



Candidatura N. 38961
2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IC GIOVANNI VERGA - VIAGRANDE
Codice meccanografico	CTIC856009
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA PACINI, 62
Provincia	CT
Comune	Viagrande
CAP	95029
Telefono	0957894373
E-mail	CTIC856009@istruzione.it
Sito web	http://www.vergaviagrande.gov.it/
Numero alunni	830
Plessi	CTAA856038 - VIA COLLEGIO 1 CTAA856049 - VIA MAZZINI, 48 CTEE85601B - IC VERGA VIAGRANDE CTMM85601A - GIOVANNI VERGA - VIAGRANDE



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	Aumento delle certificazioni finali o di altre forme di riconoscimento e mappatura delle competenze per i percorsi formativi, dedicati a competenze informatiche/tecniche specifiche, conseguiti dalle studentesse e dagli studenti Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Aumento nella partecipazione a hackathon, concorsi, gare e contest nazionali e/o internazionali (es. riferiti a coding, making, robotica) Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 38961 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	Programmiamo... le regole	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Digitalstorytelling: storie, tra identità e narrazione	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Il segno in movimento	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	Like/Unlike	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 22.728,00



Articolazione della candidatura

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

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: Creadigitale

Descrizione progetto	Sviluppo della criteatività digitale mediante il digitale

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Viagrande è un Comune a vocazione artigianale e vitivinicola, fortemente legato alle tradizioni culturali locali, appartenente al territorio del parco dell'Etna. Istituzione scolastica e territorio (Ente locale, Proloco, Associazioni culturali, socioassistenziali e sportive, CRI, Protezione civile) interagiscono positivamente e costruttivamente ricavando ampio e reciproco vantaggio dalla rete formativa orizzontale così costituita. I fattori che maggiormente incidono sulla dispersione scolastica sono la presenza di alunni stranieri, con disabilità, DSA e disturbi dell'iperattività e dell'attenzione; difficoltà socio-relazionali e comunicative nei rapporti tra pari; difficoltà nei processi di comprensione della lettura e di calcolo non imputabili a DSA e superabili attraverso attività di metacognizione e problem solving; modelli educativi familiari poco incisivi sul rispetto delle regole e sull'assolvimento dell'obbligo scolastico; persistenza di modelli didattici tradizionali. La recente istituzione di un centro di accoglienza a Viagrande ha determinato un incremento considerevole delle iscrizioni di minori non accompagnati. La scuola appartiene all'ambito 6 Regione Sicilia, rientra tra le scuole dell'Osservatorio d'area n. 5 per la dispersione scolastica e tra le scuole del CTRH con sede a San Gregorio CT. La scuola ha stipulato accordi di rete (reti di scopo) e protocolli d'intesa per l'attuazione del PTOF.



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 IC GIOVANNI VERGA -
VIAGRANDE (CTIC856009)

Obiettivi del progetto

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

OBIETTIVI PERSEGUITI DAL PROGETTO: Potenziare i livelli di apprendimento degli allievi, con riferimento sia alle aree disciplinari di base che alle competenze trasversali. Garantire a tutti gli allievi lo sviluppo di una solida formazione iniziale che, compensando svantaggi culturali, economici e sociali di contesto, favorisca l'acquisizione delle competenze necessarie alla crescita individuale e alla partecipazione attiva allo sviluppo sociale, culturale ed economico del Paese. Ridurre il gap di genere. Favorire l'integrazione degli studenti immigrati e lo sviluppo di competenze trasversali (es. competenze civiche). Attuare l'innovazione didattico-metodologica, l'arricchimento e la diversificazione dei percorsi curricolari. Promuovere processi di internazionalizzazione della scuola, puntando al potenziamento linguistico e alla partecipazione a programmi europei. Tali obiettivi si riconducono ai Risultati Attesi della Priorità 10.1. RA 10.1 "Riduzione fallimento formativo e dispersione scolastica e formativa" RA 10.2 "Miglioramento delle competenze chiave degli allievi" RA 10.9 "Miglioramento delle capacità di auto-diagnosi, autovalutazione e valutazione delle scuole e di innovazione della didattica. Gli obiettivi a lungo termine dell'azione 10.2.1. sono: La riduzione della percentuale di giovani in età 18-24 anni che abbandonano precocemente gli studi (early school leavers - ESL) a non più del 10%.

Caratteristiche dei destinatari

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

L'analisi dei bisogni è stata effettuata nelle sedi collegiali tenendo conto del RAV, del PTOF, degli obiettivi di miglioramento, degli esiti. L'individuazione dei destinatari sarà effettuata sulla base delle caratteristiche personali e dei bisogni formativi, ma anche della partecipazione a progetti per l'attuazione del PSND. Molti alunni hanno partecipato ad attività di coding, robotica, digitalstorytelling per iniziativa della nostra scuola o delle reti di scopo di cui facciamo parte (tra queste la rete MA.C.RO. acronimo di Making, coding e robotica). Tutti gli alunni della scuola secondaria svolgono attività didattica in modalità flipped classroom (la scuola aderisce ad avanguardie educative di Indire); tutti gli alunni dell'Istituto svolgono coding. Chi mostra attitudine per le NT e ha raggiunto ottimi risultati in tali attività sarà individuato come tutor degli altri alunni dei moduli. I progetti saranno prioritariamente rivolti ai bambini con maggiori difficoltà di apprendimento e/o provenienti da contesti caratterizzati da disagio socioculturale (ogni alunno appartenente alla categoria BES avrà uno o più tutor a supporto per lo svolgimento delle attività didattiche). Sarà garantita un'equa partecipazione di alunni e di alunne. Ogni modulo prevede una figura aggiuntiva. Il team digitale ha individuato i bisogni (sviluppo delle competenze digitali attraverso attività di coding e narrazione digitale), le tipologie di interventi, le classi, i destinatari del progetto.



Apertura della scuola oltre l'orario

Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, di sera, di sabato, nel periodo estivo.

Le attività si svolgeranno nelle sedi dell'istituzione scolastica o presso le associazioni culturali ed Enti che hanno manifestato interesse a collaborare al progetto, in orario extracurricolare.

Le attività potranno svolgersi oltre l'orario scolastico nei plessi di scuola primaria o nel plesso della scuola secondaria di I grado durante le ore in cui la scuola (ad indirizzo musicale) è aperta per le attività di strumento o è aperta in quanto sede di erogazione del CPIA.

Nel plesso di via Chiesa antica vi sono ampie aule dotate di LIM, un laboratorio d'informatica attrezzato e un ampio cortile per attività all'aperto.

Nel plesso di Via Pacini (scuola secondaria di I grado) vi è un salone con palcoscenico adatto a performance teatrali, una sala cineforum, un'aula attrezzata con dotazioni digitali ricevute con il finanziamento PON FESR AMBIENTI DIGITALI E ATELIER CREATIVI.

La scuola dispone di due laboratori informatici, LIM, tablet.

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...).

E' stata istituita una rete con CD Giovanni Paolo II Gravina e CD Fava Mascalucia per l'implementazione di pratiche metodologico-didattiche innovative, per l'attuazione del PSND e per la legalità. La scuola, ha stretto proficua collaborazione con il Comune di Viagrande che sempre offre la propria disponibilità a cooperare con la scuola per la buona riuscita dei progetti formativi dell'istituzione scolastica mettendo a disposizione le professionalità dei Servizi sociali e spazi locali per attività e manifestazioni pubbliche. A scopi ambientalisti e per la continuità tra ordini scolastici, l'istituto collabora attivamente con gli Amici della Terra di Viagrande che dispongono di ampi spazi esteni (Parco Monteserra) e strutture interessanti sotto il profilo educativo-didattico, tra cui il Museo dell'Etna. L'IC G. Verga, con le scuole dell'osservatorio d'area con sede all'IC Falcone San Giovanni La Punta, aderisce al progetto regionale per la prevenzione della dispersione e la promozione del successo formativo con attività che coinvolgono la scuola dell'infanzia quale luogo deputato alla prevenzione precoce delle difficoltà di apprendimento e relazionali, causa di disagio e di abbandono negli ordini scolastici superiori. Altro accordo di collaborazione reciproca è quello che sussiste con la proloco di Viagrande già dal 2009. Tali accordi sono riproposti per il PON 2014-20. Vi è una lettera d'intenti a collaborare dell'Università di Urbino per il coding.

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 progetto può dirsi innovativo perchè saranno applicate nella promozione della didattica attiva le metodologie/strategie didattiche del Tutoring, Peer-education, Flipped classroom, Cooperative learning, Learning by doing and by creating, Storytelling.

Saranno realizzate attività di coding, di narrazione digitale.

Saranno utilizzate le due aule di informatica, l'aula "del pensare e per pensare" attrezzata con i fondi PON FESR e che sarà completata con i fondi di atelier creativi. Tra gli strumenti che saranno utilizzati: LIM, PC, tablet, software per il coding e la narrazione digitale.

Ci si aspetta lo sviluppo delle competenze digitali, disciplinari e trasversali.

Saranno coinvolti in ciascun modulo 20 alunni. Tutte le famiglie saranno coinvolte nelle fasi di implementazione e rendicontazione del progetto.

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 altre azioni del PON-FSE, PON-FESR, PNSD, Piano Nazionale Formazione

Il progetto presenta connessioni con progetti già realizzati o in essere presso la scuola e si pone in continuità con altri progetti finanziati con altre azioni del PON FESR PSND Piano Nazionale Formazione. Tra i progetti già realizzati o in essere presso la scuola: Making, Coding e Robotica per gli alunni della scuola primaria e secondaria di I grado presso l'ITIS Archimede di Catania (scuola capofila della rete MA.C.RO. istituita tra CD IC della provincia di Catania e l'ITIS Archimede di Catania per lo sviluppo di competenze digitali e l'avvio al pensiero computazionale); "Codeweek"; "Programma il futuro"; Adesione ad Avanguardie Educative di Indire con la Flipped Classroom; Formazione docenti e attività in classe di Digital storytelling a seguito di partecipazione ai MOOC Polimi del Politecnico di Milano; Partecipazione al Concorso di idee "Giochiamo con il pensiero computazionale" indetto dall'Università di Catania Dipartimento di elettronica e informatica. Tra i progetti finanziati con altre azioni del PON FESR PSND: Progetto "Rete didattica" PON FESR-realizzazione/ampliamento rete LanWLAN; Progetto "@GORà" PON FESR AMBIENTI DIGITALI; Progetto "DigECOLab" azione #7 PSND Atelier creativi; Piano Nazionale Formazione PSND; Formazione docenti innovazione digitale Rete Form&Azione (Rete di scopo formazione docenti costituita da CD G. Paolo II Gravina di Catania, IC S. Casella Pedara, IC Dusmet Nicolosi, IC E. Patti Trecastagni, IC G. Verga Viagrande, CD Fava Mascalucia).



Inclusività

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

Per il coinvolgimento di destinatari che presentano difficoltà di tipo sociale o culturale e per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti saranno adottate le seguenti strategie e misure: presenza di una figura aggiuntiva con adeguate caratteristiche personali e con competenze professionali documentate, didattica laboratoriale e metacognitiva, adattamento degli spazi e degli ambienti per la circolarità della comunicazione e per favorire il benessere psico-fisico dei destinatari delle azioni formative, prevalenza di attività in grado di stimolare la creatività e l'espressione attraverso tutti i canali di comunicazione (linguaggi verbali e non verbali).

Il monitoraggio continuo delle attività, dei progressi e delle eventuali difficoltà riscontrate in tali categorie di soggetti nel corso del percorso educativo-didattico avverrà con la consulenza degli operatori (pedagogista e psicologo) dello sportello d'ascolto del Comune di Viagrande.

Tra le strategie per l'inclusione: cooperative learning e peer tutoring, ma anche l'attenzione alla valorizzazione delle intelligenze multiple. Le varie fasi dei moduli propongono infatti diverse modalità di approccio ai saperi che vanno dal learning by doing, alla sperimentazione, alla creatività progettuale e digitale. Le esperienze collaborative, come quelle previste nel progetto, si allineano con i principi dell'inclusive education: mentre si apprende, ci si assume la responsabilità di lavorare con e per i compagni.

Impatto e sostenibilità

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

Allo scopo di valutare gli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio; per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto; al fine di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze saranno usati strumenti docimologici e questionari di gradimento e di efficacia. Sarà monitorata la partecipazione di alunni, genitori, utenti alle attività e alle manifestazioni; il numero di visite e accessi all'area dedicata a PON del sito web e alla pagina fb "PON Pensiero computazionale e creatività digitale" IC G. Verga Viagrande" (con riferimento ai like, al numero di interessati/partecipanti/non interessati agli eventi e ai commenti). Per gli alunni si esimeranno, in particolare, incremento/decremento della frequenza scolastica (indicatore di benessere), nuove iscrizioni o richiesta di nulla osta nei due plessi di scuola dell'infanzia, andamento degli esiti scolastici. Una valutazione sarà data anche alla qualità complessiva dei prodotti realizzati. Importanti informazioni riguardo alle interazioni tra gli allievi e la loro attiva partecipazione nel gruppo saranno ricavate da griglie di osservazione che il tutor compilerà durante la realizzazione del progetto. I risultati delle valutazioni saranno mostrati e discussi in Collegio Docenti e in Consiglio di Istituto.



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

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

Il progetto, le sue fasi, le metodologie utilizzate e i prodotti realizzati saranno disponibili sul sito della scuola e sui social collegati all'Istituto. Essi saranno inoltre pubblicati in altre piattaforme dedicate allo sviluppo e alla condivisione educativa, previa autorizzazione. La scuola rimarrà a disposizione per offrire informazioni, dettagli e supporto a chi fosse interessato a replicare il progetto. Il progetto sarà presentato alle famiglie e alla cittadinanza in un evento aperto organizzato e gestito dai partecipanti. Per quanto attiene la sostenibilità ovvero la possibilità di sviluppare in futuro parti del progetto se non il progetto nella sua interezza si rimanda alla valutazione del Collegio Docenti e alle disponibilità finanziarie dell'Istituto. anche se è indiscusso che la comunità scolastica coglierà questa occasione come opportunità di sperimentazione di pratiche didattiche innovative e migliorative da estendere, se valutate efficaci, ad altri progetti anche a carattere curricolare.

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.

Nella fase di progettazione sono stati coinvolti la componente genitori del Cdl, i rappresentanti di classe e sezione. I rappresentanti di classe e sezione e i genitori di tutti i destinatari saranno coinvolti nelle fasi di rendicontazione e di pubblicità delle azioni. Si organizzeranno momenti informativi, manifestazioni pubbliche per portare a conoscenza tutti i portatori di interesse dei criteri di selezione dei destinatari, del cronoprogramma delle attività, degli esiti delle azioni. Il sito web della scuola rappresenterà il principale canale di comunicazione con l'intera comunità scolastica. Una pagina fb sarà creata a scopo divulgativo. Alcuni genitori saranno, previa disponibilità a titolo gratuito, saranno coinvolti nelle attività, nell'organizzazione di eventi e manifestazioni e nella produzione di materiale (foto, video, materiale grafico, ecc.) di documentazione.



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 IC GIOVANNI VERGA -
VIAGRANDE (CTIC856009)

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

Tra i contenuti: Competenze computazionali di base; Uso di SCRATCH per la rappresentazione grafica di concetti legati alle competenze di cittadinanza; Selezione e utilizzo di strumenti tecnologici che favoriscono la produttività in gruppo e lo sviluppo collaborativo; Storytelling e digital storytelling: le forme della narrazione; La narrazione multimediale; Nuove frontiere della narrazione video: video storytelling, web-series, video-blog, webcast; Elementi base di grammatica e sintassi del linguaggio audiovisivo; Rapporto tra vita reale e digitale: identità e privacy, reputazione e rappresentazione di sé; Costruire in rete la propria identità digitale; Rappresentazione e autorappresentazione del sé nei social network: da YouTube a Instagram; L'animazione stop-motion; L'informazione in Rete: il ruolo dell'informazione nell'era del web; Meccanismi di produzione e circolazione delle informazioni; Ricerca e valutazione di una notizia on-line (provenienza, attendibilità, completezza e Qualità delle fonti): riconoscere una "bufala"; Rapporto tra vita reale e digitale: identità e privacy, reputazione e rappresentazione di sé; Caratteristiche specifiche dei social network; Costruire in rete la propria identità digitale; Rappresentazione e autorappresentazione del sé nei principali social network; Like/unlike: il rischio di riduzione della complessità nella comprensione della realtà.



Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Atelier creativi DigECOLab	82	https://www.vergaviagrande.gov.it/offerta-formativa/progetti
Codeweek	40	https://www.vergaviagrande.gov.it/offerta-formativa/progetti
Digital storytelling a scuola	44	https://www.vergaviagrande.gov.it/offerta-formativa/progetti
Flipped Classroom - Adesione ad Avanguardie educative Indire	82	https://www.vergaviagrande.gov.it/offerta-formativa/progetti
MA.C.RO. MAKing Coding RObotica	82	https://www.vergaviagrande.gov.it/offerta-formativa/progetti
Progetto etwinning scuola primaria – L'Etna e il territorio vulcanico	59	https://www.vergaviagrande.gov.it/offerta-formativa/progetti
Programma il futuro	40	https://www.vergaviagrande.gov.it/offerta-formativa/progetti

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All egato
Dichiarazione d'intenti relativa alla partecipazione alla proposta progettuale presentata nell'ambito dell'Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", a supporto dell'offerta formativa. Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Asse I – Istruzione – FSE – Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2 – Sotto-azioni 10.2.2.A – Tipo di intervento 1. Con la presente, l'Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo", con sede in Via Saffi, 2, CAP 61029 Urbino (PU), rappresentata, ai fini della domanda in oggetto, dal Prof. Alessandro Bogliolo, delegato del Rettore per la divulgazione scientifica e il public engagement,	1	Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo"	Dichiarazione di intenti	2238	18/05/2017	Si



<p>ATTESTA L'INTENZIONE di aderire come partner alla proposta progettuale, mettendo a disposizione della scuola proponente a titolo non oneroso e a seguito della stipula di apposita convenzione:</p> <p>1. Sillabi, linee guida e tracce per lo sviluppo di moduli da 30 o 60 ore per l'introduzione del pensiero computazionale per le fasce d'età: infanzia e biennio primaria, triennio primaria, secondaria di primo grado, secondaria di secondo grado.</p> <p>2. Spunti per l'applicazione interdisciplinare e metodologica dei concetti di pensiero computazionale introdotti nei moduli di cui al punto 1, ispirati a CodeMOOC e alle videolezioni del programma Coding di RAI Scuola, supportati dal confronto con la comunità di pratica di CodeMOOC e possibilmente abbinati a metodologie didattiche innovative (compiti di realtà e didattica capovolta).</p> <p>3. Test psicometrici e strumenti di valutazione, con linee guida per la somministrazione e l'elaborazione predisposti da un gruppo di ricerca interdisciplinare.</p> <p>4. Banca dati online a cui conferire i risultati della sperimentazione nel rispetto della normativa vigente in materia di privacy al fine di ottenerne elaborazioni statistiche e contribuire alla realizzazione di una banca dati condivisa che renda disponibili alla ricerca scientifica open data aggregati e anonimi e favorisca l'individuazione e il riuso di buone pratiche.</p>						
<p>Il Comune di Viagrande collaborerà mettendo a disposizione spazi e personale</p>	1	COMUNE DI VIAGRANDE	Dichiarazione di intenti	2138	12/05/2017	Sì
<p>La PROLOCO Viagrande collaborerà nelle diverse fasi del progetto a titolo non oneroso.</p>	1	PROLOCO VIAGRANDE	Dichiarazione di intenti	2130	12/05/2017	Sì



<p>Gli Amici della terra di Viagrande (Parco Monteserra, Casa delle farfalle, Museo dell'Etna) intendono collaborare con l'IC G Verga, qualora la candidatura venga ammessa a finanziamento, nelle fasi di implementazione e rendicontazione mettendo a disposizione gratuitamente spazie e attrezzature.</p>	1	<p>AMICI DELLA TERRA "CLUB MONTESERRA"</p>	<p>Dichiarazione di intenti</p>	2139	12/05/2017	Sì
---	---	--	---------------------------------	------	------------	----

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
<p>L'IC G. Verga Viagrande, il CD Fava di Mascalcucia e il CD Giovanni Paolo II di Gravina di Catania, già in rete con tre progetti finalizzati alla promozione della legalità, all'innovazione metodologico-didattica attraverso le nuove tecnologie e all'attuazione del PSND nella scuola, intendono rinnovare la loro collaborazione relativamente alle azioni del PON. Oggetto della collaborazione, in caso di ammissione al finanziamento di una o più scuole tra quelle sopraelencate, sarà lo scambio di esperienze, materiali e strumenti didattici e di verifica/valutazione; il confronto sulle buone pratiche attivate e sugli esiti perseguiti in materia di sviluppo delle competenze di base e trasversali e in tema di prevenzione della dispersione scolastica, promozione del successivo formativo attraverso l'applicazione di nuove metodologie e nuove pratiche educative.</p> <p>In allegato DICHIARAZIONE INTENTI A COLLABORARE CD GIOVANNI PAOLO II GRAVINA DI CATANIA</p>	<p>CTEE095002 CD III GRAVINA DI CATANIA</p>	2163	15/05/2017	Sì



<p>L'IC G. Verga Viagrande, il CD Fava di Mascalucia e il CD Giovanni Paolo II di Gravina di Catania, già in rete con tre progetti finalizzati alla promozione della legalità, all'innovazione metodologico-didattica attraverso le nuove tecnologie e all'attuazione del PSND nella scuola, intendono rinnovare la loro collaborazione relativamente alle azioni del PON. Oggetto della collaborazione, in caso di ammissione al finanziamento di una o più scuole tra quelle sopraelencate, sarà lo scambio di esperienze, materiali e strumenti didattici e di verifica/valutazione; il confronto sulle buone pratiche attivate e sugli esiti perseguiti in materia di sviluppo delle competenze di base e trasversali e in tema di prevenzione della dispersione scolastica, promozione del successivo formativo attraverso l'applicazione di nuove metodologie e nuove pratiche educative. In allegato DICHIARAZIONE INTENTI A COLLABORARE CD FAVA MASCALUCIA</p>	<p>CTEE06100V C.D. 'G.FAVA' MASCALUCIA</p>	<p>2168</p>	<p>15/05/20 17</p>	<p>Si</p>
<p>L'osservatorio d'area 5 della provincia di Catania intende collaborare nei progetti PON nelle diverse fasi di progetto al fine di confrontarsi su metodologie utili al contenimento della dispersione scolastica e riguardo agli esiti relativamente al contenimento dell'insuccesso scolastico. in allegato dichiarazione d'intenti a collaborare di NUMEROSE SCUOLE DELL'OSSERVATORIO D'AREA 5 DELLA DISPERSIONE SCOLATICA PROVINCIA DI CATANIA CON SEDE PRESSO L'IC G. FALCONE DI SAN GIOVANNI LA PUNTA</p>	<p>CTIC8AM007 I.C. " G.FALCONE" S.G.LA PUNTA</p>	<p>2083</p>	<p>08/05/20 17</p>	<p>Si</p>

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Programmiamo... le regole	€ 5.682,00
Digitalstorytelling: storie, tra identità e narrazione	€ 5.682,00
Il segno in movimento	€ 5.682,00
Like/Unlike	€ 5.682,00



TOTALE SCHEDE FINANZIARIE

€ 22.728,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Programmiamo... le regole

Dettagli modulo

Titolo modulo	Programmiamo... le regole
Descrizione modulo	<p>DESTINATARI 20 alunni IV e V classe scuola primaria MODULO 30 H con 1 esperto 1 tutor 1 figura aggiuntiva Modulo per promuovere gli elementi fondamentali per l'introduzione alle basi della programmazione, anche allo scopo di sviluppare le competenze collegate all'informatica.</p> <p>CONTENUTI 'Il futuro di una società, di un'organizzazione, di un sistema, si fonda sulle regole che ha. Questo vale a tutti i livelli, da quello della realtà fisica (la natura) a quello delle relazioni sociali (popoli e nazioni) a quello della realtà virtuale (video giochi e simulazioni). Un modo di capire come le regole determinano l'evoluzione di un certo scenario è quello di simularne uno attraverso la programmazione (coding). In tal modo, sfruttando la capacità unica dell'informatica di concretizzare ed animare qualunque mondo virtuale si voglia costruire, grazie alle sue possibilità di elaborare simboli di qualunque tipo, ci si può meglio rendere conto dell'impatto che le regole definite hanno sull'evoluzione dello scenario stesso' (Fonte https://www.programmaifuturo.it/progetto/concorso-2017/introduzione). Prendendo spunto dal concorso MIUR 'Programma le Regole' bandito il 2 marzo 2017 con una Circolare MIUR e rientrante nell'ambito delle iniziative del progetto Programma il futuro per lo sviluppo del pensiero computazionale nelle scuole del primo ciclo, gli studenti destinatari delle attività del modulo si cimenteranno nella seguente attività: sviluppo di un elaborato, realizzato con il software gratuito per il coding (Scratch), che rappresenti una situazione in cui rispettando alcune regole guida si riesce a raggiungere un risultato 'virtuoso'. Le tematiche all'interno delle quali devono essere obbligatoriamente scelte le situazioni sono: l'ambiente, le relazioni sociali, lo sport</p> <p>RISULTATI ATTESI Sviluppo del pensiero computazionale Acquisizione di competenze digitali e di cittadinanza</p> <p>VERIFICA E VALUTAZIONE Questionari di ingresso e di gradimento Schede di verifica e valutazione intermedia e finale. Griglia di osservazione.</p>
Data inizio prevista	04/09/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CTMM85601A
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Programmiamo... le regole

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 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Digitalstorytelling: storie, tra identità e narrazione

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Digitalstorytelling: storie, tra identità e narrazione



**Descrizione
modulo**

DESTINATARI

20 alunni I classe scuola secondaria I grado

Obiettivi didattico/formativi

La proposta didattica del modulo "Storie. Tra identità e narrazione" si pone due obiettivi generali: 1) avviare una riflessione sui processi di costruzione e condivisione di video storytelling connessi alla costruzione di un'identità digitale; 2) stimolare la creatività e sviluppare competenze specifiche sulle nuove tecnologie e sui nuovi linguaggi della narrazione digitale. La scelta di lavorare sugli aspetti legati all'identità e alla costruzione di una narrazione digitale risponde alla necessità di educare i ragazzi e le ragazze, sempre più connessi a Internet con smartphone e tablet ed esposti ai pericoli connessi alla privacy, alla reputazione e alla rappresentazione di sé in Rete, a un uso positivo e più consapevole dei media. Il possesso delle competenze digitali, secondo il Piano Nazionale Scuola Digitale, è condizione essenziale per l'esercizio attivo della cittadinanza. Si ritiene, pertanto, che attraverso l'analisi e la produzione di un video storytelling si possa favorire in modo trasversale lo sviluppo integrato delle competenze chiave di cittadinanza.

Obiettivi specifici

- Potenziare le capacità di comprensione e produzione di un testo narrativo;
- Rafforzare le competenze relative alla capacità di lettura/interpretazione di contenuti per il web;
- sviluppare abilità di produzione di testi multimediali;
- sviluppare abilità e competenze di base sul linguaggio audiovisivo;
- conoscere e analizzare con un approccio critico le caratteristiche dei media digitali: linguaggi, dinamiche di rete, viralità, ipertestualità e transmedialità;
- fornire gli strumenti per comprendere e prevenire situazioni di disagio e/o cyberbullismo, forme di discriminazione e incitamento all'odio, strumentalizzazioni delle informazioni, diffusione di informazioni false e "bufale";
- formare utenti consapevoli dei propri diritti e responsabilità in Rete, in grado di valutare la qualità e l'attendibilità delle informazioni on-line;
- produrre un video storytelling da condividere all'interno della comunità scolastica per avviare una riflessione sui temi dell'identità digitale;
- avviare una riflessione sulla cittadinanza digitale e fornire ai genitori gli strumenti per guidare i figli nelle loro esperienze digitali.

Struttura e contenuti

Il percorso laboratoriale programmato per 60 ore si struttura in diverse fasi, ognuna delle quali mira allo sviluppo e al potenziamento di conoscenze, abilità e competenze specifiche legate alle nuove tecnologie e ai linguaggi del web e finalizzate alla produzione di un video storytelling. (1° fase) Durante la prima fase di educazione ai media e cultura digitale, si procederà con un approfondimento sui seguenti contenuti:

- generi narrativi
- storytelling e digital storytelling: le forme della narrazione
- la narrazione multimediale
- nuove frontiere della narrazione video: video storytelling, web-series, video-blog, webcast
- elementi base di grammatica e sintassi del linguaggio audiovisivo
- rapporto tra vita reale e digitale: identità e privacy, reputazione e rappresentazione di sé
- costruire in rete la propria identità digitale
- rappresentazione e autorappresentazione del sé nei social network: da YouTube a Instagram

(2° fase) A partire da una riflessione sulla rappresentazione e sull'autorappresentazione del sé in Rete, gli allievi verranno guidati in un processo di osservazione e analisi delle narrazioni condivise sui principali social network (dai video su YouTube alle "Storie Live" su Instagram). (3° fase) Durante la fase di produzione creativa, l'esperto guiderà il gruppo classe nella ideazione e realizzazione di un video storytelling. (4° fase) La fase finale di presentazione e diffusione dei risultati prevede due step: presentazione del "prodotto" alla comunità scolastica e alle famiglie; 2) condivisione del video storytelling sui principali social network e sul sito ufficiale dell'I.C.



	<p>Metodologie</p> <p>L'intervento si basa su una didattica attiva e laboratoriale, che pone l'allievo al centro del percorso formativo. Le metodologie privilegiate, a seconda delle fasi del percorso e degli obiettivi specifici da raggiungere, saranno quelle del confronto e del dialogo tra pari, dello storytelling, del learning by doing and by creating, del cooperative learning, e tutte quelle strategie didattiche attive fortemente orientate allo sviluppo delle competenze trasversali (problem solving, comunicazione, collaborazione, creatività) e che contribuiscono ad innalzare il livello di coinvolgimento degli allievi. Il carattere innovativo del modulo risiede sia nei contenuti formativi prescelti sia nella metodologia didattica, che prevede anche l'uso di dispositivi digitali e risorse on-line. Gli allievi saranno, inoltre, coinvolti nella ideazione e realizzazione di un prodotto audiovisivo, secondo la metodologia project-based learning.</p> <p>L'intero percorso laboratoriale privilegerà un approccio inclusivo, incoraggiando il lavoro di squadra per favorire l'apprendimento e le capacità cooperative all'interno del gruppo classe e prevedendo una eventuale personalizzazione dell'intervento formativo, e si ispirerà interamente al principio delle pari opportunità, impegnandosi a coinvolgere in egual modo studentesse e studenti e promuovendo momenti di riflessione e sensibilizzazione legati alla parità di genere.</p> <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppo del pensiero critico e capacità di esprimere le proprie idee; • crescita della capacità di analisi; • sviluppo delle capacità narrative e creative; • capacità di problem solving e di lavorare in team; • partecipazione a momenti di dialogo e confronto; • miglioramento della qualità delle relazioni interpersonali; • miglioramento dell'autostima attraverso la valutazione/autovalutazione del proprio contributo all'interno del gruppo; • potenziamento delle capacità di comprensione di contenuti audiovisivi; • coinvolgimento dei genitori in percorsi di cittadinanza digitale. <p>Modalità di verifica e valutazione</p> <p>Durante il percorso laboratoriale si manterrà un dialogo costante, attraverso colloqui individuali e di gruppo, per verificare la motivazione, le abilità e le competenze acquisite, i punti di debolezza e di forza del singolo allievo e del gruppo di lavoro, al fine di valutare l'efficacia degli interventi e prevedere per tempo una eventuale rimodulazione delle strategie e delle metodologie didattiche. Oggetto di verifica e valutazione sarà, inoltre, la proiezione al pubblico del progetto creativo realizzato durante il percorso laboratoriale. Il video storytelling diventerà, infatti, uno strumento di valutazione e autovalutazione per gli allievi coinvolti nel progetto. A conclusione del percorso verrà, invece, somministrato un questionario per valutare il livello di apprendimento, il grado d'interesse e di partecipazione, la motivazione e il coinvolgimento dimostrato da ogni allievo durante tutte le diverse fasi del progetto, con l'obiettivo di misurare l'impatto prodotto e individuare eventuali azioni migliorative.</p>
Data inizio prevista	04/09/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CTMM85601A
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Digitalstorytelling: storie, tra identità e narrazione

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 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Il segno in movimento

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Il segno in movimento



<p>Descrizione modulo</p>	<p>DESTINATARI 20 alunni Il classe scuola secondaria I ciclo</p> <p>Il laboratorio è articolato in quattro fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Accenni teorici sull'animazione in stop motion; 2) Progettazione e realizzazione creativa; 3) Animazione e riprese fotografiche; 4) Montaggio audio/video. <p>I bambini verranno coinvolti in tutte le fasi: dallo sviluppo del progetto narrativo alla realizzazione di un filmato con la tecnica stop-motion con l'allestimento di un set di ripresa fotografica e la successiva elaborazione al computer.</p> <p>Inizialmente verranno mostrati alcuni aspetti della "magia" dell'animazione stop-motion.</p> <p>Dopo alcuni accenni pratici/teorici, con esempi sull'illusione ottica del movimento e sulle sue applicazioni, si allestirà un laboratorio di illustrazione sul tema narrativo proposto che potrà anche essere condotto con l'intervento di un esperto di scrittura e narrazione per ragazzi.</p> <p>In questa fase verranno create le figure e i fondali da animare legate al tem prescelto.</p> <p>È prevista la possibilità di estendere il laboratorio durante le ore pomeridiane ad un gruppo di 10/15 genitori che volessero essere parte attiva nella realizzazione del progetto.</p> <p>La tecnica illustrativa utilizzata sarà quella della pittura e del collage, ma in funzione delle esigenze narrative che nasceranno, potrà essere modificata o adeguata.</p> <p>Tecnica Pittura, collage, fotografia, computer-graphic.</p> <p>Materiali in prestito (forniti da me) Attrezzatura fotografica, computer, set di ripresa.</p> <p>Materiali orientati da definire successivamente (forniti dalla scuola: indicativi per circa 20 bambini) Cartoncini bianchi e cartoncini neri f.to 50x70 (da 10 a 20 preferibilmente ruvidi) e carta colorata.</p> <p>Per tutti: colla vinilica e colla stick, giornali, carta assorbente, qualche piatto di plastica (preferibilmente biodegradabile), due serie di colori a tempera o acrilici (giallo, rosso, verde, azzurro, bianco, nero) vanno bene le confezioni da 1l tipo Giotto o simili.</p> <p>Per un migliore coinvolgimento della classe occorre un videoproiettore o LIM a cui collegare il computer portatile.</p> <p>N.B.: è consigliabile l'uso di abbigliamento che possa (eventualmente) sporcarsi.</p> <p>Modalità di verifica e valutazione Durante il percorso laboratoriale si manterrà un dialogo costante, attraverso colloqui individuali e di gruppo, per verificare la motivazione, le abilità e le competenze acquisite, i punti di debolezza e di forza del singolo allievo e del gruppo di lavoro, al fine di valutare l'efficacia degli interventi e prevedere per tempo una eventuale rimodulazione delle strategie e delle metodologie didattiche. Oggetto di verifica e valutazione sarà, inoltre, la proiezione al pubblico del progetto creativo realizzato durante il percorso laboratoriale.</p> <p>A conclusione del percorso verrà, invece, somministrato un questionario per valutare il livello di apprendimento, il grado d'interesse e di partecipazione, la motivazione e il coinvolgimento dimostrato da ogni allievo durante tutte le diverse fasi del progetto, con l'obiettivo di misurare l'impatto prodotto e individuare eventuali azioni migliorative.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/09/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>31/05/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>



Sedi dove è previsto il modulo	CTMM85601A
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Il segno in movimento

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 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Like/Unlike

Dettagli modulo

Titolo modulo	Like/Unlike
----------------------	-------------



**Descrizione
modulo**

DESTINATARI

20 alunni III classe scuola secondaria I ciclo

Obiettivi didattico/formativi

La proposta didattica del modulo "Like/Unlike. La narrazione di sé attraverso i social network" nasce dall'esigenza di potenziare, attraverso processi di apprendimento non formali, le competenze sulle nuove tecnologie e sui nuovi linguaggi digitali degli allievi coinvolti nel progetto. La scelta di lavorare sugli aspetti legati alla rappresentazione e all'autorappresentazione attraverso i social network risponde alla necessità di educare i ragazzi e le ragazze a un uso positivo e consapevole dei media, sempre più esposti ai pericoli connessi alla privacy, alla reputazione e alla rappresentazione di sé in Rete. Secondo il Piano Nazionale Scuola Digitale, il possesso delle competenze digitali è considerato condizione essenziale per l'esercizio attivo della cittadinanza. Si ritiene, pertanto, che un uso consapevole dei social network, attraverso l'analisi e la produzione di contenuti per il web, favorisca in modo trasversale lo sviluppo integrato delle competenze chiave di cittadinanza.

Obiettivi specifici

- Rafforzare le competenze relative alla capacità di lettura/interpretazione di contenuti per il web;
- sviluppare le competenze di produzione e organizzazione di contenuti per il web;
- conoscere e analizzare con un approccio critico le caratteristiche dei media digitali: linguaggi, dinamiche di rete, viralità, ipertestualità e transmedialità;
- fornire gli strumenti per comprendere e prevenire situazioni di disagio e/o cyberbullismo, forme di discriminazione e incitamento all'odio, strumentalizzazioni delle informazioni, diffusione di informazioni false e "bufale";
- formare utenti consapevoli dei propri diritti e responsabilità in Rete, in grado di valutare la qualità e l'attendibilità delle informazioni on-line;
- promuovere la riflessione su tematiche attuali, allo scopo di affrontarne e discuterne la complessità;
- formare utenti attenti e consapevoli della propria identità digitale;
- produrre contenuti per il web da condividere all'interno della comunità scolastica;
- avviare una riflessione sulla cittadinanza digitale e fornire ai genitori gli strumenti per guidare i figli nelle loro esperienze digitali.

Struttura e contenuti

Il percorso laboratoriale programmato per 30 ore si struttura in diverse fasi, ognuna delle quali mira allo sviluppo e al potenziamento di conoscenze, abilità e competenze specifiche legate alle nuove tecnologie e ai linguaggi del web e finalizzate a un uso positivo e consapevole dei media. (1° fase) Durante la prima fase di alfabetizzazione informativa ed educazione ai media, si procederà con un approfondimento sui seguenti contenuti:

- l'informazione in Rete: il ruolo dell'informazione nell'era del web
- meccanismi di produzione e circolazione delle informazioni
- ricerca e valutazione di una notizia on-line (provenienza, attendibilità, completezza e qualità delle fonti): riconoscere una "bufala"
- rapporto tra vita reale e digitale: identità e privacy, reputazione e rappresentazione di sé
- caratteristiche specifiche dei social network
- costruire in rete la propria identità digitale
- rappresentazione e autorappresentazione del sé nei principali social network
- like/unlike: il rischio di riduzione della complessità nella comprensione della realtà

(2° fase) A partire da una riflessione sulla rappresentazione e sull'autorappresentazione del sé nei social network, gli allievi verranno guidati in un processo di osservazione e analisi delle proprie immagini condivise sui principali social network. (3° fase) Durante la fase finale di produzione creativa, l'esperto dividerà il gruppo classe in coppie per la realizzazione di "interviste doppie", nelle quali ogni intervistato analizzerà la narrazione digitale del compagno (e viceversa). (4° fase) La visione collettiva delle interviste realizzate durante il laboratorio permetterà un confronto di gruppo sull'identità e sulla rappresentazione di sé nel mondo digitale. Quest'ultima fase prevede il coinvolgimento delle famiglie al fine di avviare una riflessione sull'essere un "cittadino digitale" e fornire



loro gli strumenti per guidare i figli nelle loro esperienze digitali con una maggiore consapevolezza, soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali on-line.

Metodologie

L'intervento si basa su una didattica attiva e laboratoriale, che pone l'allievo al centro del percorso formativo. Le metodologie privilegiate, a seconda delle fasi del percorso e degli obiettivi specifici da raggiungere, saranno quelle del confronto e del dialogo tra pari, dello storytelling, del learning by doing and by creating, del cooperative learning e tutte quelle strategie didattiche attive fortemente orientate allo sviluppo delle competenze trasversali (problem solving, comunicazione, collaborazione, creatività) e che contribuiscono ad innalzare il livello di coinvolgimento degli allievi. Il carattere innovativo del modulo risiede sia nei contenuti formativi prescelti sia nella metodologia didattica, che prevede anche l'uso di dispositivi digitali e risorse on-line. Gli allievi saranno, inoltre, coinvolti nella progettazione e realizzazione di un prodotto audiovisivo, secondo la metodologia project-based learning.

L'intero percorso laboratoriale privilegerà un approccio inclusivo, incoraggiando il lavoro di squadra per favorire l'apprendimento e le capacità cooperative all'interno del gruppo classe e prevedendo una eventuale personalizzazione dell'intervento formativo, e si ispirerà interamente al principio delle pari opportunità, impegnandosi a coinvolgere in egual modo studentesse e studenti e promuovendo momenti di riflessione e sensibilizzazione legati alla parità di genere.

Risultati attesi

- Sviluppo della capacità di analisi e del pensiero critico;
- sviluppo dello spirito d'iniziativa e delle capacità creative;
- capacità di problem solving e di lavorare in team;
- partecipazione a momenti di dialogo e confronto tra pari;
- miglioramento della qualità delle relazioni interpersonali;
- miglioramento dell'autostima attraverso la valutazione/autovalutazione del proprio contributo all'interno del gruppo;
- potenziamento delle capacità di comprensione di contenuti testuali e immagini in Rete;
- coinvolgimento dei genitori in percorsi di cittadinanza digitale.

Modalità di verifica e valutazione

Durante il percorso laboratoriale si manterrà un dialogo costante, attraverso colloqui individuali e di gruppo, per verificare la motivazione, le abilità e le competenze acquisite, i punti di debolezza e di forza del singolo allievo e del gruppo di lavoro, al fine di valutare l'efficacia degli interventi e prevedere per tempo una eventuale rimodulazione delle strategie e delle metodologie didattiche. Oggetto di verifica e valutazione sarà, inoltre, la proiezione al pubblico del progetto creativo realizzato durante il percorso laboratoriale. Le interviste doppie diventeranno, infatti, uno strumento di valutazione e autovalutazione per gli allievi coinvolti nel progetto. A conclusione del percorso verrà, invece, somministrato un questionario per valutare il livello di apprendimento, il grado d'interesse e di partecipazione, la motivazione e il coinvolgimento dimostrato da ogni allievo durante tutte le diverse fasi del progetto, con l'obiettivo di misurare l'impatto prodotto e individuare eventuali azioni migliorative.

Data inizio prevista	04/09/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CTMM85601A
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Like/Unlike

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 €
	TOTALE					5.682,00 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale(Piano 38961)
Importo totale richiesto	€ 22.728,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	2171/2017
Data Delibera collegio docenti	20/03/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	2172/2017
Data Delibera consiglio d'istituto	27/04/2017
Data e ora inoltro	18/05/2017 23:07:30
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì
Si dichiara di avere la disponibilità di spazi attrezzati per lo svolgimento delle attività proposte	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Programmiamo... le regole</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Digitalstorytelling: storie, tra identità e narrazione</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Il segno in movimento</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Like/Unlike</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "Creadigitale"	€ 22.728,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 22.728,00	€ 25.000,00