



Candidatura N. 39441 2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. TORINO - 'S. PERTINI'
Codice meccanografico	TOIC881004
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA MONTEVIDEO 11
Provincia	TO
Comune	Torino
CAP	10134
Telefono	01101120550
E-mail	TOIC881004@istruzione.it
Sito web	http://www.icpertinitorino.it
Numero alunni	1143
Plessi	TOAA881011 - I.C. "S.PERTINI" - LINUS TOAA881022 - I.C. "S. PERTINI" L.GO LA LOGGIA TOEE881016 - I.C. "S. PERTINI" - D. ABRUZZI TOMM881015 - I.C. S.PERTINI - VIA TUNISI TO



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 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 39441 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	Pertini STEM	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	E-learning : uso dei social learning e delle nuove applicazioni informatiche	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	Giornalisti civici 2.0	€ 10.164,00
	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: Cittadinanza digitale: pensare, creare, conoscere, comunicare

Descrizione progetto	<p>Le ITC hanno modificato il modo di interagire, conoscere e comunicare, l'introduzione delle stesse nel mondo dell'istruzione rappresenta una delle più importanti sfide nel processo riformatore della didattica. Il ruolo della scuola diventa centrale nel collocare l'utilizzo delle tecnologie in una cornice di senso compiuta, ampia e positiva, per l'acquisizione competenze di cittadinanza.</p> <p>Il presente progetto mira a promuovere le competenze digitali e i valori di cittadinanza, in riferimento al framework europeo Digicom. Esso combina tutti gli elementi fondamentali della cittadinanza digitale: rispetto e conoscenza degli altri, cooperazione e problem-solving, apprendimento fra pari in un contesto online flessibile e sicuro e apprendimento dell'utilizzo degli strumenti online in modo responsabile. L'iniziativa "Cittadinanza digitale: pensare, creare, conoscere, comunicare" prevede azioni a sostegno del miglioramento dell'Istituto, dell'innovazione metodologica e della verticalità dei percorsi di insegnamento, con la finalità di garantire lo sviluppo di competenze di base per gli allievi in situazione di svantaggio socioculturale ed economico, senza dimenticare di offrire la possibilità di valorizzazione delle eccellenze.</p> <p>Si curerà la documentazione delle esperienze e la condivisione delle stesse attraverso banche dati documentali informatizzate. L'attività di monitoraggio e valutazione si attuerà con tutor ed esperti di ciascun percorso formativo, anche coinvolgendo allievi e famiglie.</p>
-----------------------------	--

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto è situato nella periferia sud di Torino, zona di progressivo impoverimento economico e bacino di accoglienza di parte dei flussi migratori cittadini. La popolazione scolastica è variata: sono aumentate le situazioni di disagio socio-relazionale- economico, si è incrementata la percentuale di allievi stranieri dell'istituto (32%); è significativa la presenza di allievi con bisogni educativi speciali(41%) . È minoritaria la percentuale di bambini proveniente da nuclei socio-economico e culturali più solidi, che tuttavia può essere il riferimento di una scuola pubblica che sa stare democraticamente al passo con i tempi e con le sfide alle quali è chiamata. La ricaduta di questo fenomeno sulle attività della scuola ha fatto sì che l'Offerta formativa si sia orientata alla garanzia delle pari opportunità educative e formative, attraverso sia il sostegno agli allievi provenienti da contesti critici, che sovente associano il disagio socio-economico-relazionale a difficoltà inerenti lo stato di salute e la disabilità sia la valorizzazione delle eccellenze. Il progetto pone attenzione particolare nella sperimentazione di ambienti educativi innovativi, di avanguardia metodologica, per integrare le competenze degli allievi e a dare loro un arricchimento culturale e completo dal punto di vista educativo. La scuola così si impegna a combattere la dispersione scolastica e a favorire il successo formativo degli alunni, anche riducendo i disagi relazionali ed emozionali.

Obiettivi del progetto

Indicare quali sono gli obiettivi generali e gli obiettivi formativi specifici perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020.

OBIETTIVI PER L'ISTITUZIONE SCOLASTICA Ampliare l'offerta formativa con iniziative di didattica integrativa di alto livello. **OBIETTIVI DI MIGLIORAMENTO DIDATTICO** Migliorare le capacità degli insegnanti di costruire curricula verticali Rendere quotidiana la didattica digitale, attraverso il ricorso a progettazioni innovative ed alla condivisione di buone pratiche Migliorare la professionalità dei docenti : approcci metodologici innovativi e strumenti in grado di agganciare i "digital natives" Sviluppare negli studenti ascolto e concentrazione attraverso il ricorso a metodologie didattiche di avanguardia educativa Offrire un accesso più semplice a concetti astratti e complessi attraverso l'interazione tra codici analogici e digitali Costruire un approccio all'uso consapevole della tecnologia Incrementare l'autostima in alunni che presentano difficoltà di apprendimento o in soggetti con insuccessi scolastici Contrastare la dispersione scolastica, grazie ad un'offerta formativa accattivante ed arricchente Prevenire episodi di cyberbullismo **OBIETTIVI GENERALI PER GLI STUDENTI** Conoscere le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione, ed esserne in grado di farne un uso responsabile e funzionale alle proprie necessità di studio e socializzazione Sviluppare un atteggiamento consapevole ed autonomo nel lavoro di gruppo ed individuale, migliorando le abilità sociali proattive . Incrementare la capacità di lavorare, progettare e cooperare in gruppo

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.

Studenti e studentesse dell'istituto, provenienti dalla scuola primaria e secondaria di primo grado, a seconda degli specifici moduli. L'individuazione dei partecipanti terrà conto in maniera preferenziale degli alunni segnalati dal Servizio Sociale del territorio e degli allievi con valutazioni sotto soglia nelle specifiche aree di competenza, ripetenti e pluriripetenti della scuola secondaria di primo grado. L'analisi dei bisogni è stata condotta tramite consultazioni formali in occasione del rinnovo del Rapporto di Autovalutazione dell'Istituto ed all'interno degli Organi Collegiali, in una dimensione di condivisione del percorso formative con le famiglie ed il territorio che è parte integrante del Piano di Miglioramento dell'Istituto. L'individuazione dei partecipanti terrà conto in maniera preferenziale degli alunni segnalati dal Servizio Sociale del territorio e di quelli per i quali è stato previsto un PDP.

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.

Le attività saranno svolte nel pomeriggio dopo le lezioni nel corso dell'anno scolastico: Scuola primaria dalle 16,30 alle 18,00 Scuola secondaria di primo grado dalle 14,30 alle 16,00 L'organizzazione permetterà agli allievi di partecipare a più moduli, attraverso una scansione temporale degli stessi non contemporanea nel corso dei mesi e degli anni scolastici di attuazione del progetto. L'articolazione delle attività è stata ideata a seguito dell'analisi delle richieste delle famiglie ed in collaborazione con I servizi del territorio, in modo da poter offrire ambienti educativi validi ed integrati ai minori del territorio. L'apertura delle sedi in orario extrascolastico sarà garantita dal personale ATA (Collaboratori scolastici) e riguarderà in maniera flessibile i locali dei plessi interessati, anche per poterne sfruttare in modo pieno e coerente le attrezzature ed i laboratori.



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...).

Le attività saranno realizzate in continuità con i partenariati e gli accordi di collaborazione già in essere. Le azioni previste, nella loro qualità di interventi a contrasto della dispersione scolastica, rientrano fra le priorità specifiche della Regione Piemonte. L'individuazione degli allievi da inserire nei moduli sarà condotta cercando di incidere anche sulle fasce più deboli della popolazione, grazie alle indicazioni fornite dal Servizio Sociale territoriale.

Le attività saranno gestite da esperti esterni, coadiuvati da tutor della scuola in collaborazione con giornalisti professionisti della Fondazione Specchio dei tempi; gli ultimi collaboreranno a titolo gratuito e già da tempo contribuiscono ad arricchire la qualità formativa di importanti attività curriculari dell'Istituto.

L'innovazione tecnologica, necessario complemento delle metodologie di apprendimento digitale, sarà sostenuta grazie al progetto "Riconessioni in corso" della Fondazione per la scuola della Compagnia di San Paolo.

Le azioni arricchiranno ed integreranno l'attività di innovazione metodologica e l'approccio educativo già sperimentati in orario curricolare tramite il progetto "Provaci Ancora SAM".

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.).

Si attuerà una didattica inclusiva e calibrata a seconda del livello di partenza degli allievi. La connettività garantita dal progetto Riconessioni permette un arricchimento innovativo e metodologico, l'accesso a materiali, strumenti ed attività online che favoriscono il coinvolgimento attivo degli allievi. Si proporranno esperienze di peer tutoring e cooperative learning, mirando ad un apprendimento non formale con proposta di compiti autentici, in continuità con le attività del progetto SAM. Si partirà dalle basi più semplici per gli allievi con una prima alfabetizzazione digitale e computazionale (c, map, scratch), per poi passare gradualmente ad esperienze di vera e propria creatività digitale (storytelling, web editing, ebook). Si promuoveranno esperienze di cittadinanza digitale attraverso il protagonismo attivo insito nel web journalism; capacità imprenditive, di cooperazione e di comunicazione si svilupperanno attraverso la creazione e a gestione di una redazione giornalistica nella scuola. Saranno attuati percorsi di riflessione e consapevolezza riguardo potenzialità, rischi e responsabilità legati al web ed alla tecnologia. I contenuti saranno selezionati e raccolti in una banca dati condivisa e resi disponibili ai fini della replicabilità, possibile estensione e sostenibilità del percorso nel tempo. Sarà creato un blog dedicato alla documentazione delle attività svolte. Le azioni si correlano con quelle quotidianamente attuate in orario curricolare.



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 presente progetto si pone in continuità con l'offerta formativa proposta dal nostro Istituto Comprensivo. In base a quanto previsto dal PTOF, parte consistente della progettualità ha posto un'attenzione particolare nella sperimentazione di ambienti educativi innovativi, di avanguardia metodologica, volti ad integrare le competenze degli allievi e a dare loro un senso di arricchimento culturale e completo dal punto di vista educativo. Sono già attivi diversi progetti, che potranno essere integrati e sostenuti: • Progetto Riconessioni in corso (Fondazione per la Scuola della Compagnia di San Paolo) • Protocollo di attuazione PNSD – IC Pertini • Progetto Villaggio per crescere e giornalismo (Fondazione la Stampa Specchio dei Tempi) • Progetti di didattica digitale ed innovativa (Ptof d'Istituto) • Atelier creativi (progetto finanziato dal Miur - attuazione PNSD) • Progetti Art. 9 CCNL - Interventi sulle aree a rischio, a forte processo migratorio e contro l'emarginazione scolastica (fondi MOF) • Provaci ancora Sam (Fondazione per la Scuola della Compagnia di San Paolo) • Progetto Share- attività di extrascuola ed interventi integrati territoriali contro la dispersione scolastica (Compagnia di San Paolo) • Progetto WOW in collaborazione con l'orchestra sinfonica della Rai, MIUR e Fondazione per la Scuola della Compagnia di San Paolo

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.

L'intento è di riuscire a mettere a disposizione e sviluppare percorsi di motivazione al potenziamento delle competenze di creatività e cittadinanza digitali di base in allievi a rischio di dispersione scolastica ;favorire al contempo integrazione attraverso una didattica che metta al centro gli studenti anche grazie all'ausilio delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC). Si partirà dall'analisi della popolazione scolastica attraverso l'analisi del PAI. Le attività saranno illustrate e diffuse per tramite degli organi collegiali e del sito dell'Istituto. Una riunione informativa presenterà le possibilità formative extrascolastiche, in continuità con quanto già realizzato attualmente, ponendo l'accento sulla forte prospettiva di facilitazione di accesso data dall'abbattimento dei costi delle attività. All'interno dei destinatari sarò data priorità di accesso agli studenti segnalati dal servizio sociale del territorio e a coloro per i quali sono stati previsti dei PDP. Inoltre, saranno dedicati spazi specifici al recupero delle competenze di base per alunni pluriripetenti della scuola secondaria, in coerenza con quanto perseguito negli obiettivi regionali di contrasto alla dispersione scolastica. Si porrà attenzione al tema delle pari opportunità nelle esperienze didattiche collegate alle tecnologie e in generale alle STEM: i percorsi formativi tenderanno ad operare in modo da coinvolgere e motivare le studentesse parimenti che gli studenti.



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 delle azioni sarà verificato tramite un sistema di monitoraggio strutturato, che coinvolgerà i diversi attori (scuola e territorio). Azioni previste: - Indicazione di una figura di sistema per monitoraggio e valutazione (coordinatore di progetto) - Definizione risultati attesi e indicatori di miglioramento - Questionario iniziale (percezione ed aspettativa) - Valutazione in itinere - Incontri di coordinamento coi partner di progetto - Elaborazione, da parte degli esperti conduttori dei percorsi della scheda di valutazione dei risultati del corso (livelli di acquisizione di conoscenze, abilità e competenze) - Questionari di monitoraggio finale per esperti ed allievi (contesto di apprendimento, didattica, clima relazionale) - Verifica dei processi da parte del Dirigente Scolastico. - Elaborazione da parte del coordinatore del documento finale di sintesi. I risultati del lavoro svolto saranno documentati nei Report dell'attività di monitoraggio e valutazione dei singoli interventi formativi, i quali verranno depositati agli atti, e resi pubblici e consultabili all'interno dell'Istituto, anche attraverso momenti dedicati di presentazione agli OOC, rendicontazione sociale e pubblicazione sul sito, ai fini della circolazione dei risultati e della loro correlazione ad una eventuale nuova progettazione. I risultati saranno analizzati di concerto con gli Enti partner ed utilizzati per il prosieguo delle progettazioni comuni, anche in vista di altra partecipazioni a bandi.

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 sarà illustrato alla comunità scolastica attraverso comunicazioni formali negli organi collegiali e presentazione sul sito internet. Inoltre, riunioni informative dedicate accompagneranno l'avvio di ciascun modulo. Gli Enti partner saranno coinvolti nella fase di coprogettazione dei contenuti dei singoli moduli didattici, coinvolgimento dei destinatari, valutazione in itinere e finale. Gli interventi si pongono in continuità con quanto già in atto in termini di progettazione integrata territoriale, quale tassello di una serie di interventi a favore delle fasce deboli del territorio che proseguiranno anche negli anni successive. La raccolta documentale sistematica (anche informatizzata) delle attività svolte sarà messa a disposizione di tutti i docenti dell'Istituto ed utilizzata come elemento di riflessione nella progettazione condivisa, in termini di socializzazione di best practices, consolidamento della coprogettazione curricolare verticale. Le lezioni saranno videoregistrate e raccolte in una banca dati condivisa e rese disponibili in podcasting ai fini della replicabilità, possibile estensione e sostenibilità del percorso nel tempo. Inoltre, coerentemente con la dimensione di ricaduta territoriale del progetto, sarà resa disponibile l'esperienza ai diversi attori del territorio ed alle altre scuole. Si realizzeranno eventi di comunicazione dell'esito delle attività, aperti alle famiglie, in un'ottica di rendicontazione sociale dell'operato della scuola.



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.

La condivisione della strutturazione dei percorsi educative e formative proposti è prassi consolidate nell'Istituto, tramite il confronto negli organi collegiali e la proposta di strumenti di costruzione partecipata del curricolo in via di incremento, come da obiettivi del RAV. Nello specifico del progetto si procederà con le azioni di seguito indicate:
Coinvolgimento delle famiglie: • Rilevazione dei bisogni attraverso strumenti formali • Presentazione del progetto nel Consiglio di Istituto e nell'assemblea dei rappresentanti • Riunioni informative per i singoli moduli • Coinvolgimento dei genitori madrelingua nelle attività didattiche come esperti lettori • Questionari: iniziale di aspettativa/Monitoraggio/Valutazione in itinere e finale • Presentazione degli esiti • Riprogettazione
Coinvolgimento degli studenti: • Questionario iniziale di aspettativa • Condivisione della costruzione dei percorsi didattici in un'ottica di didattica partecipativa • Coinvolgimento attivo degli studenti eccellenti nei laboratori, con modalità peer to peer • Valutazione in itinere e finale • Autovalutazione

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

Moduli pensiero computazionale Principi scientifici basilari del funzionamento di internet e del web Principi scientifici basilari del funzionamento dei motori di ricerca Accessibilità agli strumenti tecnologici (open source). Concetto di learning by doing (imparare facendo). Individuazione di un bisogno e ricerca di soluzioni sostenibili attraverso l'uso di strumenti disponibili online Struttura ed uso di programmi didattici Realizzare e mettere a punto programmi strutturalmente semplici basati su linguaggi di programmazione facili da usare Usare il ragionamento per dire quale è il comportamento di programmi semplici, e capire e correggerne gli eventuali errori di funzionamento. Utilizzo di programmi di storytelling Cittadinanza digitale Il concetto di informazione. La teoria dell'informazione. Il concetto di etica dell'informazione. La valutazione delle risorse informative: provenienza, attendibilità, completezza, qualità. Conservare, rendere disponibile, ricercare informazione: dalla biblioteca alla rete. Utilizzare correttamente le risorse informative I diversi codici comunicativi e la codifica digitale dell'informazione. Caratteristiche della socialità in rete. La gestione dei conflitti su social network e la promozione della collaborazione in ambienti condivisi. Comprensione delle dinamiche che portano ad esperienze negative: strategie comportamentali per prevenire e gestire i rischi online.



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
Atelier Creativi	Protocollo attuazione PNSD	https://drive.google.com/open?id=0BySX PaiXSPxlaG1PSI pzU2RaVnM
Attuazione PNSD	Pagina 85	https://drive.google.com/open?id=0BySX PaiXSPxIU2IVX0J6X1Y0LUE
Progetto Share	Pagina 10	https://drive.google.com/open?id=0BySX PaiXSPxlcGIUUINKc1IqanM
Progetto WOW in collaborazione con l'orchestra sinfonica della Rai, MIUR e Fondazione per la Scuola della Compagnia di San Paolo	Pagina 60	https://drive.google.com/open?id=0BySX PaiXSPxlcGIUUINKc1IqanM
Provaci Ancora SAM	Pagine 57-58	https://drive.google.com/open?id=0BySX PaiXSPxlcGIUUINKc1IqanM

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All egato
Supporto nella gestione del modulo di Web giornalismo (consulenza, interventi formativi, collaborazione progettuale)	1	FONDAZIONE LA STAMPA - SPECCHIO DEI TEMPI	Accordo	2469	20/04/2017	Sì
Collaborazione nell'ambito delle azioni connesse la progetto 'Riconessioni in Corso' e Provaci Ancora SAM	1	Fondazione per la Scuola della Compagnia di San Paolo	Accordo	4027/17/1 a/ed	27/04/2017	Sì
Perseguimenti condiviso di obiettivi educativi sul territorio e prevenzione del cyberbullismo	1	REGIONE PIEMONTE	Accordo	17901/a1 5000	04/05/2017	Sì
Condivisione della progettualità e degli obiettivi comuni di prevenzione del cyberbullismo e incremento delle competenze di cittadinanza digitale	1	Città di Torino	Accordo	268/042	12/05/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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



Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Pertini STEM	€ 5.082,00
E-learning : uso dei social learning e delle nuove applicazioni informatiche	€ 5.082,00
Giornalisti civici 2.0	€ 10.164,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 20.328,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Pertini STEM

Dettagli modulo

Titolo modulo	Pertini STEM



Descrizione modulo

Le attività del presente modulo verranno realizzate in aula digitale, dotata di postazioni e strumentazioni tecnologiche all'avanguardia

Ci si propone di realizzare, percorsi di informatizzazione di base, sotto forma laboratoriale, gestiti con metodologie di cooperative learning e peer to peer .
attraverso i sottomoduli specifici tematici :

A. Facilitazione a consolidamento del metodo di studio attraverso la conoscenza e l'uso CMap per la creazione di mappe concettuali- ore primaria

B. Approccio al coding (pensiero computazionale) attraverso l'uso del programma Scratch primaria secondaria

C. Storytelling attraverso l'uso di programmi come Blender 2.7, Celtx; realizzazione di immagini e brevi filmati 3d - secondaria

I laboratori implicano una logica di costruzione di verticalità e interazione delle competenze attraverso i quattro percorsi di apprendimento individuati

Utilizzo del programma C-MAP e di altri software per la creazione di mappe concettuali (8 ore)

Presentazione e apprendimento dell'uso dei programmi per la costruzione di mappe concettuali (Cmaptools, Vue, MindMaple...), strumenti di studio decisamente utili, che permettono – in maniera molto semplice e pratica – di schematizzare gli argomenti che si devono studiare e, di conseguenza, di ricordarli meglio. Vengono presentati più programmi, tutti scaricabili gratuitamente, per soddisfare le diverse esigenze ed età degli alunni. Gli allievi durante l'attività apprendono e si esercitano su come fare una mappa tramite un computer e utilizzando apposito software, ma al contempo acquisendo e/o consolidando un procedimento che potrà essere mutuato anche con strumenti manuali più tradizionali.

Il prodotto che ne deve risultare è

? Una mappa concettuale semplice, chiara, leggibile a sé e agli altri.

? una buona disposizione logico - grafica dei concetti, da quelli principali a quelli secondari.

Presentazione e d utilizzo di Scratch . (8 ore)

Si tratta di un ambiente di apprendimento, che oltre ad promuovere un linguaggio di programmazione permette di elaborare storie interattive, inventare giochi, costruire animazioni, fare delle simulazioni. Inoltre consente di condividere i progetti con altri utenti del web. Scratch è caratterizzato da una programmazione con blocchi di costruzione (blocchi grafici) di vario genere (aspetto, situazioni, variabili, controllo...) creati per adattarsi l'un l'altro, ma solo se inseriti in una corretta successione, come in un puzzle. Attraverso la conoscenza e l'utilizzo del programma gli allievi vengono condotti all'apprendimento di importanti concetti di calcolo matematico, e a ragionare in modo sistematico, nonché programmare e lavorare in gruppo.

Laboratorio di Storytelling attraverso (14 ore)

Le attività saranno volte alla presentazione ed all'uso dei seguenti programmi

a. Celtx: applicativo web based che gestisce ogni aspetto della produzione di una storia digitale, dalla sceneggiatura alla realizzazione finale.

b. StoryboardThat: applicativo web based per creare storyboard.

c. WriterDuet: applicativo web based per scrivere sceneggiature

d. Blender 2.77

Gli studenti potranno realizzare diversi prodotti :

o Dati argomenti di studio di carattere scientifico , costruzioni di un mappe concettuali

o Costruzione di una storia animata

o Costruzione di un quiz a punti

o Realizzazione di immagini e brevi filmati 3d

OBIETTIVI DEL MODULO 1

- Potenziare le competenze digitali degli allievi

- Conoscenza e uso dei programmi citati

? Acquisizione e consolidamento di un metodo di studio attraverso modalità didattiche e innovative offerte dalla comunicazione digitale (Immagini, mappe concettuali, video,



risorse audio, testi e/o le loro combinazioni)
 ? Incremento della capacità di esplorare, conoscere ed usare in modo consapevole i diversi strumenti tecnologici e programmi didattici
 ? Migliorare e facilitare il processo di apprendimento delle discipline.
 ? Sviluppare nuovi stili cognitivi nello studio, nell'indagine, nella progettazione e nella comunicazione.
 ? Sviluppare capacità di progettazione e pianificazione, creatività , attraverso la costruzione di algoritmi sequenziali
 ? Sviluppare un atteggiamento consapevole ed autonomo nel lavoro di gruppo ed individuale.

RISULTATI ATTESI

Per ciascun indicatore, rilevato in fase di analisi del livello d'ingresso individuale, ci si aspetta che il percorso – integrato con le azioni curricolari – porti ai seguenti risultati per gli allievi inseriti:

85% frequenta assiduamente il corso

100% amplia le proprie competenze digitali

70% conosce ed utilizza con sicurezza le funzione principali di almeno una dei programmi presentati

90% Sviluppa la motivazione ad apprendere attraverso la cooperazione e il confronto costruttivo.

90% Sviluppa nuovi stili cognitivi nello studio, nell'indagine, nella progettazione e nella comunicazione.

80% Sviluppa un atteggiamento consapevole ed autonomo nel lavoro di gruppo ed individuale.

90% Matura interesse e motivazione nei processi di apprendimento.

accrescimento dell'autostima nel 95% degli alunni che presentano difficoltà di apprendimento o in soggetti con insuccessi scolastici.

METODOLOGIA

L'approccio metodologico prevalente avrà come base la realizzazione di una didattica inclusiva e calibrata a seconda del livello di partenza degli allievi. La risorsa digitale e l'alta connettività dell'Istituto permettono un arricchimento innovativo e metodologico con l'accesso a materiali, strumenti ed attività accattivanti e ludiche, che favoriscono il coinvolgimento attivo degli allievi e permettono l'accesso immediato a risorse presenti a distanza.

L'azione d'aula sarà condotta attraverso esperienze di peer tutoring e cooperative learning. Le metodologie partiranno da metodi di apprendimento non formale e dalla proposta di compiti autentici

Le azioni saranno modulate e differenziate., si partirà pertanto dalle basi più semplici per gli allievi con una prima alfabetizzazione digitale e computazionale, (c,map.scratch---,)per poi passare gradualmente ad esperienze di immersione di vera e propria creatività digitale : story telling,

Aspetto caratterizzante di tutte le attività multimediali proposte sarà il "Learning by doing"- imparare facendo-, che permette di costruire modelli mentali astratti ed adattarli a problemi specifici, motivando gli studenti a trovare in stessi gli stimoli e le motivazioni per apprendere e costruire modelli concettuali su cui basare la propria conoscenza ("apprendimento attivo").

In quest'ottica il ruolo del docente esperto coadiuvato nelle attività dal tutor , sarà principalmente quello di moderatore e di facilitatore nello sviluppo di competenze; attento all'osservazione del gruppo e delle sue dinamiche interne, sensibile agli interessi degli alunni, alle loro conoscenze pregresse anche nell'ambito della tecnologia, dell'informatica, e della multimedialità.

Data inizio prevista	22/01/2018
Data fine prevista	22/07/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale



Sedi dove è previsto il modulo	TOEE881016 TOMM881015
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Pertini STEM

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: E-learning : uso dei social learning e delle nuove applicazioni informatiche

Dettagli modulo

Titolo modulo	E-learning : uso dei social learning e delle nuove applicazioni informatiche
Descrizione modulo	<p>Sotto forma di "campus digitale" gli allievi con metodologie di e-learning , vengono a contatto ed iniziano a padroneggiare alcuni social learning utili applicazioni informatiche presenti nella didattica odierna.</p> <p>L'idea portante della proposta nella sua complessità ed articolazione è quella di rendere gli studenti utilizzatori consapevoli e via via avanzati delle piattaforme e delle risorse che vengono proposte dai docenti nella didattica ed accompagnarli ad un uso critico, consapevole e di significato delle potenzialità degli strumenti a loro disposizione.</p> <p>Si offrirà loro non solo un sapere tecnico, ma valoriale e di significato, esaminando i pro e i contro degli strumenti e le loro potenzialità nel sostenere l'apprendimento.</p> <p>In un primo blocco di attività, con il coordinamento di un esperto e di un tutor gli studenti effettueranno laboratori di conoscenza ed uso delle seguenti risorse, in continuità con quanto operato in sperimentazione nelle sezioni a didattica aumentata presenti nell'Istituto:</p> <p>Edmodo, Fidenia e Google Classroom: conoscenza ed uso delle piattaforme social create appositamente per le scuole. (10 ore)</p> <p>Ted-Ed, Edpuzzle, Questbase, Wordwall, Deekit, Draw&Tell: applicazioni per vari usi didattici, come quello di costruire test on-line, costruzione di forum e scambi di materiali fra pari (10 ore) .</p> <p>Successivamente verrà attivato un percorso di approfondimento, che condurrà gli allievi all'uso di E pub editor per realizzare E-book didattici e saranno loro forniti i primi rudimenti di realizzazione e gestione di pagine web tramite Google Sites (10 ore). In questa seconda trince modulare in particolare, gli allievi conosceranno ed utilizzeranno:</p>



E-pub editor: ambiente online per la realizzazione semplice ed immediata di ebook in formato EPUB3.

Attraverso gli ebook realizzati gli studenti:

- includeranno contenuti multimediali e funzioni interattive (pensati in particolare per l'utilizzo di tablet)
- sperimenteranno concretamente come importare nelle piattaforme di e-learning SCORM-compatibile (es Moodle), consentendo il totale tracciamento della fruizione, l'inserimento di contenuti interattivi: audio, video, immagini e inoltre quiz con domande a scelta multipla, vero/falso, riempi gli spazi, drag & drop...
- Apprenderanno come gestire note e link ipertestuali
- Sperimentaranno la possibilità di condividere la redazione dell'ebook con altri utenti

Google Sites è un'applicazione web gratuita che serve per realizzare dei siti web in modo originale e creativo. Superando il concetto di gruppo classe e spazio scuola, si può sperimentare la didattica cooperativa grazie alla velocità di scambio di informazioni e materiali. Il gruppo di studenti apprenderà come realizzare le pagine di un sito internet.

Attraverso questa attività gli studenti :

- Progettano e realizzano dell'intelaiatura di un sito
- Seguono la guida alla scelta delle soluzioni grafiche da adottare
- Apprendono Linguaggio base del software Google Sites
- Creano, gestiscono delle pagine principali e secondarie di un sito
- Inseriscono immagini, video, link nel sito
- Gestiscono i contenuti di un sito internet raccordandoli con la programmazione curriculare

OBIETTIVI

- introdurre gli studenti alle nuove metodologie di apprendimento online
- fornire gli elementi tecnici per un uso corretto delle varie piattaforme ideate proprio per uso scolastico
- familiarizzare con l'ambiente di apprendimento online predisposto attraverso FAQ, forum, scambio di messaggi di posta interna alla piattaforma e-learning;
- coadiuvare gli studenti nella formazione scolastica attraverso gli stimoli didattici offerti dalle applicazioni adottate;
- formare "studenti esperti" affinché a loro volta contaminino i loro pari in orario curriculare (peer education e valorizzazione delle eccellenze)
- stimolare gli alunni alla frequenza di percorsi formativi innovativi e incentrati sulla didattica laboratoriale per arginare la dispersione scolastica nel nostro territorio;
- cogliere la correlazione stretta e non casuale tra apprendimento e nuove tecnologie dell'informazione e multimediali, che può segnare il salto di qualità nell'apprendimento in generale e nell'apprendimento delle lingue in particolare

RISULTATI ATTESI

Per ciascun indicatore, rilevato in fase di analisi del livello d'ingresso individuale, ci si aspetta che il percorso – integrato con le azioni curricolari – porti ai seguenti risultati per gli allievi inseriti:

85% frequenta assiduamente il corso

100% amplia le proprie competenze digitali

70% conosce ed utilizza con sicurezza le funzioni principali di almeno una delle piattaforme e dei social learning presentati

90% Sviluppa la motivazione ad apprendere attraverso la cooperazione e il confronto costruttivo.

90% Sviluppa nuovi stili cognitivi nello studio, nell'indagine, nella progettazione e nella comunicazione.

80% Sviluppa un atteggiamento consapevole ed autonomo nel lavoro di gruppo ed individuale.

90% Matura interesse e motivazione nei processi di apprendimento
accrescimento dell'autostima nel 95% degli alunni che presentano difficoltà di apprendimento o in soggetti con insuccessi scolastici.



METODOLOGIA

L'approccio metodologico prevalente avrà come base la realizzazione di una didattica inclusiva e calibrata a seconda del livello di partenza degli allievi. La risorsa digitale e l'alta connettività dell'Istituto permettono un arricchimento innovativo e metodologico con l'accesso a materiali, strumenti ed attività accattivanti e ludiche, che favoriscono il coinvolgimento attivo degli allievi e permettono l'accesso immediato a risorse presenti a distanza.

L'azione d'aula sarà condotta attraverso esperienze di peer tutoring e cooperative learning. Le metodologie partiranno da metodi di apprendimento non formale e dalla proposta di compiti autentici

Aspetto caratterizzante di tutte le attività multimediali proposte sarà il "Learning by doing"- imparare facendo-, che permette di costruire modelli mentali astratti ed adattarli a problemi specifici, motivando gli studenti a trovare in stessi gli stimoli e le motivazioni per apprendere e costruire modelli concettuali su cui basare la propria conoscenza ("apprendimento attivo").

Agli alunni verranno proposte attività finalizzate al social learning e alla conoscenza nuove applicazioni informatiche nella didattica odierna.

Si favorirà quindi un autentico processo di conoscenza, abilità e competenze: attraverso attività condotte come ricerca trasversale puntano ad indirizzare, rielaborare e organizzazione delle conoscenze, alla sperimentazione attiva e verbalizzazione delle scoperte fatte, dei percorsi compiuti e dei risultati raggiunti.

In quest'ottica il ruolo dell'insegnante nelle attività di laboratorio sarà quello di tutor, di facilitatore nello sviluppo di competenze, attento all'osservazione del gruppo e delle sue dinamiche interne, sensibile agli interessi degli alunni, alle loro conoscenze pregresse anche nell'ambito dei fatti inerenti della tecnologia, dell'informatica, e della multimedialità. Ci si avvarrà anche di altre metodologie quali: cooperative learning, didattica laboratoriale, simulazione

INCLUSIVITÀ

Il progetto pone tra i suoi obiettivi anche quello di coinvolgere quei soggetti che per motivazioni tra loro diverse, tendono a non partecipare attivamente ad alcune attività. Tra gli scopi specifici:

? Esplorare, conoscere ed usare in modo consapevole i diversi strumenti tecnologici, in grado di migliorare e facilitare il processo di apprendimento delle discipline.

? Sviluppare la motivazione ad apprendere attraverso la cooperazione e il confronto costruttivo.

? Sviluppare nuovi stili cognitivi nello studio, nell'indagine, nella progettazione e nella comunicazione.

? Sviluppare un atteggiamento consapevole ed autonomo nel lavoro di gruppo ed individuale.

? Maturare interessi e processi di apprendimento.

? Far crescere l'autostima in alunni che presentano difficoltà di apprendimento o in soggetti con insuccessi scolastici.

Data inizio prevista	22/01/2018
Data fine prevista	22/07/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TOEE881016 TOMM881015
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Scheda dei costi del modulo: E-learning : uso dei social learning e delle nuove applicazioni informatiche

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: Giornalisti civici 2.0

Dettagli modulo

Titolo modulo	Giornalisti civici 2.0



Descrizione modulo

Il progetto di WEB JOURNALISM e di realizzazione di una redazione scolastica sarà sviluppato in diverse fasi. La prima trince di incontri sarà dedicata all'apprendimento dei linguaggi specifici, anche digitali, propedeutici al giornalismo digitale. In una seconda parte, laboratoriale, gli studenti saranno accompagnati nella creazione di una redazione e del materiale da esperti esterni e da giornalisti professionisti della Fondazione Specchio dei tempi de La Stampa.

L'obiettivo di questa parte del progetto è quello di promuovere nello studente la motivazione a incarnare il "cittadino giornalista", che a differenza dei professionisti, non ha bisogno di essere sulla notizia o sugli scoop editoriali, ma rivolge la propria attenzione alle difficoltà più prossime (quelle del quartiere in cui vive, per esempio) o alle iniziative che coinvolgono la vita quotidiana. Questa forma di giornalismo civico si serve di nuove tecniche sia per la raccolta delle informazioni sia per la modalità di presentazione delle notizie (filmati, registrazioni vocali o fotografie, brevi articoli online ed efficaci). Gli studenti andranno a raccogliere direttamente sul campo, dentro e fuori la scuola, in quartiere la voce dei pari, cittadini. Essi conoscono oltre ai luoghi più in superficie, anche quelli più o meno sconosciuti agli estranei: così indagano in profondità visitando i cosiddetti "terzi luoghi" in cui la gente del quartiere si raduna, si scambia e negozia informazioni, evitando di ricorrere a interviste caratterizzate da domande già precostituite e prediligendo invece scambi conversazionali con le persone più attive dei quartieri. La redazione potrà così approcciare, in modo basilico, contenuti sia di cronaca (attraverso al descrizione di fatti accaduti nel quartiere), sia di economia (offrendo informazioni su apertura o chiusura di aziende o negozi), sia di sport (dedicando uno spazio alle piccolo realtà minori delle squadre giovanili di quartiere), sia di cultura e spettacolo (annunciando e recensendo eventi musicali o teatrali svoltisi in zona). Si creerà così un giornale in miniatura, con un focus sempre strettamente orientato al territorio di riferimento ed alle fasce d'età dei ragazzi coinvolti.

Successivamente le informazioni di cui i "giornalisti civici" vengono a conoscenza saranno rielaborate in redazione, creando confronto, riflessione. Infine saranno presentate ai lettori, confidando nell'interesse e nella condivisione con i propri concittadini e all'occorrenza, nella comunicazione con le istituzioni.

Sarà creata anche una pagina web in inglese che sintetizzi le principali notizie: una palestra linguistica su argomenti assolutamente vivi come le news di quartiere rappresenterà uno stimolo all'apprendimento della lingua e rafforzerà il legame con l'offerta didattica dell'istituto (certificazioni linguistiche, progetti di e-Twinning).

L'attività avviata con questo modulo avrà una sua prosecuzione interna all'istituto, attraverso l'implementazione dell'attività giornalistica già attuata e l'integrazione del lavoro della redazione con i percorsi curricolari, attraverso uno specifico progetto del Piano dell'Offerta Formativa.

A necessario completamento a quanto realizzato, si proporranno agli allievi percorsi specifici di valutazione critica delle modalità di ricerca, selezione, verifica ed utilizzo delle notizie sul web ("IMPARARE AD IMPARARE SUL WEB- CERCARE, SELEZIONARE, REPERIRE, VALUTARE correttamente le informazioni SUL WEB: "per studiare basta usare google"). Il world Wide Web (www), o più semplicemente web, offre al navigatore, cioè all'utente che usufruisce di questo servizio della rete, la possibilità di accedere in tempo pressoché reale ad una quantità sterminata di documenti di varia natura: testi, filmati, immagini, suoni. La mole di informazione nel web, pari a circa 295 exabytes, se da un lato è una grande ricchezza in quanto la rete rappresenta, dopo l'invenzione della stampa, la più grande rivoluzione nelle modalità di diffusione del sapere della storia dell'umanità, dall'altro è un vero problema in quanto la possibilità di "ricercare" qualcosa di appropriato, in questa enorme quantità di dati, è più problematico di quello che strumenti di ricerca come "Google" fanno percepire. Altra proposta sarà quella di specifici percorsi volti a promuovere la conoscenza della netiquette: la rivoluzione del web 2.0, che si basa sulla partecipazione attiva degli utenti nella creazione dei contenuti per internet e nella loro condivisione con gli altri navigatori, questa sezione del modulo prevede percorsi che mirino a ricordare come la buona educazione (in inglese "etiquette") serva anche quando si è in rete (net). Verrà offerto agli studenti un percorso formativo-informativo, anche attraverso momenti seminariali e focus group, che permetta loro di conoscere le regole generali per un buon comportamento in rete, nel loro insieme definite



“NETIQUETTE”, che ogni NETIZEN (“cittadino della rete”) dovrebbe osservare e le conseguenze di alcuni usi distorti.

Collegato a questo aspetto, sarà condotto uno specifico laboratorio legato alla prevenzione del Cyberbullismo, che, attraverso la sensibilizzazione dei ragazzi in merito al fenomeno si propone di ridurre e prevenire le forme di illegalità ed inciviltà ad esso connesse. I ragazzi coinvolti nel progetto (cui sarà successivamente proposto di fungere da tutor verso i compagni delle classi, in un’ottica di condivisione fra pari) saranno accompagnati in riflessioni critiche sulle dinamiche che si innescano nell’uso delle vie di comunicazione della rete in utenti non consapevoli, sui pericoli connessi e sulle risorse di intervento, attraverso un approccio integrato di diverse professionalità. Si chiederà loro, anche attraverso la diffusione di informazioni sul web newspaper d’istituto, di farsi promotori della consapevolezza anche verso i compagni, in un’ottica di contaminazione virtuosa.

OBIETTIVI

- Potenziare le competenze di giornalismo digitale
- Favorire competenze di cittadinanza attiva attraverso il giornalismo civico
- Sviluppare capacità di progettazione e pianificazione, creatività, attraverso la costruzione di una redazione giornalistica
- Sviluppare capacità relazionali e sociali anche attraverso scambi con professionisti del settore
- Conoscenza e uso dei programmi di fotoritocco, video editing e audio editing
- consolidamento della conoscenza di programmi base come il Word di Open Office
- Imparare a costruire e/o gestire un sito internet, dalla progettazione dell’intelaiatura alla realizzazione finale, che abbia come strategia comunicativa il WEB GIORNALISMO
- Imparare a gestire un proprio spazio virtuale ed a organizzare i contenuti ivi presenti
- Favorire forme di curiosità, comunicazione e relazioni con il territorio di appartenenza e le sue risorse.
- Saper rispettare norme specifiche di comportamento in rete (rispetto della privacy, rispetto/tutela del diritto d’autore...), contenute del documento ufficiale RFC 1855 stilato dalla comunità dei netizen
- Sviluppare negli studenti la “Information Literacy” ovvero la capacità di accedere alle risorse web attraverso le tecnologie dell’informazione e della comunicazione
- Motivare gli alunni alla frequenza di percorsi formativi innovativi e incentrati sulla didattica laboratoriale per arginare la dispersione
- Favorire contesti di confrontarsi e a collaborare e cooperazione
- Avviare processi di meta comprensione del valore delle regole e dei cardini portanti della convivenza civile.
- Includere nei processi di insegnamento-apprendimento tutte le diversità presenti nel gruppo classe
- Acquisire e rielaborare le conoscenze in un’ottica di costruzione attiva dell’apprendimento
- Stimolare gli alunni alla frequenza di percorsi formativi innovativi e incentrati sulla didattica laboratoriale per arginare la dispersione scolastica nel nostro territorio
- Educare all’esercizio della propria cittadinanza utilizzando in modo critico e consapevole la Rete e i Media
- Esprimere e valorizzare se stessi utilizzando gli strumenti tecnologici in modo autonomo e rispondente ai bisogni individuali
- Fornire strumenti per sapersi proteggere dalle insidie della Rete e dei Media (plagio, truffe, adescamento...),
- Sensibilizzare alle cause e agli effetti alla base cyberbullismo e sollecitare un protagonismo positivo.

RISULTATI ATTESI .

Per ciascun indicatore, rilevato in fase di analisi del livello d’ingresso individuale, ci si aspetta che il percorso – integrato con le azioni curriculari – porti ai seguenti risultati per gli allievi inseriti:

85% frequenta assiduamente il corso

100% amplia le proprie competenze digitali



	<p>70% sviluppa la motivazione e la curiosità verso la pratica di giornalismo civico</p> <p>70% conosce ed utilizza con sicurezza le funzione principali di almeno uno dei programmi</p> <p>70% risulta maggiormente informato sulle cause e sugli effetti alla base cyberbullismo</p> <p>70% evidenzia motivazione in attività che comportano protagonismo positivo.</p> <p>90% Sviluppa la motivazione ad apprendere attraverso la cooperazione e il confronto costruttivo.</p> <p>90% Sviluppa nuovi stili cognitivi nello studio, nell'indagine, nella progettazione e nella comunicazione.</p> <p>80% Sviluppa un atteggiamento consapevole ed autonomo nel lavoro di gruppo ed individuale.</p> <p>90% Matura interesse e motivazione nei processi di apprendimento.</p> <p>accrescimento dell'autostima nel 95% degli alunni che presentano difficoltà di apprendimento o in soggetti con insuccessi scolastici.</p> <p>METODOLOGIA</p> <p>L'approccio metodologico prevalente avrà come base la realizzazione di una didattica inclusiva e calibrata a seconda del livello di partenza degli allievi. La risorsa digitale e l'alta connettività dell'Istituto permettono un arricchimento innovativo e metodologico con l'accesso a materiali, strumenti ed attività accattivanti e ludiche, che favoriscono il coinvolgimento attivo degli allievi e permettono l'accesso immediato a risorse presenti a distanza.</p> <p>Le metodologie partiranno da metodi di apprendimento non formale e dalla proposta di compiti autentici.</p> <p>Attraverso la pratica del "giornalismo civico" verranno promosse competenze di cittadinanza civica e digitale.,</p> <p>La costruzione di una redazione giornalistica promuove capacità di progettazione e pianificazione, creatività e cooperazione.</p> <p>Il linguaggio giornalistico digitale è assunto come lo strumento di leva per accompagnare lo studente in un percorso di connessione tra "mondi" entrambi presenti nel quotidiano degli studenti :territorio e rete., relazione/comunicazione diretta e la relazione/comunicazione virtuale.</p> <p>L'attività avrà alla base lo sviluppo di capacità relazionali, comunicative e sociali, anche attraverso scambi con professionisti del settore e con il tessuto sociale del territorio.</p> <p>La cittadinanza digitale verrà affinata attraverso utilizzo di strumenti tecnologici e digitali e consapevolezza delle regole e dei rischi quando vengono disattese o ignorate: nella rete come nella vita.</p>
Data inizio prevista	22/01/2018
Data fine prevista	22/07/2019
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TOEE881016 TOMM881015
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Giornalisti civici 2.0

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 €



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
MIUR

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

Scuola I.C. TORINO - 'S. PERTINI'
(TOIC881004)

Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					10.164,00 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 39441)
Importo totale richiesto	€ 20.328,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	2656/04-01/2017
Data Delibera collegio docenti	30/04/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	2504/02-01/2017
Data Delibera consiglio d'istituto	22/04/2017
Data e ora inoltro	16/05/2017 20:03:48
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>Pertini STEM</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>E-learning : uso dei social learning e delle nuove applicazioni informatiche</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Giornalisti civici 2.0</u>	€ 10.164,00	
	Totale Progetto "Cittadinanza digitale: pensare, creare, conoscere, comunicare"	€ 20.328,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 20.328,00	€ 25.000,00