



## Candidatura N. 40506 2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	I.C.2 'G.T. CASOPERO' CIRO' M.
<b>Codice meccanografico</b>	KRIC82400D
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA PIRAINETTO
<b>Provincia</b>	KR
<b>Comune</b>	Ciro' Marina
<b>CAP</b>	88811
<b>Telefono</b>	096235185
<b>E-mail</b>	KRIC82400D@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.iccasopero.gov.it
<b>Numero alunni</b>	648
<b>Plessi</b>	KRAA82401A - CAPO TRIONTO KRAA82402B - AFFATATO KRAA82403C - PLESSO ARTINO KRAA82404D - PLESSO RAJANI KREE82401G - BUTERA (CIRO'MARINA) KRMM82401E - "G.T.CASOPERO"



## 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 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	Innalzamento dei livelli di competenza nelle discipline Stem (es. risultati di prove di competenze specifiche, esiti di attività laboratoriali, media dei voti disciplinari, etc.) Promozione dell'equità di genere nel completamento dei moduli e promozione dell'inclusione delle allieve alle discipline Stem 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



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 40506 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	CODING PLAY (SCUOLA PRIMARIA)	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	CODING PLAY (SCUOLA PRIMARIA ALTRA SEDE)	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	CODING PLAY (SCUOLA SECONDARIA I GRADO)	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	DA NATIVO DIGITALE A CITTADINO DIGITALE (SCUOLA SECONDARIA I GRADO)	€ 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: I NATIVI DIGITALI TRA CREATIVITA' E CITTADINANZA DIGITALE

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>Il progetto ha lo scopo come previsto dal Piano Nazionale Scuole Digitali di educare i giovani al pensiero computazionale, alla creatività e alla cittadinanza digitale affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società del futuro non da consumatori passivi ed ignari di tecnologia ma da soggetti consapevoli e come attori attivamente partecipi del proprio sviluppo. Il progetto è articolato su due moduli formativi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Un primo modulo "Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale" per promuovere gli elementi fondamentali per l'introduzione alle basi della programmazione (CODING), in un contesto di gioco</li> <li>2) un secondo modulo "Sviluppo di cittadinanza digitale" ha l'obiettivo di rendere gli alunni consapevoli delle norme sociali e giuridiche in termini di "Diritti della Rete", educazione all'uso positivo e consapevole dei media e della Rete, anche per il contrasto all'utilizzo di linguaggi violenti, alla diffusione del cyberbullismo, alle discriminazioni;</li> </ol> <p>Inoltre, la proposta ha la caratteristica per il fondersi in una progettazione verticale, in modo da promuovere la continuità dei percorsi.</p>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola I.C.2 'G.T. CASOPERO' CIRO' M.  
(KRIC82400D)

### **Contesto di riferimento**

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

**L'Istituto scolastico di riferimento è ubicato in un'area periferica e marginale, che accoglie un bacino d'utenza eterogeneo proveniente da un contesto socio-culturale medio-basso, ma ricco di potenzialità.**

**L'eterogeneità del contesto è confermata dalla risultanza media, derivata dai dati INVALSI dello scorso anno, legata alla provenienza socio-economica, che rileva situazioni diversificate sia a livello di classe che di singoli alunni.**

**La scuola spesso si trova a fare i conti con situazioni di difficoltà delle famiglie e diventa l'unica fonte da cui attingere una concreta possibilità di arricchimento sociale, culturale, ma soprattutto di apprendimento, in quanto costituisce il principale strumento per stimolare la curiosità e favorire il confronto e la socializzazione tra i discenti.**

**Tra le finalità del progetto, rientra lo svolgimento di attività volte a estrapolare le capacità e le abilità nonché le competenze degli alunni per la realizzazione e lo sviluppo personale, la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale.**

### **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.

**In relazione alle esigenze della scuola scaturite dal RAV, vi è stata una richiesta crescente di approfondimento/recupero delle competenze base in orario extra-scolastico.**

**Gli obiettivi specifici del progetto sono:**

1. educare i giovani al pensiero computazionale attraverso la programmazione CODING.
  2. acquisire nello studente mediante l'uso di software es. SCRATCH un pensiero computazionale, cioè un pensiero che proceda in forma algoritmica (cioè di pensare in termini di sequenze e regole), per risolvere problemi complessi, secondo modalità attive e inclusive.
  3. introdurre in modo ludico i concetti base della programmazione.
  4. promuovere le relazioni tra le discipline, sfruttando la natura trasversale delle competenze digitali.
  5. Sviluppare la creatività degli alunni.
- 
5. **Potenziare le capacità di concentrazione e di memoria.**



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

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

Scuola I.C.2 'G.T. CASOPERO' CIRO' M.  
(KRIC82400D)

### **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 è rivolto agli alunni della scuola primaria e della secondaria di I Grado, e scaturisce dall'analisi dei bisogni formativi, evidenziati da un attento esame dei dati di valutazione del 1° quadrimestre. Gli alunni potranno usufruire del progetto per affrontare in modo costruttivo il proprio processo di apprendimento, utilizzando nuove modalità didattiche sollecitate dalle nuove tecnologie.**

**Il progetto si svolgerà, sia attraverso attività digitali sia attraverso attività unplugged per stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale.**

**Con la metodologia laboratoriale, si prevedono attività didattiche multimediali a supporto dell'apprendimento personalizzato, e in modo cooperativo.**

**Poiché gli alunni esprimono diversi stili cognitivi, caratteristiche personali e contesti di provenienza differenti, il fare e l'agire devono diventare aspetti importanti dell'azione educativa, è fondamentale impostare un curriculum che si ponga come obiettivi il conseguimento di competenze (e non solo di conoscenze e abilità).**

**La didattica laboratoriale è estremamente funzionale allo sviluppo di competenze e abilità in quanto l'operatività in essa insita richiede una forte interattività tra docente e alunno e tra gli alunni stessi. Il laboratorio, inteso come luogo di costruzione di competenze, e di verifica e autoverifica della formazione, è nell'operatività che le competenze possono essere esercitate.**



### **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.

**Publicizzando il concetto di “scuola-cantiere di cultura”, questa proposta progettuale prevede l'apertura dell'Istituto scolastico nelle ore extra curricolari e pomeridiane e nei periodi estivi o di sospensione delle attività didattiche, per rafforzare anche il legame con le famiglie, e verranno svolte oltre l'orario di servizio curricolare per i docenti ed il personale ATA. Il progetto, che intende proporre un'azione coordinata, ponendo la massima attenzione ai bisogni degli alunni durante l'iter scolastico, sponsorizza un nuovo spazio aperto all'esterno per facilitare la cooperazione tra enti pubblici, famiglie e territorio, al fine di ampliare l'offerta formativa arricchendola, e prevede l'utilizzo degli spazi interni allo stesso istituto scolastico: palestre, laboratori linguistici ed informatici, auditorium e biblioteca, sia esterni: aree pubbliche, teatri comunali, spazi verdi, convenzionati con enti esterni pubblici e privati.**

**Per favorire l'interesse ed il pieno raggiungimento degli obiettivi la proposta progettuale prevede l'organizzazione delle attività in orario non coincidente con le attività curricolari, preferibilmente nelle giornate di sabato.**

### **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 nuova scuola è per tutti e dunque, finalizzata al Miglioramento dell'Offerta Formativa, realizza l'obiettivo di attrarre risorse private e pubbliche, e si apre al territorio attraverso una rete di collegamenti con enti locali pubblici e privati presenti sul territorio, secondo un protocollo d'intesa siglato con i vari soggetti, per favorire le relazioni tra enti e famiglie, ampliando l'offerta formativa, attraverso il potenziamento e la promozione di relazioni tra culture diverse. Il nuovo spazio che si viene a creare, contribuisce ad accrescere la valorizzazione del territorio attraverso un rapporto di costante e proficuo interscambio che garantisce agli allievi i servizi necessari per la realizzazione delle attività preposte, e comprende l'utilizzo di servizi vari e di spazi comuni adeguati alla realizzazione delle diverse aree di attività progettuali, come campi da sport, spazi comunali e aree cittadine dove realizzare manifestazioni sportive e sociali.**



### **Metodologie e Innovatività**

Indicare, ad esempio: per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodologie/strategie didattiche saranno applicate nella promozione della didattica attiva ( ad es. Tutoring, Peer-education, Flipped classroom, Debate, Cooperative learning, Learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning, ecc.) e fornire esempi di attività che potranno essere realizzate; quali strumenti (in termini di ambienti, attrezzature e infrastrutture) favoriranno la realizzazione del progetto; quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio ( ad es. numero di studenti coinvolti; numero di famiglie coinvolte, ecc.).

**Il processo formativo si svolgerà con metodologia laboratoriale per differenziare la proposta formativa e adeguarla alle esigenze di ciascuno per superare la dimensione frontale e trasmissiva dei saperi, per cui le metodologie utilizzate all'interno del modulo formativo sono state totalmente alternative a quelle tradizionali : Cooperative Learning (per favorire l'utilizzo condiviso di competenze ), Didattica Laboratoriale, Peer Education (educazione tra pari), Project Work, lezioni interattive, “learning by doing” per apprendere attraverso azioni e situazioni concrete, del role playing, per far emergere non solo il ruolo, le norme comportamentali, ma la persona con la sua creatività, del brain storming, che consente di far emergere le idee dei membri di un gruppo, che vengono poi analizzate e criticate, del problem solving, l'insieme dei processi per analizzare, affrontare, e risolvere positivamente situazioni problematiche. Tutte queste metodologie si contraddistinguono per la loro maggiore interattività e per il maggiore coinvolgimento dell'allievo nel suo processo di apprendimento.**



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola I.C.2 'G.T. CASOPERO' CIRO' M.  
(KRIC82400D)

### **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

**Questo progetto ha stretta connessione con il nostro PTOF in relazione ai risultati scolastici, il cui traguardo è quello di recuperare e consolidare le competenze base, in coerenza con lo scopo finale del successo formativo degli allievi.**

**Le caratteristiche dell'Istituto scolastico, come evidenziato nei progetti contenuti nel piano dell'offerta formativa, prevedono numerose attività di rafforzamento e di potenziamento delle competenze di base, ma anche dei percorsi di apprendimento complementari alle attività curricolari, che si configurano come itinerari di conoscenza, in cui convergono sia le mete formative contenute nella normativa vigente e sia gli elementi di rilevazione derivanti dalla lettura e dalla interpretazione dei bisogni educativi degli alunni.**

**Per prevenire e contenere questi fenomeni, le scelte delle aree progettuali devono rispondere a logiche di unitarietà e di organicità, e promuovere l'istituzione scolastica nel tentativo di recuperare la centralità dell'alunno attraverso proposte didattiche fondate sull'analisi dei bisogni, garantendo agli alunni spazi entro i quali attuare, (con procedure laboratoriali) il processo di co-costruzione delle conoscenze.**

**Il progetto presenta inoltre continuità con i percorsi formativi che si sono svolte durante l'anno (ora del codice consistente in un'ora di avviamento al pensiero computazionale avvenuto dall'8 al 14 dicembre 2016)**

## **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.

**Considerato che gli alunni devono essere al centro di qualsiasi progetto anche se presentano problematicità sul piano comportamentale, sociale e dell'apprendimento nasce l'esigenza di un progetto che tenga presente le diversità.**

**Dall'individuazione degli effettivi bisogni formativi di ciascun discente, i docenti effettueranno un lavoro costante e capillare "a misura d'allievo".**

**Il progetto risponde coerentemente all'esigenza di garantire il successo formativo di tutti gli alunni dando la possibilità a ciascuno di apprendere al meglio, nel rispetto dei propri tempi e delle proprie potenzialità, contrastando la demotivazione e scarso impegno nello studio.**

**Le strategie e le risorse utilizzate per una didattica inclusiva prevedono di:**

- **Differenziare le proposte didattiche**
- **Incoraggiare l'apprendimento collaborativo**
- **Favorire l'esplorazione e la ricerca**
- **Realizzare percorsi laboratoriali**
- **Promuovere lo sviluppo delle competenze**
- **Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere**



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola I.C.2 'G.T. CASOPERO' CIRO' M.  
(KRIC82400D)

### **Impatto e sostenibilità**

Indicare, ad esempio, in che modo saranno valutati gli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio; quali strumenti saranno adottati per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto; come si prevede di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze, quali collegamenti ha il progetto con la ricerca educativa.

**La valutazione si pone, come ricerca in una scuola in grado di offrire il meglio per ognuno e per tutti, come incontro e potenziamento delle intelligenze e dei talenti di ogni allievo, come insieme di concezioni e modalità per riconoscere e incoraggiare le competenze utili per il progetto di vita di ciascuno.**

**Il progetto prevede, infatti, un sistema di monitoraggio strutturato con modalità di controllo ed eventuali adattamenti delle strategie, in relazione alle verifiche sugli esiti dell'attività a breve, medio e lungo termine. Il confronto fra i risultati ottenuti e i risultati attesi, permetterà di tenere sotto controllo l'intero progetto di intervento, e, se necessario, di riequilibrarlo e adattarlo. Strumenti utilizzati:**

- **Questionario su aspettative e bisogni.**
- **Tabella scrutinio finale I quadrimestre.**
- **Monitoraggio in itinere e finale**

**Le modalità di verifica saranno diverse ed in particolare si osserveranno i bambini/ragazzi durante la partecipazione alle attività proposte. Si avranno osservazioni dirette, in itinere e in fase finale ed una verifica finale da svolgersi nell'abito della manifestazione di fine progetto. Si utilizzeranno delle griglie per una valutazione oggettiva.**

### **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 che è rivolto agli studenti con maggiori difficoltà di apprendimento e/o provenienti da contesti caratterizzati da disagio socio-culturale, è vede il coinvolgimento attivo nella progettazione di studenti, genitori e risorse educative presenti sul territorio, ha una elevata capacità di essere replicato e trasferito in qualsiasi contesto in cui si intrecciano elementi innovativi. La disseminazione e la capitalizzazione dei risultati di esperienze formative valide nel territorio produrrà risultati, di costituzione di "reti di relazioni" sia didattiche che metodologiche. Il progetto mira a realizzare un'esperienza didattica replicabile attraverso i seguenti ELEMENTI CHIAVE: • Forte collaborazione tra tutti gli insegnanti • Significatività dell'apprendimento • Relazioni inclusive e solidali • Apprendimento cooperativo • Raccordo tra POF e programmazione di classe con ricadute valutabili dal Consiglio di classe • Stretta relazione con le famiglie, allo scopo di valutare la ricaduta degli interventi • Classi aperte nella gestione del laboratorio. L'idea di fondo che caratterizzerà il progetto è il superamento della didattica tradizionale, promuovendo la didattica attiva, mettendo al centro gli studenti e valorizzando lo spirito d'iniziativa, in modo da affrontare in maniera efficace e coinvolgente lo sviluppo delle competenze di base; per rispondere ai bisogni reali della scuola, ricavati dall'analisi del RAV e attuare il Piano di Miglioramento della scuola.

### **Modalità di coinvolgimento di studentesse e di studenti e genitori nella progettazione da definire nell'ambito della descrizione del progetto**

Indicare, ad esempio, come sarà previsto il coinvolgimento di studenti e genitori, specificando in quali fasi e con quali ruoli.

Al momento di avviare il progetto sarà stipulato con i genitori un patto formativo di partecipazione nel corso del quale saranno informati sull'azione educativo-formativa attuata con il progetto.

Nella fase iniziale gli studenti sono chiamati a mettere in atto, con forme e modalità adeguate alle loro capacità e al contesto, strategie cognitive e procedure di indagine per contribuire alla progettazione. Si tratta di sollecitare nei ragazzi quei processi di pensiero che sono alla base della costruzione delle conoscenze, esercitando il loro spirito critico, imparando a fare domande appropriate, a formulare ipotesi attendibili. Gli studenti quindi, in una seconda fase, contribuiranno con la ricerca d'informazioni, la riflessione, il confronto fra pari e la sperimentazione sul campo, producendo materiali e documenti. In questo modo i ragazzi avranno un ruolo centrale nella progettazione contribuendo attivamente con la loro operosità e creatività individuale e di gruppo, con pratiche di co- auto- valutazione.

Sulla base dei bisogni saranno raccolte le disponibilità dei genitori a favorire la cosiddetta "contaminazione generazionale" favorendo cioè attività congiunte tra genitori e ragazzi sull'uso consapevole e responsabile della rete, mostrando possibili strategie di affiancamento con i figli.



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 I.C.2 'G.T. CASOPERO' CIRO' M.  
(KRIC82400D)

### Tematiche e contenuti dei moduli formativi

Indicare, ad esempio, quali tematiche e contenuti verranno affrontati nel progetto, anche con riferimento agli allegati 1 e 2 del presente Avviso e con altri progetti in corso presso l'Istituto Scolastico, e quali attività saranno previste, con particolare attenzione a quelle con un approccio fortemente esperienziale e laboratoriale

Le attività di formazione per il modulo didattico **“Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale** dal titolo CODING PLAY, rivolto agli alunni della scuola primaria, sono articolate in un percorso costituito da attività didattiche inerenti alle seguenti tematiche:

- Il Coding
- Imparando giocando il il Coding
- Software per il Coding

per **Il modulo “Sviluppo di cittadinanza digitale”** dal titolo DA NATIVO DIGITALE A CITTADINO DIGITALE, rivolto agli alunni della scuola secondaria di I grado, le tematiche trattate riguardano

- diritti della rete
- educazione ai media
- educazione all'informazioni
- la creatività e la produzione digitale

Con la proposta progettuale si predilige una didattica attiva, fortemente esperienziale e laboratoriale, improntata sul coinvolgimento degli alunni e sulla presentazione dei problemi sotto forma di gioco gli allievi nel percorso d'apprendimento, gli sfrutteranno la natura trasversale delle competenze digitali; le attività saranno progettate in modo da supportare l'apprendimento curricolare.

Laboratorio di contaminazione generazionale.



## 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
Laboratorio di teatro "DIRE, FARE, TEATRARE"	pagina 25 del PTOF	<a href="http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf">http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf</a>
"A SCUOLA DI FREELANCE"	pagina 25 del PTOF	<a href="http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf">http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf</a>
"E' NATALE SE..."	pagina 25 del PTOF	<a href="http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf">http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf</a>
"E' TEMPO DI VACANZE"	pagina 23 del PTOF	<a href="http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf">http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf</a>
"GIROTONDO DI EMOZIONI"	pagina 24 del PTOF	<a href="http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf">http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf</a>
"I DIRITTI DELL'INFANZIA E DELL'ADOLESCENZA"	pagina 26 del PTOF	<a href="http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf">http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf</a>
"IL NATALE CHE VORREI"	pagina 23 del PTOF	<a href="http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf">http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf</a>
"IL VIAGGIO DELLA SPERANZA: L'ARCA DI NOE' "	pagina 23 del PTOF	<a href="http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf">http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf</a>
"INSIEME..."	pagina 22 del PTOF	<a href="http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf">http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf</a>
"IO CRESCO CON LA MUSICA"	pagina 23 del PTOF	<a href="http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf">http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf</a>
"PASSO DOPO PASSO...CONOSCO LA MIA LINGUA"	pagina 26 del PTOF	<a href="http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf">http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf</a>
"PASSO DOPO PASSO...IMPARO LA MATEMATICA"	pagina 25 del PTOF	<a href="http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf">http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf</a>
"SCUOLA IN OSPEDALE"	pagina 26 del PTOF	<a href="http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf">http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf</a>
"SPERIMENTI...AMO, GUSTI ...AMO, IMPARI...AMO"	pagina 24 del PTOF	<a href="http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf">http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf</a>
"SULLA STRADA DELLA LEGALITA' "	pagina 22 del PTOF	<a href="http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf">http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf</a>
"TUTTI UNITI PER LA RICERCA"	pagina 22 del PTOF	<a href="http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf">http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf</a>
"UNA REGIONE IN MOVIMENTO"	pagina 23 del PTOF	<a href="http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf">http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf</a>
"VOGLIO UN MONDO DIRITTO"	pagina 24 del PTOF	<a href="http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf">http://www.ic2casopero.gov.it/images/PDF/PTOF/PTOF-agg-2016-17.pdf</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N.	Soggetti coinvolti	Tipo	Num. Pr	Data	All
------------------------------	----	--------------------	------	---------	------	-----



	so gg etti		accordo	otocollo	Protocollo	ega to
<p>Le parti si impegnano a collaborare per realizzare una rete di servizi coordinati e progetti integrati per l'educazione e la formazione culturale e sociale dei bambini e dei ragazzi e quindi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• a porre al centro della loro progettualità i bambini e gli adolescenti come cittadini capaci di migliorare sia la loro vita che quella della comunità nella quale sono inseriti (la scuola, il quartiere, la città) e a considerare come obiettivo prioritario dell'azione integrata territoriale lo sviluppo delle opportunità culturali, relazionali per una loro formazione armonica come persone consapevoli e in grado di fare proposte e di valutare le esperienze. Metodo di lavoro comune sarà quindi il coinvolgimento dei bambini e delle bambine sia nella progettazione che nella valutazione mediante le forme più adeguate;</li> <li>• ad operare, in maniera coordinata e mettendo in comune risorse umane, finanziarie e strutture, per favorire nel territorio l'inclusione sociale e l'integrazione delle persone, con particolare attenzione ai bambini e alle bambine, cercando di valorizzare le differenze e tutte le potenzialità esistenti;</li> <li>• a programmare, in maniera congiunta, iniziative atte a sostenere i bambini e gli adolescenti offrendo loro supporti adeguati per favorire forme di socializzazione e opportunità educative e formative;</li> <li>• a progettare e realizzare iniziative a sostegno delle famiglie: attività di formazione per genitori, definizione di patti formativi territoriali che vedano coinvolti scuola, famiglia, educatori, operatori dei servizi sociali;</li> <li>• ad affrontare, in modo integrato, le problematiche conseguenti a situazioni di emarginazione e di devianza che necessitano di sostegno educativo e dell'attivazione di una rete di orientamento e di supporto per l'efficacia degli interventi;</li> </ul>	1	COMUNE DI CIRO' MARINA	Accordo	0002270/ c14	09/05/2017	Sì



<ul style="list-style-type: none"> <li>• a progettare e realizzare attività educative per il tempo libero dei bambini e delle bambine con la collaborazione dei servizi esistenti nell'ambito territoriale;</li> <li>• E' quindi interesse delle Parti definire le linee guida di una reciproca collaborazione, che si basi sui comuni obiettivi di sviluppo del territorio, condivisione dei bisogni educativi, apprendimento per il bene comune, sviluppo della ricerca educativa didattica.</li> </ul>						
<p>Le parti si impegnano a collaborare per realizzare una rete di servizi coordinati e progetti integrati per l'educazione e la formazione culturale e sociale dei bambini e dei ragazzi e quindi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• a porre al centro della loro progettualità i bambini e gli adolescenti come cittadini capaci di migliorare sia la loro vita che quella della comunità nella quale sono inseriti (la scuola, il quartiere, la città) e a considerare come obiettivo prioritario dell'azione integrata territoriale lo sviluppo delle opportunità culturali, relazionali per una loro formazione armonica come persone consapevoli e in grado di fare proposte e di valutare le esperienze. Metodo di lavoro comune sarà quindi il coinvolgimento dei bambini e delle bambine sia nella progettazione che nella valutazione mediante le forme più adeguate;</li> <li>• ad operare, in maniera coordinata e mettendo in comune risorse umane, finanziarie e strutture, per favorire nel territorio l'inclusione sociale e l'integrazione delle persone, con particolare attenzione ai bambini e alle bambine, cercando di valorizzare le differenze e tutte le potenzialità esistenti;</li> <li>• a programmare, in maniera congiunta, iniziative atte a sostenere i bambini e gli adolescenti offrendo loro supporti adeguati per favorire forme di socializzazione e opportunità educative e formative;</li> <li>• a progettare e realizzare iniziative a sostegno delle famiglie: attività di formazione per genitori, definizione di patti formativi territoriali che vedano coinvolti scuola, famiglia,</li> </ul>	1	Compagnia Teatrale Apollo Aleo	Accordo	0002271/ c14	09/05/2017	Si



<p>educatori, operatori dei servizi sociali;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ad affrontare, in modo integrato, le problematiche conseguenti a situazioni di emarginazione e di devianza che necessitano di sostegno educativo e dell'attivazione di una rete di orientamento e di supporto per l'efficacia degli interventi;</li> <li>• a progettare e realizzare attività educative per il tempo libero dei bambini e delle bambine con la collaborazione dei servizi esistenti nell'ambito territoriale;</li> <li>• E' quindi interesse delle Parti definire le linee guida di una reciproca collaborazione, che si basi sui comuni obiettivi di sviluppo del territorio, condivisione dei bisogni educativi, apprendimento per il bene comune, sviluppo della ricerca educativa didattica.</li> </ul>					
---	--	--	--	--	--

### Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
ACCORDO DI RETE TRA ISTITUZIONI SCOLASTICHE ALLO SCOPO DI FAVORIRE LA COLLABORAZIONE TRA LE ISTITUZIONI SCOLASTICHE PARTECIPANTI PER MIGLIORARE GLI ESITI EDUCATIVI E FORMATIVI DEGLI STUDENTI.	KRIS00900G I I.S. ' PERTINI - SANTONI' CSIC8AR007 IC CROSIA-MIRTO CSIC8AQ00B IC ROSSANO IV 'A. AMARELLI' CSIC856006 IC PEDACE CSIC885006 IC CASSANO I. SIBARI CSIS064009 IIS ROSSANO'ITI-IPA-ITA'	0000073/ C41	11/01/20 17	Si

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
CODING PLAY (SCUOLA PRIMARIA)	€ 5.682,00
CODING PLAY (SCUOLA PRIMARIA ALTRA SEDE)	€ 5.682,00
CODING PLAY (SCUOLA SECONDARIA I GRADO)	€ 5.682,00
DA NATIVO DIGITALE A CITTADINO DIGITALE (SCUOLA SECONDARIA I GRADO)	€ 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: CODING PLAY (SCUOLA PRIMARIA)**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	CODING PLAY (SCUOLA PRIMARIA)



**Descrizione  
modulo**

**STRUTTURA DEL MODULO**

Il modulo proposto è formato da un totale di 30 ore suddivise in attività la cui durata è di 3 ore (eventualmente rimodulabili in base all'esigenza dell'utenza) da svolgersi in ore extracurricolari.

Le attività verranno strutturate seguendo il seguente STEP

1. Breve introduzione all'argomento del giorno
2. Spiegazione con l'ausilio della LIM o altro materiale
3. Attività di laboratorio sottoposta agli alunni da svolgersi singolarmente e/o gruppo
4. Conclusioni in cui si sintetizzano i concetti e le competenze acquisite

Risoluzione dei problemi sotto forma di gioco da risolvere

**RISULTATI ATTESI**

- Avviare gli alunni ad un uso attivo e consapevole degli strumenti informatici
- Usare semplici programmi di programmazione

**VERIFICHE**

Vengono svolte al computer con esercitazioni pratiche mediante l'uso di software specifici (Scratch) e piattaforme online

- Prove pratiche finale di Coding

**VALUTAZIONE**

- Capacità di lavorare in gruppo
- Uso degli strumenti informatici
- Osservazione dell'insegnante in situazioni
- Quantità e qualità delle attività di Coding svolte  
(N. di attività svolte durante le esercitazioni, attività ultimate, o ultimate con suggerimento)

**METODOLOGIA**

Le metodologie di lavoro sono diversificate e atte a stimolare e rafforzare la curiosità e le attitudini dei bambini attraverso il gioco, il dibattito, la partecipazione attiva

- Didattica laboratoriale
- Apprendimento interattivo
- Problem solving
- Lezione frontale (minima)
- E-learning
- Cooperative Learning
- Peer Evolution
- Learning by doing (imparare attraverso il fare)
- Brainstorming
- Flipped classroom

**CONTENUTI**

**IL CONCETTI CHIAVE DEL PENSIERO COMPUTAZIONALE**

- Significato di Coding
- Cos'è il pensiero computazionale
- Risolvere un problema reale (UNPLUGGED)
- Cos'è un'istruzione
- Il Programma
- esecuzioni di sequenze di istruzioni elementari
- Conoscere le strategie per l'ordinamento degli oggetti (SELEZIONA/INSERIMENTO)

**OBIETTIVI FORMATIVI/DIDATTICI**

Accostare i bambini ai principi della programmazione attraverso la dimensione ludica

- Algoritmo
- Programmazione visuale a blocchi
- Esecuzioni di sequenze di istruzioni
- Padroneggiare la complessità, sviluppando un diverso approccio al Problem-Solving attraverso il pensiero computazionale.
- Favorire la collaborazione e la condivisione
- Sviluppare un ragionamento accurato e preciso
- Stimolare i bambini ad utilizzare il mezzo tecnologico in modo attivo e consapevole, sperimentando nuove modalità, nuovi contesti, per riflettere, cooperare, e sviluppare creatività
- Promuovere la consapevolezza del proprio io.



<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	KREE82401G
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: CODING PLAY (SCUOLA PRIMARIA)

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: CODING PLAY (SCUOLA PRIMARIA ALTRA SEDE)**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	CODING PLAY (SCUOLA PRIMARIA ALTRA SEDE)
----------------------	--



**Descrizione  
modulo**

**STRUTTURA DEL MODULO**

Il modulo proposto è formato da un totale di 30 ore suddivise in attività la cui durata è di 3 ore (eventualmente rimodulabili in base all'esigenza dell'utenza) da svolgersi in ore extracurricolari.

Le attività verranno strutturate seguendo il seguente STEP

1. Breve introduzione all'argomento del giorno
2. Spiegazione con l'ausilio della LIM o altro materiale
3. Attività di laboratorio sottoposta agli alunni da svolgersi singolarmente e/o gruppo
4. Conclusioni in cui si sintetizzano i concetti e le competenze acquisite

Risoluzione dei problemi sotto forma di gioco da risolvere

**RISULTATI ATTESI**

- Avviare gli alunni ad un uso attivo e consapevole degli strumenti informatici
- Usare semplici programmi di programmazione

**VERIFICHE**

Vengono svolte al computer con esercitazioni pratiche mediante l'uso di software specifici (Scratch) e piattaforme online

- Prove pratiche finale di Coding

**VALUTAZIONE**

- Capacità di lavorare in gruppo
- Uso degli strumenti informatici
- Osservazione dell'insegnante in situazioni
- Quantità e qualità delle attività di Coding svolte  
(N. di attività svolte durante le esercitazioni, attività ultimate, o ultimate con suggerimento)

**METODOLOGIA**

Le metodologie di lavoro sono diversificate e atte a stimolare e rafforzare la curiosità e le attitudini dei bambini attraverso il gioco, il dibattito, la partecipazione attiva

- Didattica laboratoriale
- Apprendimento interattivo
- Problem solving
- Lezione frontale (minima)
- E-learning
- Cooperative Learning
- Peer Evolution
- Learning by doing (imparare attraverso il fare)
- Brainstorming
- Flipped classroom

**CONTENUTI**

**IL CONCETTI CHIAVE DEL PENSIERO COMPUTAZIONALE**

- Significato di Coding
- Cos'è il pensiero computazionale
- Risolvere un problema reale (UNPLUGGED)
- Cos'è un'istruzione
- Il Programma
- esecuzioni di sequenze di istruzioni elementari
- Conoscere le strategie per l'ordinamento degli oggetti (SELEZIONA/INSERIMENTO)

**OBIETTIVI FORMATIVI/DIDATTICI**

Accostare i bambini ai principi della programmazione attraverso la dimensione ludica

- Algoritmo
- Programmazione visuale a blocchi
- Esecuzioni di sequenze di istruzioni
- Padroneggiare la complessità, sviluppando un diverso approccio al Problem-Solving attraverso il pensiero computazionale.
- Favorire la collaborazione e la condivisione
- Sviluppare un ragionamento accurato e preciso
- Stimolare i bambini ad utilizzare il mezzo tecnologico in modo attivo e consapevole, sperimentando nuove modalità, nuovi contesti, per riflettere, cooperare, e sviluppare creatività
- Promuovere la consapevolezza del proprio io.



<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	Altre
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: CODING PLAY (SCUOLA PRIMARIA ALTRA SEDE)

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: CODING PLAY (SCUOLA SECONDARIA I GRADO)**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	CODING PLAY (SCUOLA SECONDARIA I GRADO)
----------------------	---



**Descrizione  
modulo**

**STRUTTURA DEL MODULO**

Il modulo proposto è formato da un totale di 30 ore suddivise in attività la cui durata è di 3 ore (eventualmente rimodulabili in base all'esigenza dell'utenza) da svolgersi in ore extracurricolari.

Le attività verranno strutturate seguendo il seguente STEP

1. Breve introduzione all'argomento del giorno
2. Spiegazione con l'ausilio della LIM o altro materiale
3. Attività di laboratorio sottoposta agli alunni da svolgersi singolarmente e/o gruppo
4. Conclusioni in cui si sintetizzano i concetti e le competenze acquisite

Risoluzione dei problemi sotto forma di gioco da risolvere

**RISULTATI ATTESI**

- Avviare gli alunni ad un uso attivo e consapevole degli strumenti informatici
- Usare semplici programmi di programmazione

**VERIFICHE**

Vengono svolte al computer con esercitazioni pratiche mediante l'uso di software specifici (Scratch) e piattaforme online

- Prove pratiche finale di Coding

**VALUTAZIONE**

- Capacità di lavorare in gruppo
- Uso degli strumenti informatici
- Osservazione dell'insegnante in situazioni
- Quantità e qualità delle attività di Coding svolte  
(N. di attività svolte durante le esercitazioni, attività ultimate, o ultimate con suggerimento)

**METODOLOGIA**

Le metodologie di lavoro sono diversificate e atte a stimolare e rafforzare la curiosità e le attitudini degli allievi attraverso il gioco, il dibattito, la partecipazione attiva

- Didattica laboratoriale
- Apprendimento interattivo
- Problem solving
- Lezione frontale (minima)
- E-learning
- Cooperative Learning
- Peer Evolution
- Learning by doing (imparare attraverso il fare)
- Brainstorming
- Flipped classroom

**CONTENUTI**

**IL CONCETTI CHIAVE DEL PENSIERO COMPUTAZIONALE**

- Significato di Coding
- Cos'è il pensiero computazionale
- Risolvere un problema reale (UNPLUGGED)
- Cos'è un'istruzione
- Il Programma
- esecuzioni di sequenze di istruzioni elementari
- Conoscere le strategie per l'ordinamento degli oggetti (SELEZIONA/INSERIMENTO)

**OBIETTIVI FORMATIVI/DIDATTICI**

Accostare i discerner ai principi della programmazione attraverso la dimensione ludica

- Algoritmo
- Programmazione visuale a blocchi
- Esecuzioni di sequenze di istruzioni
- Padroneggiare la complessità, sviluppando un diverso approccio al Problem-Solving attraverso il pensiero computazionale.
- Favorire la collaborazione e la condivisione
- Sviluppare un ragionamento accurato e preciso
- Stimolare i discerner ad utilizzare il mezzo tecnologico in modo attivo e consapevole, sperimentando nuove modalità, nuovi contesti, per riflettere, cooperare, e sviluppare creatività
- Promuovere la consapevolezza del proprio io.



<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	KRMM82401E
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: CODING PLAY (SCUOLA SECONDARIA I GRADO)

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: Competenze di cittadinanza digitale**

**Titolo: DA NATIVO DIGITALE A CITTADINO DIGITALE (SCUOLA SECONDARIA I GRADO)**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	DA NATIVO DIGITALE A CITTADINO DIGITALE (SCUOLA SECONDARIA I GRADO)
----------------------	---



**Descrizione  
modulo**

**STRUTTURA DEL MODULO**

Il modulo proposto è formato da un totale di 30 ore suddivise in attività la cui durata è di 3 ore (eventualmente rimodulabili in base all'esigenza dell'utenza), rivolto ai ragazzi della scuola secondaria di primo grado da svolgersi in ore extracurricolari.

Le attività si avvalgono dell'uso di strumenti informatici, tuttavia è previsto l'utilizzo di attività didattiche dedicato al pensiero computazionale senza fare uso di dispositivi digitali (Unplugged).

Le attività verranno strutturate seguendo il seguente STEP:

1. Breve introduzione all'argomento del giorno
2. Spiegazione con l'ausilio della LIM o altro materiale
3. Attività di laboratorio sottoposta agli alunni da svolgersi singolarmente e/o gruppo
4. Conclusioni in cui si sintetizzano i concetti e le competenze acquisite

Si basa su 4 tematiche fondamentali:

1. diritti della rete
2. educazione ai media
3. educazione all'informazioni
4. la creatività e la produzione digitale

**OBIETTIVI FORMATIVI/DIDATTICI**

- Esercitare la propria cittadinanza utilizzando in modo critico e consapevole la rete e i Media
- Esprimere e valorizzare se stessi utilizzando gli strumenti tecnologici in modo autonomo
- Sapersi proteggere dalle insidie della rete (plagi, truffe, adescamento)
- Saper rispettare norme specifiche (rispetto della privacy, rispetto e tutela del diritto d'autore)
- Ricercare, filtrare e valutare dati,, informazioni e contenuti digitali
- Educare alla cittadinanza per rendere i soggetti in formazione cittadini del contemporaneo

**CONTENUTI**

**DIRITTI E RESPONSABILITA' IN INTERNET**

- Storia e nascita di internet
- Logica e funzionamento di internet
- Tutela e trattamento dei dati personali in rete e privacy
- Diritto all'identità personale
- Diritto d'autore e licenze online
- Cenni di sicurezza informatica e telematica

**EDUCAZIONE AI MEDIA**

- Storia ed evoluzione dei media
- Internet come spazio mediale; siti, blog, social network
- Reputazione nei social network
- Capacità di gestire una identità online con integrità
- Caratteristica della società in rete
- La gestione dei conflitti sui socialnetwork e la promozione della collaborazione in ambienti condivisi
- Strategie comportamentali per prevenire e gestire i rischi online Hate speech, (odio online), bullismo, stalking, molestie, spam, furto dell'identità, phishing
- La dipendenza e la gestione del tempo

**EDUCAZIONE ALL'INFORMAZIONE**

- Il concetto di informazione
- Ricerca e uso consapevole delle informazioni
- I motori di ricerca
- La valutazione delle risorse informative: provenienza, attendibilità, completezza, qualità: fake news e come riconoscerle
- Citare correttamente le risorse informative
- Rapporto tra citazione e plagio

**LETTURA, SCRITTURA E PRODUZIONE IN AMBIENTI DIGITALI**

- Dalla carta al digitale
- I dispositivi di lettura digitali e le loro caratteristiche
- L'evoluzione della scrittura in ambiente digitale
- Organizzare gruppi di lettura anche in digitale



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mappe concettuali</li> <li>• Digital e audio storytelling</li> <li>• Creazione da parte degli studenti di podcast e blog condivisi</li> </ul> <p><b>RISULTATI ATTESI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avviare gli alunni ad un uso attivo e consapevole degli strumenti informatici</li> </ul> <p><b>VERIFICHE</b></p> <p>Vengono svolte al computer con esercitazioni pratiche mediante l'uso di software piattaforme online</p> <p><b>VALUTAZIONE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacità di lavorare in gruppo</li> <li>• Uso degli strumenti informatici</li> <li>• Osservazione dell'insegnante in situazioni</li> <li>• Quantità e qualità delle attività svolte</li> </ul> <p><b>METODOLOGIA</b></p> <p>Le metodologie di lavoro saranno diversificate e atte a stimolare e rafforzare la curiosità e le attitudini dei ragazzi attraverso, il dibattito, la partecipazione attiva</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Didattica laboratoriale</li> <li>• Apprendimento interattivo</li> <li>• Problem solving</li> <li>• Lezione frontale (minima)</li> <li>• E-learning</li> <li>• Cooperative Learning</li> <li>• Peer Evolution</li> <li>• Learning by doing (imparare attraverso il fare)</li> <li>• Brainstorming</li> <li>• Flipped classroom.</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Competenze di cittadinanza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	KRMM82401E
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: DA NATIVO DIGITALE A CITTADINO DIGITALE (SCUOLA SECONDARIA I GRADO)

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 40506)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 22.728,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 25.000,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	0002307/C14
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	04/04/2017
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	0002308/C14
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	04/04/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	11/05/2017 12:40:08
<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>CODING PLAY (SCUOLA PRIMARIA)</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>CODING PLAY (SCUOLA PRIMARIA ALTRA SEDE)</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>CODING PLAY (SCUOLA SECONDARIA I GRADO)</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>DA NATIVO DIGITALE A CITTADINO DIGITALE (SCUOLA SECONDARIA I GRADO)</u>	€ 5.682,00	
	<b>Totale Progetto "I NATIVI DIGITALI TRA CREATIVITA' E CITTADINANZA DIGITALE"</b>	<b>€ 22.728,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 22.728,00</b>	<b>€ 25.000,00</b>



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola I.C.2 'G.T. CASOPERO' CIRO' M.  
(KRIC82400D)