



**Candidatura N. 47854**  
**2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e**  
**cittadinanza digitale**

**Sezione: Anagrafica scuola**

**Dati anagrafici**

<b>Denominazione</b>	CICCIANO IC BOVIO-PONTILLO-PASC
<b>Codice meccanografico</b>	NAIC8EX00R
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA DEGLI ANEMONI
<b>Provincia</b>	NA
<b>Comune</b>	Cicciano
<b>CAP</b>	80033
<b>Telefono</b>	0818248687
<b>E-mail</b>	NAIC8EX00R@istruzione.it
<b>Sito web</b>	<a href="http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it/">http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it/</a>
<b>Numero alunni</b>	1412
<b>Plessi</b>	NAAA8EX01N - CICCIANO IC-INFANZIA G.PAOLO II NAAA8EX02P - CICCIANO IC-INFANZIA-G. BASILE NAAA8EX03Q - CICCIANO IC-INFANZIA-RODARI NAEE8EX01V - CICCIANO IC - PRIMARIA G. BOVIO NAEE8EX02X - CICCIANO IC-PRIMARIA PONTILLO NAEE8EX031 - CICCIANO IC-PRIMARIA S.BARBATO NAMM8EX01T - SEC. 1? GR. G. PASCOLI-CICCIANO



## 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 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali ( solo per gli studenti del II ciclo) Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 47854 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	Il CODING: l' "alfabeto" del nostro tempo	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Laboratorio di ROBOTICA EDUCATIVA	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	WELCOME BLOG	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	SVILUPPARE APP	€ 5.682,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 22.728,00</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: DIGI-M@KER

Progetto: DIGI-M@KER	
<b>Descrizione progetto</b>	<p>Il consolidamento a livello internazionale del concetto di Società della Conoscenza e, dunque, di investimento sul capitale umano, impone di individuare e considerare forme di modalità di costruzione della conoscenza in ambiti e contesti diversi da quelli tradizionalmente e intenzionalmente deputati all'educazione e alla formazione e richiede di identificare su quale componente del soggetto umano l'azione educativa deve intervenire per operare cambiamento, trasformazione e sviluppo.</p> <p>Oggi, l'assunzione sistematica delle ICT e della didattica "makers", nella prassi quotidiana, appare particolarmente urgente e significativa, anche per ricucire quella sempre più rilevante "disconnessione" generazionale, metodologica, ambientale tra l'istituzione scolastica e i suoi stakeholders.</p> <p>La competenza digitale riveste, sempre più, una posizione strategica all' interno delle competenze civiche e sociali relative alla società attuale.</p> <p>Per questo motivo essa si pone come mezzo e strumento per lo sviluppo della persona umana, vero fine di ogni azione formativa.</p> <p>Il progetto DIGI-M@KER in riferimento all'Ob.S. 10.2, a valere sul P.O.N "Per la Scuola "Competenza e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020, in coerenza con quanto definito nel PTOF, con le priorità emerse del RAV e come risposta al PDM, propone interventi formativi per lo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale, finalizzati ad una migliore integrazione del senso umano delle tecnologie e all' acquisizione di nuovi strumenti per un pieno esercizio della cittadinanza attiva, della crescita economica e della competitività.</p> <p>Il ricorso ad attività di tipo "makers" è rinvenibile nel fatto che sono in grado di potenziare lo sviluppo delle competenze logico-matematiche, scientifiche, linguistiche, ma non solo. Questa modalità di insegnamento incoraggia gli studenti a un approccio partecipativo e coinvolgente e contribuisce a sviluppare competenze metacognitive e relazionali, potenzia il pensiero logico, la capacità di astrazione e di problem solving.</p> <p>Le attività saranno caratterizzate, come indicato nel "Manifesto" delle Avanguardie Educative dell'INDIRE da</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un approccio "maker" alla conoscenza, che prevede di smontare le cose, analizzarne il funzionamento e creare di nuove ;</li> <li>• Una metodologia basata sul trinomio "Think-Make-Improve" (ovvero "pensa-crea-migliora")</li> <li>• Una filosofia "open" aperta alla collaborazione e alla condivisione della conoscenza.</li> </ul>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

## Contesto di riferimento

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

L' I.C. di Cicciano comprende attualmente 7 plessi e una platea scolastica di 1412 alunni, ubicati in un territorio considerato "area a rischio" e di forte "educazione prioritaria" dove sono inesistenti spazi culturali, biblioteche, centri associativi.

La combinazione sottosviluppo più degrado ambientale urbano sembra essere in definitiva anche quella che in assoluto produce la maggiore spinta ad anticipare l'uscita dal sistema scolastico-formativo. E' questa, infatti, la situazione in cui lo svantaggio culturali, economici e sociali di contesto si presenta come inadempienza dell'obbligo scolastico. Per soddisfare i bisogni formativi dell'utenza l'Istituto ha articolato un'offerta formativa che arricchisce il curricolo verticale di interventi di accoglienza ed orientamento, formazione e recupero delle abilità di base, supporto alla motivazione e all'apprendimento attraverso la realizzazione di attività laboratoriali curricolari ed extracurricolari, di ampliamento al PTOF.

Il piano integrato DIGI-MAKER, attraverso un approccio innovativo per favorire in maniera efficace e coinvolgente lo sviluppo delle competenze di base, di relazione interpersonale, di cittadinanza attiva, parte della centralità dello studente e dai suoi bisogni, valorizza gli stili di apprendimento e lo spirito d'iniziativa e ha lo scopo di promuovere una crescita territoriale "intelligente, sostenibile, e solidale".

## 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.

Il piano integrato **DIGI-M@KER** offre alla comunità studentesca le opportunità formative per sviluppare il pensiero computazionale e la creatività digitale, promuovere una migliore integrazione del senso umano delle tecnologie e acquisire nuovi strumenti per un pieno esercizio della cittadinanza attiva, della crescita economica e della competitività.

Il piano integrato, in riferimento alla strategia decennale proposta dalla Commissione Europea "Europa 2020", per una crescita intelligente, sostenibile e solidale risponde all' esigenza di sostenere l'apprendimento lungo tutto l'arco della vita, life-long learning, e in tutti contesti formali e non formali, life-wide, e di estendere il concetto scuola dal lavoro fisico, a spazi di apprendimento virtuali, al mondo reale.

### OBIETTIVI GENERALI

- Acquisire nuovi strumenti per un pieno esercizio della propria cittadinanza
- Comprendere e integrare il senso umano delle tecnologie
- Sviluppare capacità e competenze ritenute indispensabili alla crescita economica e alla competitività

### OBIETTIVI SPECIFICI

- Potenziare gli apprendimenti di base
- Sviluppare il problem solving
- Promuovere l'autonomia e la responsabilità
- Promuovere il lavoro di squadra
- Sviluppare competenze trasversali (creatività, team working, attitudine alla comunicazione, e all'ascolto)
- Sostenere il principio di Lifelong Learning
- Promuovere competenze capitalizzabili

### Caratteristiche dei destinatari

Indicare, ad esempio, in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni e un'individuazione dei potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto.

L'attenta analisi dei processi educativi svolta in forma continuativa e sistematica dai Collegi dei Docenti unitamente alle indagini per la rilevazione delle caratteristiche socio-economiche dell'ambiente in cui è inserita la Scuola e dei suoi bisogni, ha messo in evidenza tra le criticità:

- la dispersione del potenziale cognitivo per quegli alunni che escono dalla scuola con un bagaglio di conoscenze, in termini di abilità e competenze, inferiori agli standard previsti,
- la difficoltà da parte degli alunni di sapersi orientare,
- la non conoscenza delle opportunità del territorio e delle nuove frontiere dello sviluppo,
- la dispersione e l'abbandono scolastico.

Pertanto, al fine di garantire le migliori opportunità di crescita culturale, economica e sociale alla comunità scolastica, il progetto che, intende portare avanti azioni di sostegno del successo formativo in una più ampia prospettiva nella quale la formazione sia intesa come risorsa permanente per la crescita dell'alunno e per il suo futuro inserimento sociale e lavorativo, è rivolto, soprattutto a discenti :

- Che trovano notevoli difficoltà nell'apprendimento;
- Che non sono motivati all'apprendimento e quindi reagiscono con intolleranza e con comportamenti non adeguati;
- Che non hanno una famiglia in grado di sostenerli nella crescita e nel processo di orientamento
- Che hanno bisogno di conoscere se stessi e siluppare il problem-solving



### **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.

L'apertura della scuola, oltre l'orario scolastico, è garantita dalla presenza delle risorse umane, tecniche e strumentali necessarie per l'attuazione del progetto, dalla specifica delle professionalità impegnate e dalla loro attinenza all'espletamento delle attività previste dai relativi moduli.

“Lo spazio” scolastico sarà organizzato come ambiente significativo di apprendimento polifunzionale e come evoluzione dell'aula tradizionale che si apre alla scuola e al mondo del lavoro.

Un ambiente a spazi flessibili in continuità con gli altri ambienti della scuola come lo spazio esterno, lo spazio informale, lo spazio multimediale e l'area per l'esplorazione.

Uno spazio così concepito favorisce il coinvolgimento e l'esplorazione attiva dello studente, i legami cooperativi e lo “star bene a scuola”.

All'interno di questo spazio flessibile si sfrutteranno le opportunità offerte dalle ICT, dai linguaggi digitali e dalla didattica maker, per supportare i nuovi modi di apprendere e valutare.

Si prevede l'articolazione dei moduli in 2 rientri a settimana di 3 ore ciascuno, da ottobre 2017 a giugno 2019, tenendo, comunque, presente le esigenze tecniche ed organizzative dell'istituto sede di formazione



### **Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni**

Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti - Scuole, Università e/o Enti pubblici o privati - con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, e con quali finalità (messa a disposizione di spazi e/o strumentazioni, condivisione di competenze, volontari per la formazione, ecc...).

La proposta formativa si distingue per una logica di rete ed integrazione.

Diversi sono gli attori coinvolti all'interno del progetto, con funzioni e ruoli specifici:

**ACF 2001**, sede legale in Nola: Supporto alla formazione, monitoraggio e valutazione dei moduli.

**COMUNE DI CICCIANO**: Assistenza nella fase di start-up su tutti i moduli e pubblicizzazione dell'evento di contenuto scientifico innovativo e sperimentale.

**PRO LOCO DI CICCIANO**: Supporto logistico e di risorse umane su tutti i moduli.

**ASS. CRIMINALT CICCIANO**. Supporto logistico e di risorse umane su tutti i moduli.

**LE RETI di scuole**: I.C. "BOVIO-PONTILLO-PASCOLI" di Cicciano (NA); I.C. BRACIGLIANO di Bracigliano (SA); I.C. SAN GENNARELLO DI OTTAVIANO; IC SCISCIANO; 2 C. D. di Sarno. Le scuole intendono attivare il presente accordo per la realizzazione di "Progetti per garantire il successo formativo nonché per garantire l'apertura delle scuole oltre l'orario scolastico soprattutto nella aree a rischio e in quelle periferiche".

La collaborazione si realizzerà, in concreto, con la piena attuazione di ogni azione strumentale all'ottimizzazione di tutte le risorse economiche ed umane disponibili e per lo scambio di buone prassi.



## 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 proposta formativa si distingue per una logica di rete ed integrazione finalizzata a garantire un arricchimento culturale e la promozione di competenze capitalizzabili.

Il piano integrato propone azioni, strumenti e attività che sottendono metodologie centrate sullo studente e un modo di lavorare che assegna all'impianto metodologico il ruolo di guida dell'innovazione permettendo contemporaneamente ampi gradi di flessibilità.

La didattica per competenze, centrata sull'alunno, attraverso l'approccio laboratoriale, la Peer-education, il Cooperative learning, e il Learning by doing, permette la personalizzazione degli interventi, nel rispetto degli stili e dei ritmi di apprendimento di ciascuno. Si utilizzeranno metodologie volte a:

- favorire la problematizzazione degli argomenti,
- innescare uno scambio continuo ed interattivo tra fare e saper fare,
- favorire il dialogo, la discussione,
- favorire il lavoro in gruppo,
- favorire i compiti di realtà

A sostegno del percorso formativo sono previste attività di orientamento inteso come 'azione formativa" mirante a mettere in grado gli alunni di orientarsi in una realtà complessa come quella della società attuale, di decidere il proprio futuro, di prevenire l'abbandono del percorso formativo, di capitalizzare le competenze.



### 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 Collegio dei Docenti, dopo successiva coesione dei tre ordini di scuola, ha intrapreso, nella progettazione del PTOF, un percorso di scelte didattico-educative e formative inerenti la riflessione sulle esigenze di studio e di ricerca al fine di migliorare la qualità dell'istruzione, in parallelo con l'accoglienza e la contestualizzazione dei bisogni dei vari livelli di utenza che interagiscono sui diversi ordini di scuola.

L'analisi e lo sviluppo dei dati di contesto e di autodiagnosi che ha definito le priorità formative emergenti, ha determinato le scelte e le azioni che sottendono tale piano integrato che ha l'intento principale di migliorare l'efficacia, l'efficienza e l'equità del sistema scuola, riducendo le disuguaglianze nelle opportunità di accesso future e incrementando l'equità e la mobilità sociale.

Tali azioni hanno connessioni con progetti già realizzati e in essere, e si pongono in continuità con altri progetti finanziati con altre azioni del PON-FSE-FESR.

Nello specifico progetti FESR di realizzazione di ambienti digitali per la fabbricazione animata dai maker e per l'apprendimento delle basi del Coding, e attività di ampliamento dell'offerta formativa che interagiscono con il progetto presentato, sia per la tematica, sia per la strutturazione dei percorsi formativi relativi a aree a rischio e a forte processo immigratorio, Art. 9 del C.C.N.L. Comparto Scuola 2006/2009

## Inclusività

Indicare, ad esempio, quali strategie sono previste per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale; quali misure saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.

Il progetto si ispira al disegno riformatore del sistema educativo e alla necessità di immaginare paradigmi capaci di rendere la scuola inclusiva, innovativa e aperta e, nello stesso tempo, capaci di confrontarsi con i complessi scenari del contesto sociale.

Il piano integrato prevede un'organizzazione flessibile, una differenziazione della didattica, un ampliamento dell'offerta formativa nonché un innalzamento della qualità di quest'ultima.

La proposta formativa si distingue per una logica di rete finalizzata a garantire la promozione di competenze capitalizzabili valorizzando la metodologia della didattica inclusiva basata su compiti reali, peer education, peer learning, cooperative learning e learnin by doing.

Si qualifica, pertanto, per la possibilità di creare un clima coinvolgente per quegli alunni che necessitano di elevare i livelli di comunicazione e socializzazione per prevenire l'isolamento, frustrazioni, e senso di insicurezza, che spesso degenerano nell'aggressività.

L'intento trasversale dei moduli è quello di aiutare gli alunni ad acquisire competenze in grado di metterli in condizione di risolvere i problemi che incontrano a scuola e nella vita quotidiana e di promuovere le competenze chiave di cittadinanza attiva, anche in prospettiva del lifelong learning

## 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.

Le caratteristiche di fruibilità e di innovazione del piano integrato conferiscono la potenzialità di innescare processi di cambiamento di breve, medio e lungo termine sia a livello di scuola che a livello di sistema.

Per valutarne l'impatto e la sua sostenibilità, come la ricaduta rispetto alla spendibilità delle competenze acquisite, verranno evidenziati: indicatori d'impatto in relazione agli obiettivi generali; indicatori di esito, in relazione agli obiettivi specifici e indicatori di output, in relazione ai risultati attesi.

L'intervento progettuale consente, altresì, una sostenibilità economica ed organizzativa, data la semplificazione ed integrazione delle azioni come l'implementazione di un miglioramento continuo non troppo onerosa nel tempo. La sostenibilità del modello integrato che si intende sviluppare e porre in atto poggia su una serie di pilastri che ne assicurano la capacità di perdurare e di autoregolarsi anche dopo il venir meno dei finanziamenti specifici previsti per l'intervento che qui si propone.

Esso andrà a costituire un modello virtuoso anche per le classi successive o per altre scuole e, pertanto, replicato in modo da alimentare anche un circuito di dialogo fra il mondo della scuola, semplici cittadini, le istituzioni e le altre agenzie educative sul territorio.

### **Prospettive di scalabilità e replicabilità della stessa nel tempo e sul territorio**

Indicare, ad esempio, come sarà comunicato il progetto alla comunità scolastica e al territorio; se il progetto prevede l'apertura a sviluppi che proseguano oltre la sua conclusione; se saranno prodotti materiali/modelli riutilizzabili e come verranno messi a disposizione; quale documentazione sarà realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices).

La comunicazione la promozione e la diffusione dei risultati avverrà mediante l'utilizzo di canali digitali, mezzo stampa e eventi.

Si prevede l'utilizzo del sito web della scuola e la diffusione di materiale informativo come brochure, locandine, manifesti per pubblicizzare sia il progetto che le azioni ad esso connesse.

Tutti moduli progettati prevedono la realizzazione concreta delle attività laboratoriali e la valorizzazione dei risultati sarà orientata all'utilizzo e all'applicazione pratica dei risultati del modulo durante le attività di follow-up che saranno intraprese dopo la realizzazione del modulo medesimo.

Lo scopo delle attività di follow up è quello di incrementare l'impatto del piano mediante i suoi effetti moltiplicatori e di assicurare la sostenibilità dei risultati raggiunti.

Questo obiettivo sarà raggiunto attraverso la diffusione dei risultati educativi raggiunti durante la sua implementazione e la pubblicizzazione dei prodotti ottenuti, consentendo ad altri promotori di utilizzarlo in un nuovo contesto. Il modulo presenta un alto indice di sostenibilità poiché non necessita di particolari attrezzature e può diventare una buona pratica da ripetere anche in funzione dell'orientamento in entrata.

### **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 partecipazione dei genitori ai progetti della scuola è sempre stato un indicatore di qualità per migliorare l'offerta formativa e, pertanto, sono state sempre ricercate occasioni di confronto, analisi e condivisione di scelte educative, attraverso un patto di corresponsabilità, con le famiglie dei discenti.

L'alleanza in tale prospettiva si configura come pedagogica, culturale, organizzativa e formativa per l'ottimizzazione dell'uso delle risorse nella prospettiva del miglioramento e per la contestualizzazione della qualità dell'offerta formativa con l'adozione di pratiche concertative in termini di dialogo, scambio, ricerca e valutazione degli esiti.

Le famiglie pertanto anche in questo contesto sono stati i soggetti che più hanno ispirato, proposto e stimolato le varie iniziative proposte e i momenti di condivisione sono stati sia istituzionali, sia formali che informali.

Il ruolo della famiglia è stato fondamentale nel supportare il lavoro dei team di progettazione e nel partecipare alle decisioni che hanno riguardato l'organizzazione delle attività educative. Rappresenta un punto di riferimento essenziale per una corretta inclusione scolastica dell'alunno sia perché fonte d'informazioni preziose sia perché luogo in cui avviene la continuità tra famiglia e scuola.

### **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 proposti prevedono percorsi di "pensiero computazionale e creatività digitale".

I contenuti proposti saranno funzionali a promuovere la comprensione degli elementi fondamentali della programmazione, le competenze collegate all'informatica; a sviluppare il pensiero computazionale per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi e l'utilizzo dei suoi strumenti e metodi, sia attraverso tecnologie digitali sia attraverso attività unplugged, per stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale, anche attraverso esperienze di making, robotica educativa e internet delle cose.

Le tematiche e le attività relative saranno caratterizzate da approcci innovativi, in grado di superare la dimensione frontale e trasmissiva dei saperi, di promuovere la didattica attiva, l'apprendimento attraverso la pratica e in situazioni concrete, di mettere al centro le alunne e gli alunni, e di valorizzare lo spirito d'iniziativa per affrontare in maniera efficace e coinvolgente lo sviluppo del pensiero logico e computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale".

I percorsi promuoveranno anche, la relazione tra discipline, sfruttando la natura trasversale delle competenze digitali come attrattore di collaborazione e delineando l'approccio metodologico generale unito alle strategie adottate per garantire coerenza tra i contenuti verticali e la loro applicazione trasversale.



## Sezione: Progetti collegati della Scuola

### Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
A SCUOLA DI INFORMATICA	PAG 64	<a href="http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it">http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it</a>
COMPETENZE CHIAVE FSE - C1	PAG 70	<a href="http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it">http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it</a>
DA COSA (RI-NASCE) COSA Progetto extracurriculare di ampliamento all'offerta formativa	PAG 65	<a href="http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it">http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it</a>
FESR- Realizzazione AMBIENTI DIGITALI	PAG 70	<a href="http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it">http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it</a>
FESTIVAL DEI DIRITTI DEI RAGAZZI Progetto curriculare ed extracurriculare di ampliamento all'offerta formativa	PAG 66	<a href="http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it">http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it</a>
FINALMENTE...Innoviamo FESR-POR Campania	PAG 70	<a href="http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it">http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it</a>
IL PASQUINO, giornalino scolastico cartaceo e digitale. Progetto extracurriculare di ampliamento all'offerta formativa	PAG 65	<a href="http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it">http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it</a>
IL RESTAURO CONSERVATIVO Progetto extracurriculare di ampliamento all'offerta formativa	PAG 65	<a href="http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it">http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it</a>
L'INGLESE UNA FINESTRA SUL MONDO FSE - B1	PAG 70	<a href="http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it">http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it</a>
ORIENTAMENTO formativo e RI- orientamento FSE - C1	PAG 70	<a href="http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it">http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it</a>
PER UNA SCUOLA ATTIVA E CREATIVA Progetto extracurriculare di ampliamento all'offerta formativa	PAG 67	<a href="http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it">http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it</a>
PICCOLA GUIDA DEL VISITATORE FRETTOLOSO: IL DVD Progetto extracurriculare di ampliamento all'offerta formativa	PAG 65	<a href="http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it">http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it</a>
POTENZIAMENTO 1 LINGUA STRANIERA Progetto extracurriculare di ampliamento all'offerta formativ	PAG 65	<a href="http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it">http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it</a>
Repubblica@SCUOLA Sviluppo per le competenze linguistiche	PAG 62	<a href="http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it">http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it</a>
SCUOLA PROGETTO DI VITA Progetto extracurriculare di ampliamento all'offerta formativa	PAG 67	<a href="http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it">http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it</a>
TUTTI PREPARATI AL CODING LAB PIANO FESR	PAG 70	<a href="http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it">http://www.istitutocomprensivodicicciano.gov.it</a>





## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alligato
<p>AVVISO - 2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale</p> <p>AZIONE - 10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base</p> <p>SOTTOAZIONE- 10.2.2A Competenze di base.</p> <p>Il presente protocollo d'intesa costituisce lo strumento mediante il quale le parti si propongono di favorire l'integrazione tra scuola e territorio nella convinzione che il rafforzamento e lo sviluppo di rapporti di collaborazione funzionale tra la realtà scolastica e le istanze rappresentate dalla comunità di cui essa fa parte, costituisca fattore essenziale per il pieno conseguimento dell'autonomia dell'istituto scola-stico e per la crescita culturale, sociale, civile ed economica della comunità locale</p>	1	COMUNE DI CICCIANO	Accordo	2509	18/05/2017	Sì
<p>AVVISO - 2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale</p> <p>AZIONE - 10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base</p> <p>SOTTOAZIONE- 10.2.2A Competenze di base.</p> <p>Il presente protocollo d'intesa costituisce lo strumento mediante il quale le parti si propongono di favorire l'integrazione tra scuola e territorio nella convinzione che il rafforzamento e lo sviluppo di rapporti di collaborazione funzionale tra la realtà scolastica e le istanze rappresentate dalla comunità di cui essa fa parte, costituisca fattore essenziale per il pieno conseguimento dell'autonomia dell'istituto scola-stico e per la crescita culturale, sociale, civile ed economica della comunità locale</p>	1	ASSOCIAZIONE CRIMINALT	Accordo	2509	18/05/2017	Sì



<p>AVVISO - 2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale          AZIONE - 10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base          SOTTOAZIONE- 10.2.2A Competenze di base.          Il presente protocollo d'intesa costituisce lo strumento mediante il quale le parti si propongono di favorire l'integrazione tra scuola e territorio nella convinzione che il rafforzamento e lo sviluppo di rapporti di collaborazione funzionale tra la realtà scolastica e le istanze rappresentate dalla comunità di cui essa fa parte, costituisca fattore essenziale per il pieno conseguimento dell'autonomia dell'istituto scola-stico e per la crescita culturale, sociale, civile ed economica della comunità locale</p>	1	Associazione Comitato Fabbro 2001	Accordo	2509	18/05/2017	Sì
<p>AVVISO - 2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale          AZIONE - 10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base          SOTTOAZIONE- 10.2.2A Competenze di base.          Il presente protocollo d'intesa costituisce lo strumento mediante il quale le parti si propongono di favorire l'integrazione tra scuola e territorio nella convinzione che il rafforzamento e lo sviluppo di rapporti di collaborazione funzionale tra la realtà scolastica e le istanze rappresentate dalla comunità di cui essa fa parte, costituisca fattore essenziale per il pieno conseguimento dell'autonomia dell'istituto scola-stico e per la crescita culturale, sociale, civile ed economica della comunità locale</p>	1	PRO LOCO SEDE DI CICCIANO	Accordo	2509	18/05/2017	Sì

**Collaborazioni con altre scuole**

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato



<p>AVVISO - 2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale AZIONE - 10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base SOTTOAZIONE- 10.2.2A Competenze di base. Il presente protocollo d'intesa costituisce lo strumento mediante il quale le parti si propongono di favorire l'integrazione tra scuola e territorio nella convinzione che il rafforzamento e lo sviluppo di rapporti di collaborazione funzionale tra la realtà scolastica e le istanze rappresentate dalla comunità di cui essa fa parte, costituisca fattore essenziale per il pieno conseguimento dell'autonomia dell'istituto scola-stico e per la crescita culturale, sociale, civile ed economica della comunità locale.</p>	<p>SAIC80600A IST.COMPR. BRACIGLIANO NAIC8BF005 OTTAVIANO - I.C. SAN GENNARELLO NAIC8FQ007 SCISCIANO IC OMODEO BEETHOVEN</p>	2509	18/05/2017	Sì
<p>AVVISO - 2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale AZIONE - 10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base SOTTOAZIONE- 10.2.2A Competenze di base. Il presente protocollo d'intesa costituisce lo strumento mediante il quale le parti si propongono di favorire l'integrazione tra scuola e territorio nella convinzione che il rafforzamento e lo sviluppo di rapporti di collaborazione funzionale tra la realtà scolastica e le istanze rappresentate dalla comunità di cui essa fa parte, costituisca fattore essenziale per il pieno conseguimento dell'autonomia dell'istituto scola-stico e per la crescita culturale, sociale, civile ed economica della comunità locale.</p>	<p>NAIC8AP00V NOLA - I.C. MAMELI NAIC8BF005 OTTAVIANO - I.C. SAN GENNARELLO</p>	3328	15/05/2017	Sì

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Il CODING: l' "alfabeto" del nostro tempo	€ 5.682,00
Laboratorio di ROBOTICA EDUCATIVA	€ 5.682,00
WELCOME BLOG	€ 5.682,00



SVILUPPARE APP	€ 5.682,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 22.728,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Il CODING: l' "alfabeto" del nostro tempo**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	Il CODING: l' "alfabeto" del nostro tempo
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il modulo si prefigge un intervento formativo finalizzato al miglioramento delle competenze di base nell'area logico-matematica rivolto agli alunni della scuola primaria al fine di potenziare, a livello concettuale e cognitivo, le capacità critiche, riflessive, logiche inferenziali e del pensiero divergente.</p> <p>L'obiettivo è quello di insegnare il CODING, cioè la programmazione informatica, per passare ad un'informatica maker, oltre che consumer.</p> <p>Il CODING abitua i ragazzi a pensare in modo creativo, a trovare la soluzione a problemi con la codifica di istruzioni che devono essere esplicitate in modo chiaro e preciso; abitua al costante controllo del proprio pensiero che in questo caso è un pensiero algoritmico</p> <p><b>OBIETTIVI</b></p> <p>Recupero delle conoscenze e delle abilità di base nell'area logico-matematica Perfezionare e potenziare il metodo di apprendimento e di studio Fornire agli alunni strumenti semplici, divertenti e facilmente accessibili per imparare i concetti di base dell'informatica. Sviluppare il pensiero computazionale e introdurre il CODING</p> <p><b>METODOLOGIE</b></p> <p>Cooperative Learning Schoolkit per accompagnare la scuola all'attuazione del PNSD Attività laboratoriale singola e di gruppo Peer Education</p> <p><b>ATTIVITA'/CONTENUTI</b></p> <p>Il modulo è progettato per sfruttare le potenzialità che le nuove tecnologie hanno come vettori dell'apprendimento e in un contesto ludico gli studenti impareranno a creare programmi per risolvere problemi e sviluppare giochi interattivi o storie da condividere. Il nuovo concetto fondamentale introdotto in questo percorso è quello di istruzione condizionale: gli studenti imparano a scrivere programmi che prendono decisioni e possono quindi eseguire differenti sequenze di istruzioni. Pertanto si proporranno:</p> <p>oggetti programmabili, algoritmo, programmazione visuale a blocchi, concetto di algoritmo, introduzione a Scatch lo stage, gli sprite, le aree, editor di immagini definizione ed uso di procedure, verifica e corruzione del codice, riuso del codice</p> <p><b>STRUMENTI</b></p> <p>Strumenti informatici e multimediali; collegamento ad internet;</p>



	<p>programmi specifici per il coding.</p> <p><b>TEMPI</b></p> <p>Orario extrascolastico, da ottobre 2017 a giugno 2019</p> <p><b>VERIFICA/VALUTAZIONE</b></p> <p>Al fine di valutare il percorso formativo si avvierà un'azione costante di registrazione delle attività svolte, dei progressi ottenuti da parte di ogni singolo alunno e/o dei gruppi classe. Saranno presi in considerazione gli interessi manifestati, l'atteggiamento verso le attività presentate, le più generali dinamiche relazionali degli alunni, il grado di autonomia nell'affrontare e risolvere i problemi, le doti di riflessione e la capacità di analisi critica. La valutazione, inoltre, sarà intesa come modalità di verifica del processo di insegnamento/apprendimento per l'eventuale revisione e riprogettazione. Nel valutare l'alunno si terrà conto non solo dell'acquisizione dei contenuti proposti ma di tutti quei fattori che incidono sul processo di apprendimento e di formazione.</p> <p>In particolare, saranno attivate le seguenti valutazioni.</p> <p><b>Valutazione ex ante</b></p> <p>All'inizio dell'azione formativa sarà effettuata una valutazione tendente ad accertare gli aspetti motivazionali in ordine all'interesse dell'allievo a frequentare il percorso formativo. La valutazione (monitoraggio) in itinere</p> <p>L'azione, servirà a controllare l'andamento del processo formativo, al fine di rilevare la presenza di eventuali fattori di criticità che rendono necessari "aggiustamenti" in corso d'opera. Essa controlla:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• il clima d'aula, in ordine alle relazioni che s'instaurano tra i protagonisti del processo formativo, alla qualità dell'intera azione formativa che coinvolge tutti i protagonisti</li> <li>• l'apprendimento</li> <li>• l'autovalutazione degli allievi intesa come capacità critica del proprio stato di conoscenze/competenza</li> </ul> <p>La Valutazione finale, che si colloca al termine del percorso didattico, è una valutazione di tipo sommativo, finalizzata ad accertare se il discente è in grado di "padroneggiare" le diverse competenze acquisite nel corso delle singole esperienze d'apprendimento in forma integrata e complessiva. In altri termini essa è volta a "misurare" il livello d'apprendimento raggiunto dall'allievo e a verificare il grado di competenza conseguito</p> <p><b>RISULTATI ATTESI</b></p> <p>L'alunno dispone di un repertorio scientifico di base che gli permette di soddisfare bisogni di uso concreto - L'alunno è in grado di interagire con i compagni e gli adulti in conversazioni brevi su questioni correnti e usuali</p> <p>L'alunno è in grado di leggere testi problematici su argomenti conosciuti, formulati in un lessico di ampia frequenza, con sufficiente livello di comprensione</p> <p>L'alunno è in grado di scrivere una serie di semplici codici</p> <p>È autonomo e ben inserito nel gruppo classe</p> <p><b>INDICATORI DI RISULTATO</b></p> <p>Esame dei risultati delle prove di valutazione comuni</p> <p>Risultati delle prove standardizzate nazionali;</p> <p>Rilevazione dei livelli in uscita a conclusione dell'anno scolastico</p>
<b>Data inizio prevista</b>	02/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	29/06/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NAEE8EX01V NAEE8EX02X NAEE8EX031
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30



**Scheda dei costi del modulo: Il CODING: l' "alfabeto" del nostro tempo**

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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

**Elenco dei moduli**

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

**Titolo: Laboratorio di ROBOTICA EDUCATIVA**

**Dettagli modulo**

Titolo modulo	Laboratorio di ROBOTICA EDUCATIVA
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il modulo ROBOTICA EDUCATIVA mira a sviluppare competenze e abilità utili agli alunni non solo dal punto di vista tecnologico – matematico ma anche da quello della risoluzione dei problemi, della creatività, del lavoro di gruppo, attraverso il gioco e l' utilizzo di materiali vari privilegiando Kit robot , Lego Wedo, Schede didattiche e PC. Un percorso di robotica educativa coniuga innovazione, formazione ed inclusione per insegnare a scuola non solo le discipline ma anche le competenze per la vita.</p> <p>Giocare e imparare a programmare un robot, infatti, sviluppa processi che permettono agli alunni di plasmare il proprio futuro e costruire un nuovo approccio alla vita.</p> <p><b>OBIETTIVO GENERALE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• realizzare una dimensione educativa con valenza formativa, orientativa e finalizzata alla acquisizione di competenze chiave</li> </ul> <p><b>OBIETTIVI SPECIFICI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• favorire un apprendimento per "costruzione" della conoscenza</li> <li>• educare a lavorare per processi</li> <li>• sviluppare la capacità di organizzare i dati di un problema da risolvere mediante schemi o grafici e tradurre gli algoritmi con linguaggi di programmazione</li> <li>• potenziare le capacità di problem solving</li> <li>• educare alla collaborazione ed al lavoro in gruppo.</li> </ul> <p><b>METODOLOGIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizzazione per livelli di apprendimento</li> <li>• Attività laboratoriale singola e di gruppo</li> <li>• Peer Education</li> <li>• Problem Solving</li> </ul> <p><b>ATTIVITA'/CONTENUTI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduzione alla meccanica ed alla robotica</li> <li>• Unità programmabile</li> <li>• Programmazione dei vari elementi di input e output</li> <li>• Prove di funzionamento delle periferiche.</li> <li>• Costruzione e programmazione di robot</li> </ul> <p><b>STRUMENTI-</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kits Robot didattici</li> <li>• Connessione a Internet wifi;</li> <li>• Lim;</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stampanti;</li> <li>• Fotocamera digitale;</li> <li>• Webcam;</li> <li>• Laboratori;</li> </ul> <p>TEMPI Orario extrascolastico, da ottobre 2017 a giugno 2019</p> <p>VERIFICA/VALUTAZIONE Al fine di valutare il percorso formativo si avvierà un'azione costante di registrazione delle attività svolte, dei progressi ottenuti da parte di ogni singolo alunno e/o dei gruppi classe. Saranno presi in considerazione gli interessi manifestati, l'atteggiamento verso le attività presentate, le più generali dinamiche relazionali degli alunni, il grado di autonomia nell'affrontare e risolvere i problemi, le doti di riflessione e la capacità di analisi critica. La valutazione, inoltre, sarà intesa come modalità di verifica del processo di insegnamento/apprendimento per l'eventuale revisione e riprogettazione. Nel valutare l'alunno si terrà conto non solo dell'acquisizione dei contenuti proposti ma di tutti quei fattori che incidono sul processo di apprendimento e di formazione. In particolare, saranno attivate le seguenti valutazioni. Valutazione ex ante All'inizio dell'azione formativa sarà effettuata una valutazione tendente ad accertare gli aspetti motivazionali in ordine all'interesse dell'allievo a frequentare il percorso formativo. La valutazione (monitoraggio) in itinere L'azione, servirà a controllare l'andamento del processo formativo, al fine di rilevare la presenza di eventuali fattori di criticità che rendono necessari "aggiustamenti" in corso d'opera. Essa controlla: il clima d'aula, in ordine alle relazioni che s'instaurano tra i protagonisti del processo formativo, alla qualità dell'intera azione formativa che coinvolge tutti i protagonisti, l'apprendimento, l'autovalutazione degli allievi intesa come capacità critica del proprio stato di conoscenze/competenza La Valutazione finale, che si colloca al termine del percorso didattico, è una valutazione di tipo sommativo, finalizzata ad accertare se il discente è in grado di "padroneggiare" le diverse competenze acquisite nel corso delle singole esperienze d'apprendimento in forma integrata e complessiva. In altri termini essa è volta a "misurare" il livello d'apprendimento raggiunto dall'allievo e a verificare il grado di competenza conseguito. In tale prospettiva la valutazione del Piano Integrato avrà come finalità quella di valutare la stima dell'impatto cioè degli effetti prodotti dalla realizzazione delle azioni poste in essere sulla base degli indicatori di processo e di risultato prodotti.</p> <p>RISULTATI ATTESI:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Miglioramento dei risultati di apprendimento nelle discipline STEM</li> <li>• Potenziamento della capacità di lavorare in gruppo per risolvere problemi complessi</li> <li>• Potenziamento del pensiero divergente e della capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente</li> <li>• Incremento della capacità di comprensione di processi</li> <li>• Capacità di collaborazione e di lavoro in gruppo</li> </ul> <p>Prodotto finale: costruzione di un Robot</p>
<b>Data inizio prevista</b>	02/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	29/06/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NAEE8EX01V NAEE8EX02X NAEE8EX031
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30



## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Laboratorio di ROBOTICA EDUCATIVA

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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

## Elenco dei moduli

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

**Titolo: WELCOME BLOG**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	WELCOME BLOG





## Descrizione modulo

Il percorso formativo, che sfrutta tecnologie e competenze digitali nasce con l'obiettivo di insegnare fin dai primi anni di studio come è possibile creare un blog, giungendo anche a realizzarne uno; in modo che possa diventare parte integrante del background di conoscenze dei ragazzi e sviluppare così una sensibilità nella realizzazione dei servizi digitali e, di conseguenza, sui benefici concreti che possono generare nella vita quotidiana di tutte le persone.

E' un modulo che mira a promuovere attività che possano accrescere la consapevolezza dei benefici del digitale e stimolare la curiosità nei confronti del mondo del web sin da piccoli offrendo ai teenager italiani l'opportunità di sviluppare fin da giovani competenze a valore aggiunto che li renderanno in futuro professionisti competitivi nel mercato globale. Uno degli scopi fondamentali è pertanto quello di gettare un ponte tra i contesti di apprendimento formali, informali e non formali. Il progetto ha per oggetto il "valore" della formazione scolastica, che pone al centro l'alunno (matrice costruttivista).

Il blog di classe è uno strumento straordinario per creare attività partecipate e stimolare l'interesse degli alunni. La possibilità di utilizzare il blog di classe per documentare le attività svolte con l'aiuto di immagini, video e animazioni è sicuramente un'opportunità formativa che ha offerto numerosi spunti di apprendimento collaborativo e che ha favorito un uso corretto e guidato delle Nuove Tecnologie.

Il blog di classe sarà:

- un ambiente virtuale che permette di riflettere sulle attività svolte in aula;
- diario di bordo;
- archivio dei materiali del corso e delle esercitazioni dello studente;
- valido contributo per continuare fuori dall'aula le attività svolte in classe;
- repository per video per sperimentare la Flipped Classroom;
- luogo che consente di potenziare l'interazione e il lavoro dei gruppi nella classe;
- strumento con il quale mantenere un rapporto continuo con gli studenti e fornire loro lezioni,
- posto per la composizione di testi collettivi;
- aggiornamento sulle risorse Open Source presenti nel web (Prezi, Glogster, Blendspace, Animoto, CmapTool, Slideshare...)
- forma di coinvolgimento dei genitori che, consultando il blog, comprendono il percorso didattico e si aggiornano sull'apprendimento dei propri figli;

In tale prospettiva il blog di classe si rivelerà un ottimo "ambiente di apprendimento" in quanto:

- consente di superare la tradizionale comunicazione bilaterale allievo/insegnante;
- favorisce l'interazione degli alunni con gli strumenti e l'uso di codici alternativi;
- riduce l'isolamento del singolo;
- facilita il reperimento dei materiali necessari per lo studio, soprattutto per i DSA incoraggia all'aiuto reciproco nell'ottica dell'apprendimento collaborativo;
- favorisce la crescita collettiva del gruppo e aumenta il senso di appartenenza alla classe;
- fa nascere discussioni significative
- stimola gli allievi alla lettura e alla scrittura
- è un luogo virtuale condiviso dove proporre esercitazioni, lezioni, quiz, approfondimenti,
- consente la costruzione della autonoma e differenziata della conoscenza

### OBIETTIVI

- Stimolare la motivazione allo studio; -
- Sviluppare l'autostima e la capacità di rapportarsi con gli altri;
- Aumentare il senso di responsabilità, affidabilità e puntualità nel rispetto di ruoli e tempi operativi in un contesto lavorativo;
- Migliorare la comunicazione verbale, potenziare le capacità di ascolto e di relazione interpersonale,
- sapersi adattare a diversi stili di comportamento;
- Conoscere le problematiche connesse con il mondo del lavoro; -
- Favorire il confronto tra le competenze richieste dal mondo del lavoro e le conoscenze scolastiche acquisite, stimolando l'interazione tra momento formativo e momento applicativo;
- Rafforzare le competenze per lo sviluppo di un'idea progettuale;
- Sviluppare le competenze organizzative e relazionali



#### METODOLOGIE

Cooperative Learning  
Attività laboratoriale singola e di gruppo  
Peer Education

#### ATTIVITA'/CONTENUTI

Il modulo è progettato per sfruttare le potenzialità che le nuove tecnologie hanno come vettori dell'apprendimento e in un contesto ludico gli studenti impareranno a risolvere problemi, progettare e creare un blog.

#### CONTENUTI

- il web e la sicurezza in rete
- contenuti
- i moduli
- la grafica
- gli ambienti digitali
- le tipologie di blog

#### STRUMENTI

Strumenti informatici e multimediali;  
Collegamento ad internet;  
Programmi specifici per realizzare blog.

#### TEMPI

Orario extrascolastico, da ottobre 2017 a giugno 2019

#### VERIFICA/VALUTAZIONE

Al fine di valutare il percorso formativo si avvierà un'azione costante di registrazione delle attività svolte, dei progressi ottenuti da parte di ogni singolo alunno e/o dei gruppi classe. Saranno presi in considerazione gli interessi manifestati, l'atteggiamento verso le attività presentate, le più generali dinamiche relazionali degli alunni, il grado di autonomia nell'affrontare e risolvere i problemi, le doti di riflessione e la capacità di analisi critica. La valutazione, inoltre, sarà intesa come modalità di verifica del processo di insegnamento/apprendimento per l'eventuale revisione e riprogettazione. Nel valutare l'alunno si terrà conto non solo dell'acquisizione dei contenuti proposti ma di tutti quei fattori che incidono sul processo di apprendimento e di formazione.

In particolare, saranno attivate le seguenti valutazioni.

#### Valutazione ex ante

All'inizio dell'azione formativa sarà effettuata una valutazione tendente ad accertare gli aspetti motivazionali in ordine all'interesse dell'allievo a frequentare il percorso formativo.

#### La valutazione (monitoraggio) in itinere

L'azione, servirà a controllare l'andamento del processo formativo, al fine di rilevare la presenza di eventuali fattori di criticità che rendono necessari "aggiustamenti" in corso d'opera. Essa controlla:

- il clima d'aula, in ordine alle relazioni che s'instaurano tra i protagonisti del processo formativo, alla qualità dell'intera azione formativa che coinvolge tutti i protagonisti
- l'apprendimento
- l'autovalutazione degli allievi intesa come capacità critica del proprio stato di conoscenze/competenza

La Valutazione finale, che si colloca al termine del percorso didattico, è una valutazione di tipo sommativo, finalizzata ad accertare se il discente è in grado di "padroneggiare" le diverse competenze acquisite nel corso delle singole esperienze d'apprendimento in forma integrata e complessiva. In altri termini essa è volta a "misurare" il livello d'apprendimento raggiunto dall'allievo e a verificare il grado di competenza conseguito

#### RISULTATI ATTESI

Potenziamento dell'autostima e della motivazione al successo personale  
Partecipazione più attiva e fattiva al dialogo educativo  
Acquisizione di comportamenti tesi al conseguimento del risultato  
Interazione positiva con i compagni e gli adulti  
Autonomia e responsabilità

**Data inizio prevista** 02/10/2017

**Data fine prevista** 29/06/2019



<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NAMM8EX01T
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: WELCOME BLOG

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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**  
**Titolo: SVILUPPARE APP**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	SVILUPPARE APP
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Finalità del modulo è di far conoscere i componenti costitutivi di una app e fornire le basi per realizzare applicazioni per Android, affrontando tutte le fasi dall'impostazione dell'ambiente di sviluppo fino al collaudo di una app su un dispositivo virtuale (emulatore). Considerando che il modo migliore per diffondere la conoscenza in modo virale sono le App a sfondo Social, si è pensato di attivare un percorso sullo sviluppo di App tale da trasmettere ai ragazzi tutte quelle competenze necessarie soprattutto come opportunità lavorativa concreta.. Durante il modulo sarà realizzata, insieme agli studenti, un App per la promozione del territorio finalizzata a prenotare visite guidate, ristoranti, alberghi, eventi culturali. Gli studenti potranno loro stessi, previa prenotazione attraverso l'App, fare da guide a turisti e a persone interessate a visitare siti di interesse storico, artistico e culturale.</p> <p>Il modulo formativo dà piena attuazione alle istanze promosse dal Piano Nazionale per la Scuola Digitale (PNSD), potenziando e sviluppando nuovi strumenti e modalità didattiche orientate alle competenze e ampliando l'offerta formativa, con l'obiettivo di formare e preparare artigiani 2.0.</p> <p><b>OBIETTIVI GENERALI:</b> Integrare nella didattica quotidiana le potenzialità dei nuovi strumenti e risorse tecnologiche Stimolare all'interazione e alla cooperazione tra gli alunni secondo i modelli emergenti di didattica collaborativi; Sviluppare esperienze collaborative, Sviluppare il problem solving;</p> <p><b>OBIETTIVI SPECIFICI</b></p>



Comprendere il linguaggio di programmazione  
Utilizzare i tool di sviluppo  
Utilizzare un dispositivo virtuale per collaudare le App  
Creare nuove app riutilizzando codice esistente  
Sviluppare app di media complessità

**CONTENUTI:**

I sistemi operativi più utilizzati nelle tecnologie mobile,  
Il linguaggio di programmazione  
Gli algoritmi e strutture dati  
Gli elementi e il funzionamento di base di un'applicazione  
I kit di sviluppo  
Il sistema Android  
Il ciclo di vita di un'app Android

**STRUMENTI**

Ambiente Multimediale, collegato in rete, con collegamento Internet.  
Tool di sviluppo per ambienti Android  
Connessione a Internet

Wifi

Lim

Stampanti

Fotocamera digitale

Webcam

Fotocopie

Dispense

**TEMPI**

Orario extrascolastico, da ottobre 2017 a giugno 2019

**PRODOTTO FINALE:** progettazione di un'APP

**VERIFICA/VALUTAZIONE**

Al fine di valutare il percorso formativo si avvierà un'azione costante di registrazione delle attività svolte, dei progressi ottenuti da parte di ogni singolo alunno e/o dei gruppi classe. Saranno presi in considerazione gli interessi manifestati, l'atteggiamento verso le attività presentate, le più generali dinamiche relazionali degli alunni, il grado di autonomia nell'affrontare e risolvere i problemi, le doti di riflessione e la capacità di analisi critica. La valutazione, inoltre, sarà intesa come modalità di verifica del processo di insegnamento/apprendimento per l'eventuale revisione e riprogettazione. Nel valutare l'alunno si terrà conto non solo dell'acquisizione dei contenuti proposti ma di tutti quei fattori che incidono sul processo di apprendimento e di formazione.

In particolare, saranno attivate le seguenti valutazioni.

**Valutazione ex ante**

All'inizio dell'azione formativa sarà effettuata una valutazione tendente ad accertare gli aspetti motivazionali in ordine all'interesse dell'allievo a frequentare il percorso formativo.

La valutazione (monitoraggio) in itinere

L'azione, servirà a controllare l'andamento del processo formativo, al fine di rilevare la presenza di eventuali fattori di criticità che rendono necessari "aggiustamenti" in corso d'opera. Essa controlla:

il clima d'aula, in ordine alle relazioni che s'instaurano tra i protagonisti del processo formativo, alla qualità dell'intera azione formativa che coinvolge tutti i protagonisti, l'apprendimento, l'autovalutazione degli allievi intesa come capacità critica del proprio stato di conoscenze/competenza

La Valutazione finale, che si colloca al termine del percorso didattico, è una valutazione di tipo sommativo, finalizzata ad accertare se il discente è in grado di "padroneggiare" le diverse competenze acquisite nel corso delle singole esperienze d'apprendimento in forma integrata e complessiva. In altri termini essa è volta a "misurare" il livello d'apprendimento raggiunto dall'allievo e a verificare il grado di competenza conseguito.

In tale prospettiva la valutazione del Piano Integrato avrà come finalità quella di valutare la stima dell'impatto cioè degli effetti prodotti dalla realizzazione delle azioni poste in essere sulla base degli indicatori di processo e di risultato prodotti.

**Data inizio prevista**

02/10/2017



<b>Data fine prevista</b>	29/06/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NAMM8EX01T
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: SVILUPPARE APP

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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>



## Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 47854)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 22.728,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 25.000,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	PROT 3347-16/5/17 - DELIB. 40
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	19/05/2017
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	PROT 3349-16/5/17 - DELIB 20
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	19/05/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	19/05/2017 10:55:54
<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>II CODING: l' "alfabeto" del nostro tempo</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Laboratorio di ROBOTICA EDUCATIVA</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>WELCOME BLOG</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>SVILUPPARE APP</u>	€ 5.682,00	
	<b>Totale Progetto "DIGI-M@KER"</b>	<b>€ 22.728,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 22.728,00</b>	<b>€ 25.000,00</b>