



## Candidatura N. 990660 2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	D. D. TRENTOLA DUCENTA
<b>Codice meccanografico</b>	CEEE07300V
<b>Tipo istituto</b>	SCUOLA PRIMARIA
<b>Indirizzo</b>	VIA ROSSINI,5
<b>Provincia</b>	CE
<b>Comune</b>	Trentola Ducenta
<b>CAP</b>	81038
<b>Telefono</b>	0818140588
<b>E-mail</b>	ceee07300v@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.ddtrentoladucenta.gov.it
<b>Numero alunni</b>	1445
<b>Plessi</b>	CEAA07301P - TRENTOLA DUCENTA-CENTRO-D.D. CEAA07302Q - TRENTOLA DUCENTA -CIENTO -D.D.- CEAA07303R - TRENTOLA DUCENTA-R. DUCENTA-D.D CEEE07300V - D. D. TRENTOLA DUCENTA CEEE07301X - TRENTOLA DUCENTA-CENTRO -D.D.- CEEE073021 - TRENTOLA DUCENTA-CIENTO -D.D.- CEEE073032 - TRENTOLA DUCENTA-DUCENTA-D.D.-



## 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 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	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 Utilizzo di spazi esterni alla scuola adeguatamente attrezzati (es. Laboratori Territoriali, spazi di Università, Enti di ricerca, Fondazioni, Imprese, altre scuole)



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 990660 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	Codegeneration - storytelling with Scratch - CENTRO	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Codegeneration - storytelling with Scratch - DUCENTA	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Codegeneration- storytelling with Scratch - CIENTO	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Bee-Bot Robot	€ 4.977,90
Competenze di cittadinanza digitale	Consapevolmente digitali	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 24.993,60</b>

## 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: Cresci@mo in digitale

##### Descrizione progetto

Il progetto, articolato in 5 moduli di 30 h ciascuno si pone come strumento utile agli allievi della Nostra Scuola per sviluppare le proprie competenze digitali riconosciute come requisito fondamentale per lo sviluppo sostenibile del nostro Paese e per l'esercizio di una piena e attiva cittadinanza nell'era dell'informazione.

La scuola non può infatti trascurare i profondi mutamenti che la diffusione delle tecnologie di rete sta producendo nel modo di relazionarsi con la gente, e deve assumere un ruolo strategico nell'educare le nuove generazioni, sia proponendo tecnologie della comunicazione come strumento in grado di potenziare lo studio e i processi di apprendimento individuali, sia aiutandoli ad utilizzarle in modo eticamente corretto e consapevole.

Il sistema educativo svolge un ruolo decisivo nel preparare, stimolare e accompagnare gli studenti verso una comprensione e un uso delle tecnologie digitali che vada oltre la superficie, superando un ruolo di consumatori passivi.

È, quindi, necessario che i nostri studenti siano consapevoli del codice che abita una parte sempre più rilevante del mondo che li circonda, e soprattutto siano in grado di agire attivamente ed operare creativamente con e attraverso esso, nonché di essere adeguatamente equipaggiati per diventare cittadini consapevoli.

La Nostra Istituzione Scolastica, attenta ai bisogni educativi ed alle esigenze di innovazione dell'apprendimento stesso che ci stanno sempre più investendo con vigore, coerentemente con il percorso da tempo oramai intrapreso di innovazione ed anche di inclusione, offrirà ai propri alunni con il Progetto Pon Cresciamo in Digitale moduli per lo sviluppo del pensiero computazionale e delle creatività digitale, attraverso cui affinerà le loro competenze informatiche e di robotica, e moduli per le competenze di "cittadinanza digitale", indispensabili per l'acquisizione di un uso consapevole della rete per contrapporsi così anche agli oramai sempre più diffusi linguaggi violenti e al cyberbullismo.

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

## Contesto di riferimento

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

La scuola primaria della Direzione Didattica "Papa Giovanni Paolo II" di Trentola Ducenta è articolata su tre plessi, tutti inclusi nell'area del comune, con significative differenze nella platea scolastica. Organizzata in quarantanove classi, insiste su un territorio problematico e complesso per carenza di risorse e occasioni educative. Per la fascia di età interessata, che va dai 6 agli 11 anni, si rileva inoltre una carenza di servizi, spazi e strutture dedicate, di centri di aggregazione e ricreativi (ludico-sportivi) in grado di coadiuvare l'offerta formativa curricolare. La situazione appena descritta si traduce descritto si traduce in forme di disagio degli alunni che vivono situazioni di marginalità e nel rischio reale dell'abbandono precoce, della difficoltà all'inserimento dato il contesto familiare problematico, del parziale accesso ai livelli formativi di base.

L'educazione all'uso del digitale, alla corretta interpretazione e gestione degli strumenti, risulta un'emergenza vera e propria, in mancanza di punti di riferimento sul tema nell'ambito familiare o sociale: per molti bambini, infatti, il contesto scolastico è l'unico luogo in cui l'esperienza di apprendimento, la curiosità, l'esplorazione riceve scopo e ordine. Per questo, nella gestione triennale del PNSD, il percorso nell'organizzazione e finalizzazione delle competenze digitali degli studenti è supportato da proposte specifiche, con cui si salda il progetto del PON proposto



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 D. D. TRENTOLA DUCENTA  
(CEEE07300V)

## Obiettivi del progetto

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

Con il Nostro progetto mireremo al conseguimento dei seguenti obiettivi

- sviluppo delle competenze digitali e di cittadinanza secondo le Indicazioni nazionali (2012) e quanto previsto dal PNSD e dai documenti europei;
- Valorizzare la scuola come agenzia formativa che favorisce l'interazione con le famiglie e la comunità
- Promuovere un'istruzione di qualità attraverso nuovi approcci e metodi di insegnamento
- Diffondere l'uso delle nuove tecnologie a supporto delle azioni didattiche e delle attività di apprendimento
- Educare gli alunni ad un uso consapevole delle tecnologie per prevenire fenomeni di illegalità e inciviltà diffuse
- Introdurre in modo intuitivo e ludico i concetti base della programmazione per sviluppare il pensiero computazionale
- Saper applicare le modalità operative del coding in maniera trasversale a tutte le discipline o alle situazioni problematiche della vita quotidiana
- Promuovere capacità culturali e cognitive di produzione e interpretazione di messaggi, testi e situazioni mediante l'utilizzo di diversi strumenti linguistici, con particolare attenzione ai media.
- utilizzare le nuove tecnologie per ricevere/comunicare informazioni anche in modo interattivo e per progettare e realizzare prototipi funzionali
- collaborare per realizzare progetti comuni

### 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.

Il progetto, costituita da 5 moduli , sarà rivolto esclusivamente agli alunni della Scuola Primaria, privilegiando la fascia d'età compresa tra i 7 e gli 8 anni ( classi 2- 3 e 4 ) per i moduli relativi allo sviluppo del pensiero computazionale e delle creatività digitale per poi indirizzare agli alunni delle classi 4-5 i moduli relativi alla "cittadinanza digitale", ritenendo che questa sia una fascia di età più esposta ai rischi della rete (anche in collaborazione con l'analisi effettuata dal segmento della secondaria di primo grado dell'IC "Calderisi", con cui sono stati effettuati focus group comuni sul tema). Per l'individuazione del target di riferimento di ciascun modulo, il team digitale, guidato dall'animatore digitale, applicherà strumenti di rilevazione interna basati sulla necessità di costituire working group basati sulla suddivisione dei ruoli (motivazione, ricerca, coordinamento controllo), così da formare contesti orientati a fruire al meglio della didattica esperienziale, della ricerca, delle tracce per la produzione di manufatti digitali.

### 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.

Il progetto prevede la realizzazione di 5 moduli di 30 ore ciascuno rivolti esclusivamente alla scuola primaria. Le attività previste offrono un'esperienza formativa di base (coding) alle platee dei tre plessi e due percorsi specifici a gruppi di bambini selezionati secondo criteri particolari.

La programmazione temporale dei moduli sarà articolata in modo tale da investire i tempi pomeridiani e l'orario mattutino del sabato, tutti spazi extracurricolari che vengono incontro alla richiesta delle famiglie di tenere la scuola aperta più tempo. In tal modo la scuola si propone al territorio e alle famiglie come principale "comunità educante", centro autorevole di cura e promozione culturale, di sostegno alla crescita dei propri figli. Le attività formative di ciascun modulo verranno realizzate in aggiunta alle attività curricolari, vale a dire oltre l'orario scolastico, con apertura garantita per almeno due giorni (in ognuno dei tre plessi) settimanali con le sole risorse del PON, cui andranno aggiunte aperture periodiche il sabato mattina. Per la particolare problematicità del contesto socio-familiare e territoriale di riferimento le attività scolastiche aggiuntive assumono un valore essenziale e primario tale da richiedere l'apertura della scuola anche nei giorni in cui non sono previste le attività curricolari, quali il periodo successivo al termine delle attività didattiche.

### **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...).

Poiché il progetto punta su competenze specifiche e intende saldare l'azione didattica con piste di ricerca e innovazione, nel progetto si intende ricercare la collaborazione di un ente specializzato nella formazione e nella divulgazione del digitale, con coach abituati all'intervento sulla fascia d'età specifica. L'intento della scuola è quello di avere accesso a metodologie innovative, oltre che a una rete di soggetti che siano in grado di veicolare buone pratiche.

I partner di progetto, che contribuiscono a titolo non oneroso, sono invece due scuole, con cui esiste già un'abitudine alla progettualità comune e alla continuità orizzontale/verticale: D.D. Terzo Circolo Aversa e IC Sac. R. Calderisi di Villa di Briano, scuole partner in altri progetti costituiti con reti di scopo: con i team docenti, sulla base delle abitudini consolidate e dei risultati raggiunti in altri lavori progettuali, si costruiranno linee progettuali comuni, lavorando alla confrontabilità dei risultati.



## 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.).

La realizzazione del progetto consentirà al nostro istituto di iniziare a pensare azioni educative per superare il modello della lezione tradizionale in vista di migliorare l'autonomia, la responsabilità, il coinvolgimento e la motivazione degli alunni. Ogni modulo si comporrà di fasi così articolate:

- introduzione al compito (project based learning)
- suddivisione in gruppi, definizione dei compiti e dei ruoli ( cooperative learning)
- formulazione di domande, ipotesi e verifiche sperimentali
- cicli di progettazione e realizzazione sul modello think-make-improve

Per l'intera durata del progetto si utilizzeranno i laboratori di informatica ed aule debitamente allestite con laboratori mobili e strumentazione di piccola robotica . L'intera scuola, essendo dotata di copertura wi-fi, potrà poi essere utilizzata come campo di sperimentazione e di messa a punto degli strumenti.

Inoltre, le attività formative si integrano con quelle previste dal progetto "Atelier creativi" realizzato nell'ambito di una rete di scuole. Alla fine del progetto gli studenti presenteranno quanto svolto in un momento aperto alle famiglie e alla cittadinanza.



### 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

Tra gli obiettivi di miglioramento perseguiti nel P.D.M. della scuola, oltre al coinvolgimento di metodologie attive a carattere innovativo, si segnala l'implementazione di nuovi ambienti di apprendimento, identificati non più e non soltanto come luoghi fisici, ma come laboratori mentali, spazi sociali per riconfigurare la relazione di insegnamento/apprendimento. Nell'ottica del PNSD, d'altronde, le tecnologie non sono più mero strumento di supporto all'apprendimento, ma veicolo di innovazione metodologica, per cui la proposta dei moduli del PON risponde alla logica di innovare metodo e ambienti di apprendimento. Nell'ambito delle scelte effettuate nel PTOF, l'implementazione degli ambienti di apprendimento avvenuta con fondi FESR ha portato all'acquisizione di strumentazione per la robotica educativa e cablaggio di istituto per la diffusione delle risorse di rete. Alcune discipline sono state ampiamente supportate dalla tecnologia digitale, con progetti ministeriali di rete come E-CLIL. I moduli programmati si pongono in continuità con la pianificazione di Istituto, rinforzano le azioni progettuali del POF triennale e, in un'ottica di curriculum integrato, diventano complementari ad esso, ampliandolo con attività innovative.

### 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.

Le strategie di coinvolgimento previste sono:

- presentazione del progetto alle famiglie durante le assemblee di classe
- colloquio con le famiglie degli studenti e con gli studenti per i quali sono stati rilevati particolari bisogni formativi

Il progetto verrà presentato come un momento altamente formativo e come un'opportunità di essere protagonisti attivi all'interno della comunità scolastica. Le caratteristiche stesse del progetto, dal sapore fortemente laboratoriale, operativo, sperimentale e creativo dovrebbero agire come leva per invogliare gli studenti a partecipare.

Le strategie per l'inclusione che si pensa di adottare sono parte integrante del progetto stesso; il cooperative learning in primo luogo, così come possibili momenti di peer tutoring, ma anche l'attenzione alla valorizzazione delle intelligenze multiple: le varie fasi dei moduli propongono infatti diverse modalità di approccio ai saperi che vanno dal learning by doing, alla sperimentazione, alla creatività progettuale e digitale.

Le esperienze collaborative, come quelle previste nel progetto, si allineano di fatto con i suggerimenti dell'inclusive education per cui, mentre si apprende, ci si assume la responsabilità di lavorare con e per i compagni.

### **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.

Durante ogni modulo vi saranno momenti dedicati alla verifica degli apprendimenti tramite quiz posti in forma di gioco. Saranno inoltre predisposte delle rubriche valutative ed autovalutative per ogni fase dei moduli stessi in modo da consentire ad allievi e tutor di monitorare gli apprendimenti e di prevedere forme di supporto in itinere.

Una valutazione sarà data anche alla qualità complessiva dei prodotti realizzati.

Importanti informazioni riguardo alle interazioni tra gli allievi e la loro attiva partecipazione nel gruppo saranno ricavate da griglie di osservazione che il tutor compilerà durante la realizzazione del progetto.

Alle fine agli studenti partecipanti e alle loro famiglie sarà chiesto di compilare un questionario di gradimento e di efficacia per valutare sia il grado di soddisfazione che eventuali modificazioni nella rappresentazione soggettiva dell'istituzione scolastica.

I risultati delle valutazioni saranno mostrati e discussi in Collegio Docenti e in Consiglio di Istituto.

### **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, le sue fasi, le metodologie utilizzate e i prodotti realizzati saranno disponibili sul sito della scuola e sui social collegati all'Istituto. Essi saranno inoltre pubblicati in altre piattaforme dedicate allo sviluppo e alla condivisione educativa, previa autorizzazione.

La scuola rimarrà a disposizione per offrire eventuali altri dettagli e supporto a chi dovesse essere interessato a replicare il progetto.

Il progetto sarà presentato alle famiglie e alla cittadinanza in eventi aperti organizzati e gestiti dai partecipanti.

La scuola, in generale, concepisce il progetto come sperimentazione concreta di pratiche migliorative che potranno essere estese ad altri progetti anche all'interno del curricolo e nelle relazioni di rete con altri soggetti del territorio e realtà scolastiche.

### **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.

Gli alunni saranno parte attiva e creativa della progettazione di strumenti di rilevazione: ad essi spetta infatti non solo la comprensione del loro funzionamento, ma anche la realizzazione di modelli funzionanti ed originali. I genitori potranno seguire le attività attraverso il sito della scuola o altri social collegati all'Istituto e potranno commentare o porre domande. Sarà cura del tutor programmare alcuni momenti per coinvolgere gli studenti nella pubblicazione di materiali e nell'interazione con i visitatori.

I prodotti dell'intervento saranno condivisi con i team docenti e in altre classi dell'istituto, diventando strumenti utili per la didattica ordinaria e curricolare. Gli alunni protagonisti dei moduli saranno incaricati della diffusione delle pratiche nelle classi, con approcci di peer tutoring che coinvolgeranno un numero progressivamente crescente di coetanei.

### **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

I moduli formativi presentati, come da delibera del Collegio dei docenti, afferiscono ai due ambiti delle competenze digitali / sviluppo del pensiero computazionale e delle competenze di cittadinanza digitale. Le tematiche investite sono di tre tipi: la prima, che si ritiene più generale e confacente in pieno agli obiettivi dell'annualità specifica del PNSD d'istituto, investe lo sviluppo delle competenze di logica computazionale mediante l'uso della programmazione a blocchi (Scratch). Tale modulo verrà applicato nei tre plessi dell'istituzione scolastica con gruppi paralleli che favoriranno la confrontabilità dei risultati. Il secondo tema investe la robotica educativa, in particolare per la programmazione di percorsi, movimenti, azioni e la strutturazione di itinerari complessi. Azioni educative sul corretto uso delle tecnologie telematiche e degli spazi dei social network saranno, infine, portate avanti con un modulo specifico rivolto in particolare alle classi quinte.



## 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
FESR "AMBIENTI DIGITALI"	all. 4	<a href="http://www.ddtrentoladucenta.gov.it">www.ddtrentoladucenta.gov.it</a>
FESR Rete LAN/WLAN "Avviso ai naviganti"	all. 3	<a href="http://www.ddtrentoladucenta.gov.it">www.ddtrentoladucenta.gov.it</a>
Potenziamento curricolare nell'area delle competenze logico-matematiche	38	<a href="http://www.ddtrentoladucenta.gov.it">www.ddtrentoladucenta.gov.it</a>
Scuola viva	all. 1	<a href="http://www.ddtrentoladucenta.gov.it">www.ddtrentoladucenta.gov.it</a>
Talking about Vesuvius (E-CLIL)	all. 2	<a href="http://www.ddtrentoladucenta.gov.it">www.ddtrentoladucenta.gov.it</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
La collaborazione è finalizzata alla condivisione di modelli didattici innovativi e a coinvolgere la rete di formatori specializzati dell'ente selezionato per erogare la formazione.		Ente accreditato dal MIUR per la formazione (e possibilmente certificato per le attività di coaching) con un'esperienza consolidata nello sviluppo di contenuti e attività didattiche innovative in ambienti digitali di apprendimento.				

### Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
Incontri di coordinamento tra esperti e tutor coinvolti nei moduli attivi presso le istituzioni scolastiche Esperienze didattiche comuni svolte dagli alunni grazie alla piattaforma di didattica ludica adoperata	CEIC84000D I.A.C.CALDERISI VILLA DI BRIANO	2953	16/05/2017	Si
Incontri di coordinamento tra esperti e tutor coinvolti nei moduli attivi presso le istituzioni scolastiche Esperienze didattiche comuni svolte dagli alunni grazie alla piattaforma di didattica ludica adoperata	CEEE01200B D. D. AVERSA TERZO	2837/D03	17/05/2017	Si

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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



## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Codegeneration - storytelling with Scratch - CENTRO	€ 4.977,90
Codegeneration - storytelling with Scratch - DUCENTA	€ 4.977,90
Codegeneration- storytelling with Scratch - CIENTO	€ 4.977,90
Bee-Bot Robot	€ 4.977,90
Consapevolmente digitali	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 24.993,60</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**

**Titolo: Codegeneration - storytelling with Scratch - CENTRO**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	Codegeneration - storytelling with Scratch - CENTRO
Descrizione modulo	<p><b>Destinatari</b> Alunni scuola primaria classi 3-4-5 del plesso Centro</p> <p><b>Descrizione modulo</b> È ormai universalmente riconosciuto che per riuscire bene nel proprio futuro professionale i giovani dovranno “imparare a imparare” e non limitarsi a fornire risposte preconfezionate: in questa direzione si muovono le raccomandazioni dell'Unione Europea in materia di istruzione che sono state recepite dal MIUR anche con l'introduzione della programmazione nelle scuole (coding). Scratch è appunto un ambiente di programmazione visuale che consente di creare in maniera semplice e intuitiva le proprie storie animate, giochi e simulazioni: oggi Scratch conta una community di giovani sviluppatori estesa in tutto il mondo ed è di fatto lo strumento di riferimento per insegnare ai ragazzi il pensiero computazionale attraverso la programmazione. Una delle possibilità da esplorare in Scratch è quella dello storytelling: costruire storie attorno un tema specifico per mettere a fuoco alcuni concetti, non appesantire il carico cognitivo e rendere ovviamente più interessante ciò che si sta studiando. La presenza di oggetti (chiamati sprite), di scenari e in principal modo di azioni da costruire e affidare agli oggetti stessi garantisce ampi margini di creatività dal punto di vista narrativo.</p> <p><b>Attività</b> 1. Illustrazione da parte dell'insegnante del programma Scratch e delle sue funzioni. 2. Organizzazione della classe in modalità di piccoli gruppi e di cooperative learning. Sperimentazione del linguaggio di programmazione. 3. Ideazione e pianificazione del prodotto finale da programmare. 4. Realizzazione di storytelling in formato digitale attraverso la piattaforma di Scratch offline. 5. Pubblicazione on line dei progetti finiti nella community di Scratch.</p>



<b>Data inizio prevista</b>	06/11/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CEEE07301X
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Codegeneration - storytelling with Scratch - CENTRO

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		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**

**Titolo: Codegeneration - storytelling with Scratch - DUCENTA**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Codegeneration - storytelling with Scratch - DUCENTA
----------------------	--



<b>Descrizione modulo</b>	<p>Destinatari: Alunni scuola primaria classi 3-4-5 del plesso Ducenta</p> <p>È ormai universalmente riconosciuto che per riuscire bene nel proprio futuro professionale i giovani dovranno “imparare a imparare” e non limitarsi a fornire risposte preconfezionate: in questa direzione si muovono le raccomandazioni dell’Unione Europea in materia di istruzione che sono state recepite dal MIUR anche con l’introduzione della programmazione nelle scuole (coding).</p> <p>Scratch è appunto un ambiente di programmazione visuale che consente di creare in maniera semplice e intuitiva le proprie storie animate, giochi e simulazioni: oggi Scratch conta una community di giovani sviluppatori estesa in tutto il mondo ed è di fatto lo strumento di riferimento per insegnare ai ragazzi il pensiero computazionale attraverso la programmazione.</p> <p>Una delle possibilità da esplorare in Scratch è quella dello storytelling: costruire storie attorno un tema specifico per mettere a fuoco alcuni concetti, non appesantire il carico cognitivo e rendere ovviamente più interessante ciò che si sta studiando.</p> <p>La presenza di oggetti (chiamati sprite), di scenari e in principal modo di azioni da costruire e affidare agli oggetti stessi garantisce ampi margini di creatività dal punto di vista narrativo.</p> <p>Attività</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Illustrazione da parte dell’insegnante del programma Scratch e delle sue funzioni.</li> <li>2. Organizzazione della classe in modalità di piccoli gruppi e di cooperative learning. Sperimentazione del linguaggio di programmazione.</li> <li>3. Ideazione e pianificazione del prodotto finale da programmare.</li> <li>4. Realizzazione di storytelling in formato digitale attraverso la piattaforma di Scratch offline.</li> <li>5. Pubblicazione on line dei progetti finiti nella community di Scratch.</li> </ol>
<b>Data inizio prevista</b>	06/11/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CEEE073032
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Codegeneration - storytelling with Scratch - DUCENTA

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**

**Titolo: Codegeneration- storytelling with Scratch - CIENTO**





## Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Codegeneration- storytelling with Scratch - CIENTO
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Destinatari Alunni scuola primaria classi 3-4-5</p> <p>È ormai universalmente riconosciuto che per riuscire bene nel proprio futuro professionale i giovani dovranno “imparare a imparare” e non limitarsi a fornire risposte preconfezionate: in questa direzione si muovono le raccomandazioni dell'Unione Europea in materia di istruzione che sono state recepite dal MIUR anche con l'introduzione della programmazione nelle scuole (coding). Scratch è appunto un ambiente di programmazione visuale che consente di creare in maniera semplice e intuitiva le proprie storie animate, giochi e simulazioni: oggi Scratch conta una community di giovani sviluppatori estesa in tutto il mondo ed è di fatto lo strumento di riferimento per insegnare ai ragazzi il pensiero computazionale attraverso la programmazione. Una delle possibilità da esplorare in Scratch è quella dello storytelling: costruire storie attorno un tema specifico per mettere a fuoco alcuni concetti, non appesantire il carico cognitivo e rendere ovviamente più interessante ciò che si sta studiando. La presenza di oggetti (chiamati sprite), di scenari e in principal modo di azioni da costruire e affidare agli oggetti stessi garantisce ampi margini di creatività dal punto di vista narrativo.</p> <p>Attività</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Illustrazione da parte dell'insegnante del programma Scratch e delle sue funzioni.</li> <li>2. Organizzazione della classe in modalità di piccoli gruppi e di cooperative learning. Sperimentazione del linguaggio di programmazione.</li> <li>3. Ideazione e pianificazione del prodotto finale da programmare.</li> <li>4. Realizzazione di storytelling in formato digitale attraverso la piattaforma di Scratch offline.</li> <li>5. Pubblicazione on line dei progetti finiti nella community di Scratch.</li> </ol>
<b>Data inizio prevista</b>	06/11/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CEEE073021
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Codegeneration- storytelling with Scratch - CIENTO

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 €



	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>
--	---------------	--	--	--	--	-------------------

## Elenco dei moduli

**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**

**Titolo: Bee-Bot Robot**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Bee-Bot Robot
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Destinatari: Alunni scuola primaria classi 2-3-4</p> <p>La presenza sempre più diffusa di robot nella nostra vita quotidiana è un buon motivo che rende opportuno se non necessario realizzare una prima conoscenza dei concetti della robotica già nella Scuola dell'Infanzia e nella Primaria. Per le generazioni attuali i robot non sono più solo soggetti della fantasia, ma hanno assunto una connotazione concreta in quanto molti dei giocattoli che si trovano comunemente in commercio eseguono degli ordini, dei comandi che, in realtà, non è il bambino ad imporgli, ma che gli sono stati impartiti dai loro costruttori. Al contrario i robot proposti dalla scuola hanno la particolarità di essere programmati direttamente dai bambini, alcuni anche costruiti!</p> <p>Lo scopo della robotica educativa pertanto, diventa quello di trovare strumenti ludici tecnologicamente appetibili che rendano i bambini soggetti attivi nella "costruzione" della propria conoscenza. La robotica è un linguaggio trasversale che permette di raggiungere i più svariati obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coniuga multidisciplinarietà e lavoro di gruppo</li> <li>• Produce forte motivazione negli studenti attratti da un'insaziabile curiosità verso le tecnologie</li> <li>• Facilita l'integrazione di alunni extracomunitari</li> <li>• E' una risorsa per progetti individualizzati</li> </ul> <p>Per fare robotica non è necessario avere un laboratorio predisposto per le attività o necessariamente essere un laboratorio di informatica già ingombro dalle postazioni dei computer: anche una normale aula può trasformarsi con pochi ritocchi, in uno spazio adatto al lavoro per gruppi con i kit robotici. Anche spazi come la palestra, l'atrio, i corridoi, possono essere luogo idoneo per svolgere attività con i robot!</p> <p>Il Modulo da noi proposto si avvarrà dei piccoli robot Bee-Bots .</p> <p>Bee-Bot è una piccola apina di plastica, che a prima vista sembra un giocattolo come altri, in realtà è un robottino programmabile in modo semplice e immediato, premendo in sequenza i tasti posti sul dorso e per questo motivo, è accessibile anche ai bambini più piccoli e agli alunni diversamente abili. Con i Bee-Bots, i bambini possono fare esperienza inoltrandosi in un mondo scientifico mediante un approccio divertente.</p> <p>Attività</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica;</li> <li>• Sviluppare la logica e a contare;</li> <li>• visualizzare e costruire percorsi nello spazio;</li> <li>• giochi in lingua italiana, inglese, matematica, geografia, scienze, storia...</li> <li>• apprendere le basi dei linguaggi di programmazione</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	06/11/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CEEE07301X CEEE073021 CEEE073032



<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Bee-Bot Robot

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenze di cittadinanza digitale**

**Titolo: Consapevolmente digitali**

#### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Consapevolmente digitali



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Destinatari: Alunni scuola primaria classi 4-5</p> <p>I bambini e i giovani hanno colto l'essenza sociale del web più "naturalmente" degli adulti. Essi sviluppano una quantità notevole di relazioni on line. Non sempre sono però in grado di gestirle adeguatamente. Spesso, infatti, non sono guidati nella scoperta di questa nuova realtà da educatori preparati in materia e gli stessi genitori non sono in grado di svolgere la loro funzione in un mondo in cui si trovano a disagio nell'operatività minima. Spesso gli adulti fuggono davanti al problema, promuovendo i giovani a livelli di competenza sociale che effettivamente non possiedono, confondendola con le abilità tecniche. In altri casi essi risolvono il problema eliminandolo attraverso forme di proibizionismo. Paradossale risulta il divieto d'uso di cellulari e smartphone nella scuola italiana: tali strumenti si sono evoluti nella complessità del "mobile" (fino agli attuali tablet), che li rende molto utili, se opportunamente gestiti, quali elemento degli ambienti di apprendimento. Allo stesso modo, le scuole mettono forti limiti alla connettività, inibendo proprio gli ambienti più marcatamente sociali del Web quali i social network e i social media come Facebook e YouTube.</p> <p>Gli studenti, a fronte di una facilità di accesso e di abilità tecniche apprese con grande rapidità, spesso manifestano: superficialità nella navigazione e nei rapporti interpersonali; individualismo, narcisismo e una socialità orientata al clan più che alla comunità; scarsa capacità di controllo delle emozioni; un non risolto senso della privacy; limitato senso di responsabilità; conflittualità rispetto ai criteri di legalità; scarsa conoscenza dei pericoli della rete e dei necessari comportamenti per la sicurezza. Un'educazione alla cittadinanza digitale deve partire da quelle azioni che quotidianamente si compiono nella scuola con l'aiuto della tecnologia. L'attività propone di riflettere su alcune di queste esplicitando l'identità digitale, la partecipazione responsabile alla comunità costituita dalla classe, alla comunità ampia del web, ad una comunità di produzione e la partecipazione alle scelte della comunità scolastica e locale.</p> <p>Attività</p> <p>1 - L'identità - L'acquisizione di una casella di posta elettronica come primo momento di entrata nella socialità del web.</p> <p>2 - La comunità classe - L'utilizzo di web application per l'organizzazione e la gestione dei risultati delle ricerche on line della classe per lo sviluppo di competenze di cooperazione e di gestione di relazioni in gruppi di scopo di entità limitata, che agiscono soprattutto in presenza.</p> <p>3 - La comunità ampia - Utilizzo dei social media e costruzione di canali di distribuzione di materiali multimediali per sviluppare competenze di relazione in ambienti on line di dimensione mondiale.</p> <p>4 - La comunità professionale- Costruzione di una redazione giornalistica in una piattaforma di blogging e progettazione e gestione di un piano editoriale come costruzione di una comunità di scopo come simulazione di una realtà professionale.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>06/11/2017</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>30/06/2018</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Competenze di cittadinanza digitale</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>CEEE07301X CEEE073021 CEEE073032</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>20 Allievi (Primaria primo ciclo)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Consapevolmente digitali**



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 D. D. TRENTOLA DUCENTA  
(CEEE07300V)

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>



## Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 990660)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 24.993,60
<b>Massimale avviso</b>	€ 25.000,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	2916/B06
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	14/03/2017
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	2799/B06
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	09/02/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	19/05/2017 13:09:26
<b>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</b>	Sì
<b>Si dichiara di avere la disponibilità di spazi attrezzati per lo svolgimento delle attività proposte</b>	Sì

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Codegeneration - storytelling with Scratch - CENTRO</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Codegeneration - storytelling with Scratch - DUCENTA</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Codegeneration - storytelling with Scratch - CIENTO</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Bee-Bot Robot</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Consapevolmente digitali</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "Cresci@mo in digitale"</b>	<b>€ 24.993,60</b>	



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 D. D. TRENTOLA DUCENTA  
(CEEE07300V)

	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 24.993,60</b>	<b>€ 25.000,00</b>
--	---------------------------	--------------------	--------------------