



**Candidatura N. 46831
2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale**

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	DIREZIONE DIDATTICA "V.AMPOLO"
Codice meccanografico	LEEE081009
Tipo istituto	SCUOLA PRIMARIA
Indirizzo	VIA MAZZINI,14
Provincia	LE
Comune	Surbo
CAP	73010
Telefono	0832361100
E-mail	LEEE081009@istruzione.it
Sito web	SI
Numero alunni	777
Plessi	LEAA081015 - VIA LECCE LEAA081026 - VIA TOMMASO FIORE LEEE081009 - DIREZIONE DIDATTICA "V.AMPOLO" LEEE08101A - V. AMPOLO



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 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 Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 46831 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	Creativi digitali	€ 9.955,80
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Digital thinking	€ 9.955,80
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Terza dimensione - La creatività a 3D	€ 4.977,90
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.889,50



Articolazione della candidatura

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

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: Make and know how!

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Nella convinzione che le competenze digitali siano un requisito fondamentale per lo sviluppo sostenibile del nostro Paese e per l'esercizio di una piena cittadinanza nell'era dell'informazione, nonché strumento trasversale di acquisizione delle competenze chiave, si presenta un progetto dal titolo 'Make and know how!' finalizzato al sostegno dei percorsi extracurricolari nella scuola primaria per lo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale. I moduli saranno centrati su laboratori di pensiero computazionale, robotica educativa e making, in continuità con obiettivi, attività e modalità già previsti dall'offerta formativa extracurricolare dell'Istituto.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

La scuola rappresenta un elemento culturale fondamentale per Surbo, cittadina di 15.000 ab., a 5 km da Lecce. I dati denotano un contesto caratterizzato da un notevole movimento immigratorio (determinato dalla vicinanza al capoluogo, nonché dalla presenza della zona industriale e di quella commerciale), da una alta percentuale di disoccupati e da una bassa percentuale di lavoro femminile, da un livello di scolarizzazione medio-basso. La realtà del territorio si rispecchia nella scuola, che raccoglie un'utenza diversificata, per estrazione socio-economica e background culturale, e che risente anche dell'interesse "sociale" dell'intera comunità. Della scuola a Surbo ci si occupa non solo come genitori, ma anche in quanto cittadini, in quanto la scuola ha da sempre costituito uno dei pochi punti di riferimento costanti, non solo come servizio di istruzione, ma anche come strumento di costruzione di socialità e cultura. La scuola, tenendo fede al ruolo caratterizzato dall'impegno teso a contrastare la deprivazione economico-sociale e lo svantaggio culturale, cerca di accentuare il proprio carattere di centro di aggregazione per il territorio. Lo strumento principale è stato ampliare l'offerta formativa extracurricolare ed extrascolastica garantendo un servizio più ampio alle famiglie, nonché puntare a rinsaldare le collaborazioni con le Istituzioni, le Associazioni e i singoli cittadini disposti a condividere questo progetto di promozione della città.



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.

Le competenze digitali intervengono a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali (cognitiva, operativa, relazionale, metacognitiva), inserendosi verticalmente in quanto parte dell'alfabetizzazione del nostro tempo e fondamentali per una cittadinanza piena e attiva.

Attività come il coding, la costruzione e la programmazione di robot, la progettazione e la realizzazione di prodotti digitali e materiali rappresentano strumenti per mettere in moto la creatività, imparare a condividere, a collaborare, imparare a comunicare. Si svilupperanno le competenze logico-matematiche, scientifiche, linguistiche e si metteranno in atto processi di analisi e autoanalisi e di messa in pratica di conoscenze e abilità, contribuendo alla promozione delle competenze metacognitive e relazionali, del pensiero logico, della capacità di astrazione e di problem solving.

Obiettivi specifici:

- sostegno di percorsi per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale;
- utilizzo di strumenti e metodi del pensiero computazionale, sia attraverso tecnologie digitali che attraverso attività unplugged, per stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale, anche attraverso esperienze di making, robotica educativa e Internet delle cose;
- diffusione di modalità di analisi e soluzione dei problemi attraverso le rappresentazioni formali e la definizione di soluzioni algoritmiche, anche codificate mediante la programmazione.

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 delle esigenze formative e dei bisogni educativi è stata sviluppata attraverso strumenti diversificati, che vanno dai questionari somministrati alle famiglie (cfr. ad es. i risultati di uno tra questi al link <https://www.flipsnack.com/DirezioneDidatticaDiSurbo/monitoraggio-esigenze-formative-modulo-google-genitori-primaria.html>) alla osservazione e al monitoraggio costante da parte delle docenti, dalla connessione con la progettazione curricolare della scuola ai colloqui e agli incontri scuola-famiglia. I dati di tale analisi sono incrociati con il processo di autovalutazione di istituto e con la redazione del Piano di miglioramento, nonché riportati agli obiettivi prioritari ex Legge 107/2015 c. 7 – cfr PTOF 2016-2019 pp. 13-15 https://issuu.com/circolodidatticostataledisurbolecce/docs/ptof_2016-2019_direzione_didattica_)

Si precisa che i destinatari saranno le alunne e gli alunni di scuola primaria e che già varie attività di pensiero computazionale, coding e stampa 3D sono progettate e realizzate, come previsto nel PTOF.

Per un riepilogo delle stesse si vedano le pagine nella sezione 'Progetti' del sito www.circolodidatticoampolo.gov.it e si consultino la pagina Fb 'Circolo didattico statale di Surbo' e il canale Telegram 'Scuola Ampolo per le famiglie' (strumenti al contempo di informazione e comunicazione, nonché di documentazione e rendicontazione).

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.

Nella progettualità che pone la scuola al centro, punto di riferimento imprescindibile per il territorio, appare strategico che essa sia aperta oltre il normale orario scolastico, per potenziare la sua capacità di rispondere a esigenze sociali e culturali, combattendo al contempo situazioni di disagio.

Nel caso di specie, il progetto 'Make and know how!', destinato alla scuola primaria, sarà realizzato nel pomeriggio e durante le mattine di sabato (funzionando l'attività didattica curricolare su cinque giorni settimanali). Un modulo potrà essere inserito nell'ambito della Summer School, positiva esperienza di extrascuola avviata nel 2016 (per la quale si veda http://www.circolodidatticoampolo.gov.it/index.php?option=com_content&view=article&id=526:summer-school-2016&catid=2:non-categorizzato&Itemid=301).

Si tenga presente che già allo stato attuale la scuola è aperta il sabato mattina, dalle 8 alle 13, per il cosiddetto extrascuola (laboratori ludico-educativi a cura di una Associazione esterna) e tutti i pomeriggi da lunedì a venerdì, fino almeno alle 18, per attività extracurricolari previste dal Piano dell'offerta formativa e/o per attività di aggiornamento, formazione del personale (cui si aggiungono le riunioni e i momenti di progettazione funzionali all'insegnamento).

L'apertura, dunque, della sede di scuola primaria per la realizzazione del progetto si pone in continuità con quanto già in essere.

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...).

La sfida dell'innovazione, della gestione ottimale delle risorse, della promozione di cambiamento sociale all'interno del contesto di riferimento vede la necessità per la scuola di attivare un sistema forte di relazioni con le istituzioni, le Associazioni e il territorio. All'interno di un tale sistema è possibile operare in una logica sinergica e di integrazione, nella quale i vari "attori" partecipano attivamente alla realizzazione del progetto come una unica comunità educante.

Per lo specifico progetto di creatività digitale si rimanda alla collaborazione già attivata con l'ITES 'Olivetti' di Lecce ai fini della realizzazione presso la scuola di percorsi di alternanza scuola-lavoro finalizzati alla diffusione della cultura della programmazione, con particolare riferimento al programma Scratch.

Per il medesimo progetto è stata firmata una dichiarazione congiunta di intenti, propedeutica ad una collaborazione non onerosa, con l'Associazione di promozione sociale 'Scatenamenti'. Tale collaborazione mira a soddisfare il comune interesse a realizzare il progetto per promuovere cultura, competenze e creatività digitale tra alunne e alunni di scuola primaria, a supporto dell'offerta formativa. La collaborazione avrà come oggetto la costruzione di percorsi condivisi sul tema, la condivisione di competenze, l'uso di spazi e attrezzature, nonché la consulenza e il supporto nella fase di progettazione e valutazione del progetto rivolto a gruppi di allievi/e di primaria.



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.).

Carattere innovativo - Il progetto, che si inserisce nel macro-contenitore "La bottega dei numeri e delle parole" del PTOF di scuola, contribuirà al potenziamento della scuola come laboratorio attivo e favorirà l'implementazione della DADA.

Metodi promozione didattica attiva – Si adotteranno processi di apprendimento diversi (non solo quello per ricezione, ma anche per scoperta, per azione, per problemi, ecc.), le attività saranno personalizzabili, il focus sarà la promozione dell'interesse, della motivazione e della dimensione ludica. Si utilizzeranno le seguenti strategie, particolarmente idonee ai moduli del progetto: peer-education, learning by doing and by creating, storytelling. Si sfrutteranno le potenzialità degli ambienti di apprendimento presenti (o in via di realizzazione) nella scuola (aula 'aumentata', laboratorio di informatica, laboratorio multimediale, atelier creativo)

Strumenti che favoriranno la realizzazione del progetto: stretta connessione con la progettazione curricolare della scuola e con PdM e PTOF di scuola; collaborazione tra esperti e docenti dell'istituto; coinvolgimento dei vari attori e partner del territorio, nonché delle famiglie.

Impatto – Consolidamento della relazione scuola-stakeholders. Miglioramento dei profili di competenze in uscita dalla scuola primaria. Potenziamento del raccordo tra scuola primaria e scuola secondaria di secondo grado. Coinvolgimento di almeno il 25% del popolazione scolastica e delle famiglie.



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 è connesso con il PTOF di scuola (vd i progetti inseriti nel macro-contenitore progettuale "La bottega dei numeri e delle parole" - vd. http://www.circolodidatticoampolo.gov.it/index.php?option=com_content&view=article&id=525:la-bottega-dei-numeri-e-delle-parole&catid=11:progetti&Itemid=137), con particolare riferimento a:

- "Code4all": attività di coding e Scratch, percorsi di alternanza scuola-lavoro con gli studenti dell'Olivetti di Lecce, nonché l'introduzione dell'ora curriculare di codice (plugged e unplugged) per le classi IV e V di primaria (nell'ambito dell'ampliamento del piano orario settimanale da 27 a 30 ore);

- attività di coderdojo in collaborazione con il Club Coderdojo di Lecce (vd. ad es. la più recente iniziativa di Family-dojò realizzata sabato 13 maggio 2017 per celebrare lo Scratch Day <https://day.scratch.mit.edu/events/4494/>)

- Terza dimensione - La creatività a 3D (laboratori di stampa 3D per la primaria - anche percorsi di formazione docenti)

Il progetto si pone, inoltre, in connessione con la formazione PNSD - Snodi formativi (formazione AD, team dell'innovazione, Il gruppo di docenti), nonché con il progetto per la realizzazione di un Atelier creativo (https://issuu.com/circolodidatticostataledisurbolecce/docs/progetto_atelier_creativo_2016). N.B. La realizzazione dell'atelier è stata autorizzata.

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.

Per coinvolgere destinatari che sperimentano varie difficoltà di tipo sociale o culturale o destinatari nei quali emerge un maggiore disagio negli apprendimenti si prevedono le seguenti misure/strategie:

- flessibilità organizzativa e accordi con l'Ente Locale e/o con Associazioni per favorire la partecipazione;

- personalizzazione delle attività;

- costruzione di relazioni socio-affettive positive;

- utilizzo di materiali e strategie didattiche strettamente correlate con bisogni degli allievi, nonché adozione di prassi didattiche innovative e inclusive (apprendimento ludico, cooperative learning, peer-to-peer, l'apprendimento per scoperta, la suddivisione in sequenze di apprendimenti, l'utilizzo di software e sussidi specifici. ecc.);

- fornitura in comodato d'uso di tablet/netbook per l'esercizio individuale.

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 valutazione del progetto si configura come sostegno ed incentivo allo sviluppo della qualità del complessivo servizio formativo della scuola, coinvolgendo e rendendo responsabili i soggetti impegnati negli interventi. Essa si articola in diverse fasi (non necessariamente in prospettiva diacronica):

- individuazione dei punti di forza e di quelli di criticità con il monitoraggio *ex ante*, *in itinere*, *ex post* (attraverso questionari di rilevazione somministrati ai soggetti operanti - tutor, esperti, docenti, nonché all'utenza);
- osservazione e analisi dell'impiego delle risorse;
- verifica dell'eventuale cambiamento prodotto e degli effetti sul contesto.

Gli esiti di tali analisi e rilevazioni saranno messi in relazione per valutare la reale efficacia del progetto, di cui si darà conto in un momento finale di rendicontazione sociale.

Si prevede la costituzione di un Comitato tecnico interno che, in stretta relazione con i ricercatori della facoltà di Scienze della formazione dell'Università degli studi del Salento (con la quale è già attivo un Protocollo d'intesa) monitorerà e valuterà il contributo del progetto alla maturazione delle competenze e le sue potenzialità nell'ambito della ricerca educativa.

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 contribuirà, oltre la sua conclusione, all'inserimento nel curriculum di scuola primaria di attività di making e di coding in tutte le classi per (almeno) due/tre settimanali. Le attività saranno integrate nell'area logico-matematica e nell'area artistico-espressiva e saranno realizzate nella progressiva implementazione della Didattica per ambienti di apprendimento.

Il progetto sarà divulgato alla comunità e al territorio in diversi modi

- saranno utilizzati gli strumenti di comunicazione multimediale già in uso nella scuola per l'informazione di utenti e stakeholders;

- sarà dedicata al progetto una puntata della Rubrica 'Explorando' del Tg Ampolo (http://www.circolodidatticoampolo.gov.it/index.php?option=com_content&view=article&id=436&catid=2).

- seminario di introduzione al progetto, 'caffè digitali', seminario di rendicontazione finale, mostra degli elaborati prodotti nell'ambito della manifestazione finale di scuola 'L'albero dei libri'.

Durante le attività saranno prodotti materiali (soprattutto digitali) che confluiranno in appositi archivi per il futuro riutilizzo. Stessi archivi e canali di diffusione saranno utilizzati per la divulgazione della documentazione che favorirà la replicabilità del progetto in altri contesti.

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 delle famiglie e degli stakeholders è stato attivato in fase di ideazione.

Contestualmente al coinvolgimento degli organi collegiali della scuola, finalizzato alla raccolta di idee, in linea con il PTOF e il PdM, è stata inviata una mail ai genitori e ad altri portatori di interesse. Questa la mail (reperibile comunque sul sito al link http://www.circolodidatticoampolo.gov.it/index.php?option=com_content&view=article&id=582:coinvolgimento-della-comunit%C3%A0&catid=12:circolari&Itemid=197)

"Gent.mo/a,

come probabilmente saprà, è stata avviata la nuova progettazione Programma Operativo Nazionale (PON) Asse Istruzione. Nella fattispecie sono stati emanati gli Avvisi per le competenze di base, per la creatività digitale, per la cittadinanza europea, per le competenze di cittadinanza globale, avvisi a cui la nostra scuola intende partecipare per arricchire l'offerta formativa per le nostre alunne e i nostri alunni di infanzia e primaria. Dopo la necessaria raccolta di idee ed esigenze fatta a livello dei consigli di interclasse e intersezione ed in vista della redazione dei progetti e della ratifica degli organi collegiali, considerata l'opportunità di coinvolgere la comunità e i vari attori del territorio, desideriamo chiederLe di rispondere a questa mail per illustrarci idee e proposte in merito.

(...)"

Non numerose le risposte, ma significative ai fini della progettazione. Altri strumenti di coinvolgimento saranno previsti successivamente.

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

Le tematiche sono coding, robotica educativa e making. Contenuti: strumenti di coding by gaming online; competenze computazionali di base; programmazione visuale a blocchi; strumenti di risoluzione di problemi, semplici algoritmi. Learning by doing; tinkering; prototipazione rapida; cultura maker; programmazione di un robot. Ideazione e realizzazione di oggetti (prodotti, opere d'arte). Utilizzo di software di design e stampa 3D. Le attività partiranno dall'individuazione dei singoli componenti e dal loro assemblaggio per giungere ad un valore performativo e di racconto dell'esperienza, a favore di una integrazione produttiva con le discipline.

Le attività di coding, la costruzione e la programmaz. di robot, la progettazione e la realizzazione di prodotti, la creazione di prototipi e modelli sviluppati con differenti tecnologie di fabbricazione rappresenteranno strumenti per mettere in moto la creatività, imparare a condividere, a collaborare, imparare a comunicare. Si svilupperanno le competenze logico-matematiche, scientifiche, linguistiche, incoraggiando al contempo un approccio più partecipativo e coinvolgente, il riuso degli oggetti, l'ottimizzazione delle risorse e un approccio positivo alla risoluzione dei problemi. Si metteranno in atto processi di analisi e autoanalisi e di messa in pratica di conoscenze e abilità, contribuendo alla promozione delle competenze metacognitive e relazionali, del pensiero logico, della capacità di astrazione e di problem solving.



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
CODE4ALL	pp. 24 e ss. (cfr. anche Alleg	http://www.circolodidatticoampolo.gov.it/index.php?option=com_content&view=article&id=593:code4all&catid=11&Itemid=137
Coderdojo	pp. 24 e ss. (cfr. anche Alleg	http://www.circolodidatticoampolo.gov.it/index.php?option=com_content&view=article&id=595&catid=2
Terza dimensione	pp. 24 e ss. (cfr. anche Alleg	http://www.circolodidatticoampolo.gov.it/index.php?option=com_content&view=article&id=594:terza-dimensione&catid=11&Itemid=137

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
La collaborazione mira a soddisfare l'interesse a realizzare il progetto per promuovere cultura, competenze e creatività digitale tra alunne e alunni di scuola primaria, a supporto dell'offerta formativa. La collaborazione ha come oggetto la costruzione di percorsi condivisi sul tema, la condivisione di competenze, l'uso di spazi e attrezzature, nonché la consulenza e il supporto nella fase di progettazione e valutazione del progetto rivolto a gruppi di allievi/e di primaria.	1	Scatenamenti	Dichiarazione di intenti	837	26/04/2017	Si

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Convenzione con l'ITES 'A. Olivetti' di Lecce ai fini della realizzazione presso la scuola di percorsi di alternanza scuola-lavoro finalizzati alla diffusione della cultura della programmazione, con particolare riferimento al programma Scratch.	LETD08000R IST.TECNICO ECONOMICO 'OLIVETTI' LECCE	2922	15/06/2016	Si

Tipologie Strutture Ospitanti Estere



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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Creativi digitali	€ 9.955,80
Digital thinking	€ 9.955,80
Terza dimensione - La creatività a 3D	€ 4.977,90
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.889,50

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Creativi digitali

Dettagli modulo

Titolo modulo	Creativi digitali
Descrizione modulo	<p>Le tematiche attraverso cui si svilupperà il modulo è il cosiddetto il making. Contenuti (rif. Allegato 1 dell'Avviso): learning by doing; tinkering; prototipazione rapida; cultura maker; ideazione e realizzazione di oggetti (prodotti, opere d'arte). Utilizzo di software di design e stampa 3D. Le attività partiranno dall'individuazione dei singoli componenti con il loro successivo assemblaggio con l'obiettivo di giungere ad un valore performativo e di racconto dell'esperienza, anche e soprattutto a favore di una integrazione produttiva con le discipline.</p> <p>La progettazione e la realizzazione di prodotti digitali e materiali, la creazione di prototipi e modelli sviluppati con differenti tecnologie di fabbricazione (tra cui le stampanti 3D) rappresenteranno strumenti per mettere in moto la creatività, imparare a condividere, a collaborare, imparare a comunicare. Un'ulteriore importante ricaduta è la possibilità di crescere "cittadini" pronti a usare le tecnologie e a non essere usati dalle macchine. Si svilupperanno le competenze logico-matematiche, scientifiche, linguistiche, incoraggiando al contempo un approccio più partecipativo e coinvolgente e supportando lo sviluppo del senso di appartenenza alla scuola (grazie a momenti formativi in cui la collaborazione fra pari è facilitata), il riuso degli oggetti, l'ottimizzazione delle risorse e un approccio positivo alla risoluzione dei problemi. Si metteranno in atto processi di analisi e autoanalisi e di messa in pratica di conoscenze e abilità, contribuendo alla promozione delle competenze metacognitive e relazionali, del pensiero logico, della capacità di astrazione e di problem solving.</p>
Data inizio prevista	08/01/2018
Data fine prevista	28/06/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	LEEE08101A



Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Creativi digitali

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

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Digital thinking

Dettagli modulo

Titolo modulo	Digital thinking
Descrizione modulo	<p>Le tematiche attraverso cui si svilupperà il modulo sono il coding e la robotica educativa. Contenuti (rif. Allegato 1 dell'Avviso): strumenti di coding by gaming online; competenze computazionali di base; programmazione visuale a blocchi; capire lo sviluppo e l'utilizzo di strumenti informatici per la risoluzione di problemi; saper eseguire semplici algoritmi; saper rappresentare i dati o i risultati di un problema; programmazione di un robot; utilizzo di sensori e attuatori. Strumenti e contenuti del modulo saranno in relazione "produttiva" con le varie discipline.</p> <p>Attività come il coding e la costruzione e la programmazione di robot rappresenteranno strumenti per mettere in moto la creatività, imparare a condividere, a collaborare, imparare a comunicare. Un'ulteriore importante ricaduta è la possibilità di crescere "cittadini" pronti a usare le tecnologie e a non essere usati dalle macchine. Si svilupperanno le competenze logico-matematiche, scientifiche, linguistiche, incoraggiando al contempo un approccio più partecipativo e coinvolgente e supportando lo sviluppo del senso di appartenenza alla scuola (grazie a momenti formativi in cui la collaborazione fra pari è facilitata) e un approccio positivo alla risoluzione dei problemi. Si metteranno in atto processi di analisi e autoanalisi e di messa in pratica di conoscenze e abilità, contribuendo alla promozione delle competenze metacognitive e relazionali, del pensiero logico, della capacità di astrazione e di problem solving.</p>
Data inizio prevista	08/01/2018
Data fine prevista	28/06/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	LEEE08101A
Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)



Numero ore	60
------------	----

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Digital thinking

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

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo: Terza dimensione - La creatività a 3D

Dettagli modulo

Titolo modulo	Terza dimensione - La creatività a 3D
Descrizione modulo	<p>Le tematiche attraverso cui si svilupperà il modulo saranno making, design e stampa 3D. Contenuti (rif. Allegato 1 dell'Avviso): learning by doing; tinkering; prototipazione rapida; cultura maker; ideazione e realizzazione di oggetti (prodotti, opere d'arte), utilizzo di software di design e stampa 3D. Le attività partiranno dall'individuazione dei singoli componenti con il loro successivo assemblaggio con l'obiettivo di giungere ad un valore performativo e di racconto dell'esperienza, anche e soprattutto a favore di una integrazione produttiva con le discipline.</p> <p>La progettazione e la realizzazione di prodotti digitali e materiali, la creazione di prototipi e modelli sviluppati con differenti tecnologie di fabbricazione (tra cui le stampanti 3D) rappresenteranno strumenti per mettere in moto la creatività, imparare a condividere, a collaborare, imparare a comunicare. Un'ulteriore importante ricaduta è la possibilità di crescere "cittadini" pronti a usare le tecnologie e a non essere usati dalle macchine. Si svilupperanno le competenze logico-matematiche, scientifiche, linguistiche, incoraggiando al contempo un approccio più partecipativo e coinvolgente e supportando lo sviluppo del senso di appartenenza alla scuola (grazie a momenti formativi in cui la collaborazione fra pari è facilitata), il riuso degli oggetti, l'ottimizzazione delle risorse e un approccio positivo alla risoluzione dei problemi. Si metteranno in atto processi di analisi e autoanalisi e di messa in pratica di conoscenze e abilità, contribuendo alla promozione delle competenze metacognitive e relazionali, del pensiero logico, della capacità di astrazione e di problem solving.</p>
Data inizio prevista	08/01/2018
Data fine prevista	28/06/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	LEEE08101A
Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Terza dimensione - La creatività a 3D

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 46831)
Importo totale richiesto	€ 24.889,50
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	966
Data Delibera collegio docenti	17/05/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	968
Data Delibera consiglio d'istituto	17/05/2017
Data e ora inoltro	19/05/2017 11:09:23
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>Creativi digitali</u>	€ 9.955,80	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Digital thinking</u>	€ 9.955,80	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Terza dimensione - La creatività a 3D</u>	€ 4.977,90	
	Totale Progetto "Make and know how!"	€ 24.889,50	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 24.889,50	€ 25.000,00