interattive e animazioni. Il progetto sarà realizzato nelle aule-laboratorio dell'istituto, in quanto già attrezzate adeguatamente per lo svolgimento delle attività formative programmate e facilmente fruibili anche dagli alunni diversamente abili. Si prevede la predisposizione di uno spazio web per la condivisione in rete delle produzioni nel rispetto dell'Open source. L'attività proposta prevede una trasversalità con il piano d'intervento dell'animatore digitale e con il progetto legalità inserito nel PTOF.</p> <p>Obiettivi didattici formativi: Il percorso formativo persegue i seguenti obiettivi:</p> <p>Obiettivi generali:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Diritti e responsabilità in internet; -Educazione ai media; -Cultura digitale. <p>Obiettivi specifici:</p> <ul style="list-style-type: none"> -saper analizzare, selezionare e valutare criticamente dati e informazioni; -sapersi avvalere del potenziale delle tecnologie per la rappresentazione e soluzione di problemi e per la costruzione condivisa e collaborativa della conoscenza; -essere consapevole delle responsabilità personali, del confine tra sé e gli altri e del rispetto dei diritti/doveri reciproci. -rendere consapevoli gli alunni delle norme sociali e giuridiche in termini di “Diritti della Rete”, educazione all'uso positivo e consapevole dei media e della Rete, anche per il contrasto all'utilizzo di linguaggi violenti, alla diffusione del cyberbullismo, alle discriminazioni; -stimolare la creatività e la produzione digitale, l'educazione all'uso dei nuovi linguaggi del digitale, ai nuovi modelli di lavoro e produzione, alle potenzialità dell'interazione tra fisico e digitale.



	<p>Contenuti: AZIONE 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fare attenzione ai falsi messaggi; 2. Non fidarsi di nuove conoscenze fatte sul web; 3. Segnalare sempre i contenuti inappropriati alle ricerche fatte; 4. Prestare attenzione a ciò che si pubblica; 5. Fare attenzione agli amici che si aggiungono alla tua rete; 6. Non comportarsi da bullo online; 7. Non consentire la condivisione di informazioni private senza il tuo consenso; 8. Fare attenzione quando scarichi del materiale; 9. Non condividere i tuoi dati personali; 10. Non fidarsi delle password infallibili. <p>AZIONE 2</p> <p>Creazione di pagine web e/o blog:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare le caratteristiche degli ambienti visuali dei linguaggi di programmazione Programma il Futuro e SCRATCH • Applicare i concetti di testing e debugging nella produzione di artefatti digitali fisici e virtuali: storie interattive, animazioni, simulazioni • Elaborare il progetto web • Definire i contenuti e verificare la reperibilità. • Stabilire lo stile ed individuare le soluzioni grafiche adatte. • Eseguire i test di funzionalità e accessibilità. • Eseguire le correzioni eventuali e pubblicare il prodotto. • Compiere le operazioni necessarie per la divulgazione. <p>Principali metodologie:</p> <p>Il progetto prevede l'adozione di metodologie per sostenere l'apprendimento attraverso la pratica: learning by doing and by creating.</p> <p>Verranno realizzate attività specifiche che coinvolgeranno gli alunni in situazioni concrete attraverso l'impiego di strategie innovative quali Classroom management and evaluation improntate; collaborative learning; tecniche di gestione del gruppo-classe del tipo flipped classroom; tecniche di problem solving di criticità connesse alla tematica affrontata; Peer tutoring.</p> <p>Le attività proposte, verranno vissute, sperimentate e condivise in modo da rendere operative le conoscenze, le abilità e le competenze apprese. Pertanto, al termine dell'attività formativa verrà realizzato un prodotto come un blog o pagine web.</p> <p>Modalità di verifica e valutazione:</p> <p>il progetto prevede le seguenti attività di verifica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lettura comparata dei dati desunti dalla somministrazione di prove in ingresso – intermedie e finali sui livelli di competenza raggiunti nelle varie fasi del percorso formativo; • questionario di autovalutazione degli alunni che registrerà la percezione degli stessi sui punti di forza e di debolezza. <p>Il monitoraggio in itinere risulterà, utile al fine di predisporre eventuali adattamenti che si renderanno necessari per permettere il raggiungimento del successo formativo a tutti gli alunni.</p>
Data inizio prevista	15/01/2018
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CTMM880017
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: " N@VIG@RE...SICURI "

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: " **NON CADERE NELLA... RETE** ". **NAVIGA SICURO**

Dettagli modulo

Titolo modulo	" NON CADERE NELLA... RETE ". NAVIGA SICURO
Descrizione modulo	<p>La sempre più larga diffusione degli strumenti social fra i giovani e i giovanissimi ha dato origine a nuove problematiche relative alla sicurezza online e al diritto alla privacy. In considerazione di ciò il progetto prevede un percorso didattico formativo di 60 ore suddivise in due specifiche azioni.</p> <p>Struttura: il progetto prevede un percorso didattico formativo di 60 ore suddivise in due azioni.</p> <p>La 1^a azione, finalizzata alla conoscenza delle regole per la navigazione sicura in rete, metterà in evidenza pericoli e privacy (identità personale e copyright su immagini e video). Il modulo perseguirà obiettivi di legalità da adottare durante la navigazione web attraverso la costituzione di un decalogo di regole da osservare e un dizionario dedicato agli alunni. La 2^a azione prevede un momento di produzione che vedrà gli alunni protagonisti nella realizzazione di digital storytelling al fine di socializzare le conoscenze apprese. Verrà, inoltre, utilizzata la programmazione visuale a blocchi di Programma il Futuro/Codeorg e di SCRATCH per applicare i concetti di testing e debugging, scomposizione, astrazione... simulazione di storie interattive e animazioni. Il progetto sarà realizzato nelle aule-laboratorio dell'istituto, in quanto già attrezzate adeguatamente per lo svolgimento delle attività formative programmate e facilmente fruibili anche dagli alunni diversamente abili. Si prevede la predisposizione di uno spazio web per la condivisione in rete delle produzioni nel rispetto dell'Open source. L'attività proposta prevede una trasversalità con il piano d'intervento dell'animatore digitale e con il progetto legalità inserito nel PTOF.</p> <p>Obiettivi didattici formativi: Il percorso formativo persegue i seguenti obiettivi: Obiettivi generali: -Diritti e responsabilità in internet; -Educazione ai media; -Cultura digitale. Obiettivi specifici: -saper analizzare, selezionare e valutare criticamente dati e informazioni; -sapersi avvalere del potenziale delle tecnologie per la rappresentazione e soluzione di problemi e per la costruzione condivisa e collaborativa della conoscenza;</p>



-essere consapevole delle responsabilità personali, del confine tra sé e gli altri e del rispetto dei diritti/doveri reciproci.
-rendere consapevoli gli alunni delle norme sociali e giuridiche in termini di "Diritti della Rete", educazione all'uso positivo e consapevole dei media e della Rete, anche per il contrasto all'utilizzo di linguaggi violenti, alla diffusione del cyberbullismo, alle discriminazioni;
-stimolare la creatività e la produzione digitale, l'educazione all'uso dei nuovi linguaggi del digitale, ai nuovi modelli di lavoro e produzione, alle potenzialità dell'interazione tra fisico e digitale.

Contenuti:

AZIONE 1

1. Fare attenzione ai falsi messaggi;
2. Non fidarsi di nuove conoscenze fatte sul web;
3. Segnalare sempre i contenuti inappropriati alle ricerche fatte;
4. Prestare attenzione a ciò che si pubblica;
5. Fare attenzione agli amici che si aggiungono alla tua rete;
6. Non comportarsi da bullo online;
7. Non consentire la condivisione di informazioni private senza il tuo consenso;
8. Fare attenzione quando scarichi del materiale;
9. Non condividere i tuoi dati personali;
10. Non fidarsi delle password infallibili.

AZIONE 2

Creazione di digital storytelling:

- Conoscere e utilizzare le caratteristiche degli ambienti visuali dei linguaggi di programmazione Programma il Futuro e SCRATCH
- Applicare i concetti di testing e debugging nella produzione di artefatti digitali fisici e virtuali: storie interattive, animazioni, simulazioni, Riproduzione di storie multimediali sul fenomeno del cyberbullismo.

Principali metodologie:

Il progetto prevede l'adozione di metodologie per sostenere l'apprendimento attraverso la pratica: learning by doing and by creating.

Verranno realizzate attività specifiche che coinvolgeranno gli alunni in situazioni concrete attraverso l'impiego di strategie innovative quali Classroom management and evaluation improntate; collaborative learning; tecniche di gestione del gruppo-classe del tipo flipped classroom; tecniche di problem solving di criticità connesse alla tematica affrontata; Peer tutoring.

Le attività proposte, verranno vissute, sperimentate e condivise in modo da rendere operative le conoscenze, le abilità e le competenze apprese. Pertanto, al termine dell'attività formativa verrà realizzato un prodotto come un blog o pagine web.

Modalità di verifica e valutazione:

il progetto prevede le seguenti attività di verifica:

- lettura comparata dei dati desunti dalla somministrazione di prove in ingresso – intermedie e finali sui livelli di competenza raggiunti nelle varie fasi del percorso formativo;
- questionario di autovalutazione degli alunni che registrerà la percezione degli stessi sui punti di forza e di debolezza.

Il monitoraggio in itinere risulterà, utile al fine di predisporre eventuali adattamenti che si renderanno necessari per permettere il raggiungimento del successo formativo a tutti gli alunni.

Data inizio prevista	15/01/2018
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CTMM880017



Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: " NON CADERE NELLA... RETE ". NAVIGA SICURO

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 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: " CITTADINI 2.0 "

Dettagli modulo

Titolo modulo	" CITTADINI 2.0 "
Descrizione modulo	<p>La sempre più larga diffusione degli strumenti social fra i giovani e i giovanissimi ha dato origine a nuove problematiche relative alla sicurezza online e al diritto alla privacy. In considerazione di ciò il progetto prevede un percorso didattico formativo di trenta ore suddivise in due specifiche azioni.</p> <p>Struttura: il progetto prevede un percorso didattico formativo di trenta ore suddivise in due azioni.</p> <p>La prima azione per la conoscenza e per la navigazione sicura in rete, che metterà in evidenza pericoli e privacy (identità personale e copyright su immagini e video). Il modulo perseguirà obiettivi di legalità da adottare durante la navigazione web attraverso la costituzione di un decalogo di regole da osservare e un dizionario dedicato agli alunni. La seconda azione prevede un momento di produzione che vedrà gli alunni protagonisti nella realizzazione di video e spot al fine di socializzare le conoscenze apprese. Verrà, inoltre, utilizzata la programmazione visuale a blocchi di Programma il Futuro/Codeorg e di SCRATCH per applicare i concetti di testing e debugging, scomposizione, astrazione... simulazione di storie interattive e animazioni.</p> <p>Il progetto sarà realizzato nelle aule-laboratorio dell'istituto, in quanto già attrezzate adeguatamente per lo svolgimento delle attività formative programmate e facilmente fruibili anche dagli alunni diversamente abili.</p> <p>Si prevede la predisposizione di uno spazio web per la condivisione in rete delle produzioni nel rispetto dell'Open source.</p> <p>L'attività proposta prevede una trasversalità con il piano d'intervento dell'animatore digitale e con il progetto legalità inserito nel PTOF.</p> <p>Obiettivi didattici formativi: Il percorso formativo persegue i seguenti obiettivi: Obiettivi generali: -Diritti e responsabilità in internet;</p>



- Educazione ai media;
 - Cultura digitale.
- Obiettivi specifici:
- saper analizzare, selezionare e valutare criticamente dati e informazioni;
 - sapersi avvalere del potenziale delle tecnologie per la rappresentazione e soluzione di problemi e per la costruzione condivisa e collaborativa della conoscenza;
 - essere consapevole delle responsabilità personali, del confine tra sé e gli altri e del rispetto dei diritti/doveri reciproci.
 - rendere consapevoli gli alunni delle norme sociali e giuridiche in termini di "Diritti della Rete", educazione all'uso positivo e consapevole dei media e della Rete, anche per il contrasto all'utilizzo di linguaggi violenti, alla diffusione del cyberbullismo, alle discriminazioni;
 - stimolare la creatività e la produzione digitale, l'educazione all'uso dei nuovi linguaggi del digitale, ai nuovi modelli di lavoro e produzione, alle potenzialità dell'interazione tra fisico e digitale.

Contenuti:

AZIONE 1

1. Fare attenzione ai falsi messaggi;
2. Non fidarsi di nuove conoscenze fatte sul web;
3. Segnalare sempre i contenuti inappropriati alle ricerche fatte;
4. Prestare attenzione a ciò che si pubblica;
5. Fare attenzione agli amici che si aggiungono alla tua rete;
6. Non comportarsi da bullo online;
7. Non consentire la condivisione di informazioni private senza il tuo consenso;
8. Fare attenzione quando scarichi del materiale;
9. Non condividere i tuoi dati personali;
10. Non fidarsi delle password infallibili.

AZIONE 2

Produzione di video e spot:

- Identificare e utilizzare le caratteristiche degli ambienti visuali dei linguaggi di programmazione Programma il Futuro e SCRATCH
- Applicare i concetti di testing e debugging nella produzione di artefatti digitali fisici e virtuali: storie interattive, animazioni, simulazione digitale;
- Copiarle;
- Password sicure

Principali metodologie:

Il progetto prevede l'adozione di metodologie per sostenere l'apprendimento attraverso la pratica: learning by doing and by creating.

Verranno realizzate attività specifiche che coinvolgeranno gli alunni in situazioni concrete attraverso l'impiego di strategie innovative quali Classroom management and evaluation improntate; collaborative learning; tecniche di gestione del gruppo-classe del tipo flipped classroom; tecniche di problem solving di criticità connesse alla tematica affrontata; Peer tutoring.

Le attività proposte, verranno vissute, sperimentate e condivise in modo da rendere operative le conoscenze, le abilità e le competenze apprese. Pertanto, al termine dell'attività formativa verrà realizzato un prodotto come un blog o pagine web.

Modalità di verifica e valutazione:

il progetto prevede le seguenti attività di verifica:

- lettura comparata dei dati desunti dalla somministrazione di prove in ingresso – intermedie e finali sui livelli di competenza raggiunti nelle varie fasi del percorso formativo;
- questionario di autovalutazione degli alunni che registrerà la percezione degli stessi sui punti di forza e di debolezza.

Il monitoraggio in itinere risulterà, utile al fine di predisporre eventuali adattamenti che si renderanno necessari per permettere il raggiungimento del successo formativo a tutti gli alunni.



Data inizio prevista	15/01/2018
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CTMM880017
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: " CITTADINI 2.0 "

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 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale(Piano 44126)
Importo totale richiesto	€ 20.328,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	2933A.40.a
Data Delibera collegio docenti	21/04/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	2934A.40.a
Data Delibera consiglio d'istituto	27/04/2017
Data e ora inoltro	16/05/2017 15:52:44
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	Competenze di cittadinanza digitale: " <u>N@VIG@RE...SICURI</u> "	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: " <u>NON CADERE NELLA... RETE</u> ". <u>NAVIGA SICURO</u>	€ 10.164,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: " <u>CITTADINI 2.0</u> "	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "NOI...CITT@DINI DIGIT@LI"	€ 20.328,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 20.328,00	€ 25.000,00