



Candidatura N. 42634
2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	VILAFRANCA D'ASTI
Codice meccanografico	ATIC810006
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	PIAZZA G.GORIA N. 1
Provincia	AT
Comune	Villafranca D'asti
CAP	14018
Telefono	0141943100
E-mail	ATIC810006@istruzione.it
Sito web	www.icvillafrancadasti.gov.it
Numero alunni	1130
Plessi	ATAA810013 - MONALE ATAA810024 - FERRERE CASTELROSSO ATAA810035 - SC.MAT.STAT."MONTAFIA" ATAA810046 - SCUOLA MATERNA STAT.BALDICHIERI ATEE810018 - BALDICHIERI ATEE810029 - FERRERE CAP. ATEE81003A - MONALE CAP. ATEE81004B - MONTAFIA ATEE81005C - VILAFRANCA CAP. ATMM810017 - SCUOLA MEDIA STATALE "GORIA" ATMM810028 - SCUOLA MEDIA BALDICHIER ATMM810039 - SCUOLA MEDIA "ALFIERI" MONTAFIA



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 Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO	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 di competenza nelle discipline Stem (es. risultati di prove di competenze specifiche, esiti di attività laboratoriali, media dei voti disciplinari, etc.) 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. 42634 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	A aereo, B bandiera, C ... CODING!	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	Dietro lo schermo ci sono io.	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	Guida la rete.	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	OPENEYES-APP	€ 9.123,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.969,00



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: Smonta la macchina, guida la rete.

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Avvicinare i più piccoli al mondo dell'informatica senza, però, tediarli con concetti complicati o operazioni noiose utilizzando soprattutto la didattica del learning by doing. Capire come la macchina ragiona, comunicare con lei, comprendere come funziona un programma per PC, collegare tra di loro le parti: il mondo dell'informatica ma senza perdere la componente ludica. Il progetto nasce con questo intento far capire ai più piccoli cosa c'è dietro a un computer, circuiti, collegamenti, altoparlanti e chip, facendolo sembrare un gioco; unire l'utile al dilettevole, rendere l'uso di un dispositivo digitale "semplice come giocare con i LEGO". Utilizzare la rete per scopi didattici, per collaborare ed aiutare i compagni, per gestire risorse utili, per migliorare e svecchiare i metodi di apprendimento, essere padroni di una parte della rete per comprenderne i rischi e difendere il proprio lavoro. Le attività si inseriscono in un percorso verticale in cui gli stessi concetti vengono ripresi, approfonditi e applicati in contesti autentici per realizzare strumenti sempre più complessi al fine di consolidare obiettivi specifici disciplinari e interdisciplinari. Le metodologie innovative e collaborative previste, il carattere fortemente laboratoriale delle proposte, la coerenza con le tematiche curriculari e l'utilizzo delle tecnologie anche in chiave creativa sono fattori di sviluppo di competenze trasversali, di inclusione e di motivazione.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto Comprensivo di Villafranca d'Asti comprende i plessi di alcuni comuni limitrofi.

La Direzione e la Segreteria hanno sede nel plesso di Villafranca.

Il vasto Istituto Comprensivo sorto nel 2012 dalla fusione della Direzione Didattica di Villafranca con le SSPG di Baldichieri, Montafia e Villafranca, gravita su un territorio situato nella zona nord-ovest della provincia astigiana ad economia tradizionalmente agricola.

Il territorio è estremamente frazionato, i mezzi pubblici di trasporto non esistono o si limitano alle zone lungo la statale Asti-Torino. Negli ultimi anni si sono sviluppati l'artigianato e la piccola industria, attività che hanno generato un forte fenomeno migratorio, in continuo incremento: nell'Istituto, infatti, il numero degli alunni stranieri di prima e seconda generazione è in costante crescita.

Pochi sono i servizi pubblici e di socializzazione come palestre, associazioni e qualsiasi tipo di centro che possa essere aggregativo per i giovani.

Accanto alle famiglie attente e attive, ne esistono molte altre che, sradicate dal proprio contesto sociale, prive di un'identità culturale, oppresse dalla grave situazione economica, vivono in situazioni di marginalità sociale e non si interessano affatto del percorso scolastico dei propri figli anzi, delegano alla scuola non solo l'istruzione ma anche l'educazione.



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 VILAFRANCA D'ASTI
(ATIC810006)

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.

- comprendere il funzionamento, saper riprodurre e saper utilizzare in contesti concreti e significativi il linguaggio della macchina;
- conoscere la differenza tra software e hardware conoscere e saper utilizzare strumenti per raccogliere dati e utilizzare i dati raccolti per effettuare analisi e previsioni;
- utilizzare le nuove tecnologie per ricevere/comunicare informazioni anche in modo interattivo e per progettare e realizzare attività didattiche spendibili anche nel tempo libero;
- collaborare per realizzare progetti comuni sentirsi parte attiva della comunità scolastica e territoriale attraverso la realizzazione di strumenti di pubblica utilità e la condivisione del proprio sapere;
- utilizzare le proprie conoscenze e competenze matematiche e scientifico/tecnologiche per risolvere problemi reali;
- sviluppare un atteggiamento attivo e consapevole nell'utilizzo delle nuove tecnologie;
- sviluppare il pensiero progettuale inteso come proficua interazione di: pensiero logico, capacità di problem posing e problem solving, pensiero creativo ed efficace.



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 VILAFRANCA D'ASTI
(ATIC810006)

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.

Nel bacino di utenza dell'I.C. coesistono famiglie di diversa tipologia dove le famiglie più fragili, sono spesso atipiche, a volte monogenitoriali, molto spesso impegnate per la maggior parte del loro tempo nell'attività lavorativa.

Il bambino arrabbiato dentro, iperattivo o isolato è un fenomeno in crescita e questo atteggiamento si risolve anche nell'utilizzo errato dei mezzi tecnologici che diventano un compagno di giochi virtuale o un modo per socializzare con i pari e non con tutte le problematiche che ne possono derivare. Di conseguenza assistiamo ad un precoce utilizzo degli smartphone, dei social network e degli instant messaging, utilizzati impropriamente già nella scuola primaria da dove arrivano episodi e racconti piuttosto preoccupanti.

Crediamo sia assolutamente necessario e prioritario far fronte a queste problematiche mettendo in campo risorse umane che, attraverso l'erogazione di un servizio personalizzato e la collaborazione con famiglie e con i servizi che agiscono sul territorio, riescano a predisporre le migliori condizioni per rendere efficace e stimolante il contesto d'apprendimento.

Priorità evidenziate nel PdM

- Maggior utilizzo di didattiche innovative favorenti l'apprendimento con particolare ricaduta sulle competenze linguistiche e logico matematiche
- Formazione rispetto a metodologie didattiche innovative legate in particolare alla gestione delle difficoltà relazionali e all'utilizzo degli strumenti tecnologici e difficoltà di apprendimento

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 previste nella sede di Ferrere saranno pomeridiane e compatibili con il normale orario di apertura della scuola con la presenza di un collaboratore scolastico per tutti i pomeriggi previsti dal progetto, il comune dove ha sede la scuola si impegna a garantire il trasporto nei giorni e negli orari stabiliti.

- Per le attività previste nella sede di Baldichieri la scuola garantirà l'apertura della sede stessa con la presenza di un collaboratore scolastico per tutti i pomeriggi previsti dal progetto, il comune dove ha sede la scuola si impegna a garantire il trasporto nei giorni e negli orari stabiliti.

- Le attività previste nella sede di Villafranca saranno pomeridiane e compatibili con il normale orario di apertura della scuola con la presenza di un collaboratore scolastico per tutti i pomeriggi previsti dal progetto, il comune dove ha sede la scuola si impegna a garantire il trasporto nei giorni e negli orari stabiliti.



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 VILAFRANCA D'ASTI
(ATIC810006)

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...).

- Il Comune di Ferrere ha garantito la disponibilità di locali, trasporti e mensa. (È stata inviata una dichiarazione d'intenti).
- Il comune di Baldichieri garantisce la disponibilità e l'adeguamento dei locali ed il contributo economico per il progetto di alfabetizzazione informatica propedeutico alle attività di conseguimento dell'ECDL. (Progetto effettuato nel corso del corrente anno scolastico nell'ambito della valorizzazione delle eccellenze, a classi aperte in orario pomeridiano).
- Il comune di Villafranca ha garantito la disponibilità di locali, trasporti e mensa.
- L'associazione no-profit progetto Radis presta la propria collaborazione nel supporto didattico dei moduli previsti. Questa associazione collabora da un anno con la scuola secondaria di primo grado di Baldichieri con un progetto di alfabetizzazione informatica propedeutico alle attività di conseguimento dell'ECDL.

Metodologie e Innovatività

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

La realizzazione del progetto consentirà al nostro istituto di iniziare a pensare azioni educative per superare il modello della lezione tradizionale per migliorare l'autonomia, la responsabilità, il coinvolgimento e la motivazione degli alunni.

Ogni modulo si comporrà di fasi così articolate:

- introduzione al compito e alle tappe (project based learning)
- suddivisione in gruppi, definizione dei compiti e dei ruoli (team based learning, cooperative learning)
- formulazione di domande, ipotesi e verifiche sperimentali (inquiry based learning)
- cicli di progettazione e realizzazione sul modello think-make-improve sino a che lo strumento realizzato soddisfi i criteri richiesti in termini di efficacia e creatività
- ricostruzione delle fasi al fine di pubblicare dei tutorial di quanto realizzato su piattaforme di condivisione (piattaforma moodle)

Si utilizzeranno i laboratori di tecnologia e di informatica delle sedi previste. L'intera scuola potrà poi essere utilizzata come campo di sperimentazione e di messa a punto degli strumenti.

Alla fine del progetto gli studenti presenteranno quanto svolto in un momento aperto alle famiglie e alla cittadinanza.



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 VILAFRANCA D'ASTI
(ATIC810006)

Coerenza con l'offerta formativa

Indicare, ad esempio, se il progetto ha connessioni con progetti già realizzati o in essere presso la scuola e, in particolare, se il progetto si pone in continuità con altri progetti finanziati con altri azione del PON-FSE, PON-FESR, PNSD, Piano Nazionale Formazione

Il progetto utilizzerà in parte i materiali acquistati attraverso il PON "Ambienti digitali" Asse II (FESR), si svolgerà in parallelo con le attività previste nella partecipazione ai PON Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) "Progetti di inclusione sociale e lotta al disagio nonché per garantire l'apertura delle scuole oltre l'orario scolastico soprattutto nella aree a rischio e in quelle periferiche" – "Competenze di base" – "Cittadinanza europea" - "potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico" dato che si è pensato a progetti che avessero uno stretto legame tra di loro in modo da lavorare in sinergia per raggiungere risultati concreti e rendere le esperienze fattive.

Sono da segnalare interazioni con le attività propedeutiche al conseguimento dell'ECDL attivate nella sede di Baldichieri nel corrente e nel prossimo anno scolastico nonché le attività previste nel PdM relative al miglioramento dei risultati invalsi matematica e nell'attenzione rivolta alle STEM.

Inclusività

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

Le strategie di coinvolgimento previste sono:

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

Gli alunni con problemi comportamentali, di relazione e/o di apprendimento lavoreranno alla pari con gli altri in un percorso comune e condiviso di scoperta e di costruzione.

Attraverso la valorizzazione dell'esperienza e delle conoscenze degli alunni si favoriranno l'esplorazione e la scoperta, promuovendo la consapevolezza del proprio modo di apprendere. L'obiettivo è dare un'opportunità maggiore e lontana dall'ambiente aula per far raggiungere una sicura padronanza delle strumentalità e delle abilità di base trasversali e di sviluppare capacità di utilizzo della tecnologia in forma ecologica.

Le strategie per l'inclusione che si pensa di adottare sono parte integrante del progetto stesso: il cooperative learning in primo luogo, così come possibili momenti di peer tutoring, ma anche l'attenzione alla valorizzazione delle intelligenze multiple. Le varie fasi dei moduli propongono infatti diverse modalità di approccio ai saperi che vanno dal learning by doing, alla sperimentazione, alla creatività progettuale. Le esperienze collaborative, come quelle previste nel progetto, si allineano di fatto con i suggerimenti dell'inclusive education per cui, mentre si apprende, ci si assume la responsabilità di lavorare con e per i compagni.



Impatto e sostenibilità

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

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

Si privilegerà una valutazione di tipo formativo e si incentiverà l'autovalutazione e la valutazione tra pari.

Verranno valutati sia i processi che i prodotti delle attività svolte:

- capacità di collaborare;
- stile di collaborazione;
- capacità di organizzare le varie fasi di lavoro;
- abilità logiche;
- capacità di costruire sequenze;
- correttezza del "programma" ideato.

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.

Alla fine agli studenti partecipanti e alle loro famiglie sarà chiesto di compilare un questionario di gradimento e di efficacia per valutare sia il grado di soddisfazione che le eventuali modifiche da apportare per migliorare la percezione dell'istituzione scolastica da parte delle famiglie.

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, e nei siti dei comuni partner. Essi saranno inoltre pubblicati in altre piattaforme dedicate allo sviluppo e alla condivisione educativa, previa autorizzazione.

Il progetto sarà presentato alle famiglie e alla cittadinanza in un evento aperto organizzato e gestito dai partecipanti. Il laboratorio sarà luogo di sperimentazione, di costruzione della conoscenza in maniera trasversale ed intradisciplinare. La possibilità di valutare e promuovere interventi educativi miranti alla socializzazione, all'integrazione nel gruppo, allo sviluppo del senso dell'iniziativa personale, al superamento di ruoli gregari e alla valorizzazione delle eccellenze sarà garantita anche a tutti i famigliari interessati.

Per quanto riguarda la possibilità di sviluppi futuri si rimanda alla valutazione del Collegio Docenti anche se è indubbio che il nostro istituto coglierà questa occasione come sperimentazione di pratiche migliorative che potranno essere estese ad altri progetti anche all'interno del normale orario scolastico.

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



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

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

Gli studenti saranno parte attiva e creativa della progettazione di strumenti digitali: ad essi spetta infatti non solo la comprensione del loro funzionamento, ma anche la realizzazione di modelli funzionanti ed originali. La versatilità e gratuità dei software utilizzati consentiranno loro un approfondimento libero, in base alle proprie disponibilità di tempo e a quanto riusciranno ad appassionarsi al progetto, anche dai propri dispositivi e da casa. Inoltre alcuni programmi potranno essere utilizzati off-line per essere gestiti anche da chi non dispone di una connessione domestica.

I genitori potranno seguire le attività attraverso il sito della scuola o altri social collegati all'Istituto e potranno commentare o porre domande. L'aula d'informatica sarà messa, su richiesta, a disposizione dei genitori che avessero problemi di connessione o fossero privi di dispositivi per poter visualizzare i contenuti prodotti dai ragazzi. La scuola si riserva di prevedere uno o due incontri informativi che verteranno soprattutto sulla sicurezza in rete in collaborazione con la polizia postale.

Sarà cura del tutor trovare alcuni momenti per coinvolgere gli studenti nella pubblicazione di materiali e nell'interazione con i visitatori. Saranno poi i discenti stessi a fare da insegnanti alle loro famiglie sfruttando le competenze acquisite.

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

Si inizia con laboratori di coding e costruzione di PC (Kano PC componibile per bambini) per poi affrontare le problematiche relative alla navigazione e alla gestione della rete (netiquette, piattaforme WIKI, sicurezza in rete) in continuità con il primo anno della S.S.P.G. Con i più grandi si prevede una partecipazione attiva alla comunità della rete con particolare attenzione all'uso didattico e alla condivisione dei saperi e alla valorizzazione del territorio in relazione al progetto PON Azione 10.2.5

1. 6-8 anni - apprendere concetti e modi di lavorare tipici del pensiero computazionale. Esprimersi, collaborare con gli altri, porsi delle domande. Capire e sperimentare il concetto di macchina. Utilizzare, comprendere e modificare software attraverso esperienze con e senza PC (codyroby, scratch, code.org)
2. 9-11 anni - maturare la consapevolezza della libertà del sapere attraverso la sua condivisione ed il libero accesso, condividere strumenti open, uso legale delle licenze, rispettare le regole del lavoro in rete secondo le linee guida delle OER e del PNSD, sviluppare skills della socialità digitale, partecipare alla web-community nel rispetto reciproco.
3. 12-14 anni - modulare i registri comunicativi scritti, utilizzare la collaborazione alla scrittura di voci come metodologia di lavoro coinvolgente anche per gli allievi con difficoltà di apprendimento, diventare autori attivi della rete, collaborare in una community, conoscenza del proprio territorio.



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
Progetto SCUOLA DIGITALE	pag. 33 del PTOF	http://www.icvillagrancaasti.gov.it/sito-download-file.php?ID=384&pagina=All

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All. eg. to
Utilizzo locali, mensa e servizio scuolabus.	1	Comune di Ferrere	Accordo	1647.31/13.IV/05	15/05/2017	Si
Utilizzo dei locali, servizio scuolabus.	1	Comune di Baldichieri d'Asti	Accordo	1670.31/13.VI/01	16/05/2017	Si

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
A aereo, B bandiera, C ... CODING!	€ 5.082,00
Dietro lo schermo ci sono io.	€ 5.682,00
Guida la rete.	€ 5.082,00
OPENEYES-APP	€ 9.123,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.969,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo: A aereo, B bandiera, C ... CODING!

Dettagli modulo



Titolo modulo	
Titolo modulo	A aereo, B bandiera, C ... CODING!
Descrizione modulo	<p>MODULO DAI 6 AGLI 8 ANNI La capacità di risolvere problemi costituisce certamente una delle abilità chiave per lo sviluppo delle persona. Il progetto vuole offrire ai bambini della Scuola Primaria l'opportunità di fare esperienza pratica ed efficace nella risoluzione dei problemi.</p> <p>DESCRIZIONE DEL MODULO Gli alunni, suddivisi in gruppi, più o meno numerosi, a seconda della necessità, svolgeranno attività di codice inverso e di coding: - su un tappeto quadrato suddiviso in piastrelle (5 per lato) faranno esperienza di alcuni concetti fondamentali, comuni a tutti i linguaggi di programmazione: sequenze, condizionali, ripetizioni, eventi, ... (codyroby); - attraverso giochi con oggetti tradizionali, in classe e in uno spazio aperto, apprenderanno nuovi modi di lavorare e di pensare; - per comprendere meglio il funzionamento del computer gli alunni impersoneranno agenti computazionali e programmatori: un alunno scriverà un programma di esecuzione di un disegno o di un percorso, che verrà eseguito fedelmente da un compagno; - scriveranno animazioni con il sistema di programmazione visuale (scratch, code.org, linguaggio LOGO), utilizzando i dispositivi in dotazione al plesso. - Imparare a costruire un PC utilizzando materiali adatti alla fascia d'età (KANO PC)</p> <p>OBIETTIVI del MODULO apprendere concetti, modi di lavorare, pensare e vedere il mondo e se stessi, tipici del pensiero computazionale. Tutte le attività proposte svilupperanno inoltre le capacità di esprimere se stessi, collaborare con gli altri, porsi delle domande.</p> <p>METODOLOGIE Nei bambini verranno attivati processi di costruzione individuale e sociale attraverso una metodologia di tipo laboratoriale-collaborativa, in cui gli eventuali errori costituiranno una sfida e non un fallimento, un'occasione per individuare soluzioni, nuove, personali e creative ai problemi.</p> <p>INCLUSIVITÀ L'intervento è rivolto sia agli allievi con sviluppo tipico, sia a quelli con difficoltà di apprendimento o disagio socio-culturale. Il ricorso a metodologie, quali Peer-education, Cooperative learning, Learning by doing and creating, favorirà l'inclusione dei soggetti svantaggiati.</p> <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE. Si privilegerà una valutazione di tipo formativo e si incentiverà l'autovalutazione e la valutazione tra pari. Verranno valutati sia i processi che i prodotti delle attività svolte: - capacità di collaborare; - stile di collaborazione; - capacità di organizzare le varie fasi di lavoro; - abilità logiche; - capacità di costruire sequenze; - correttezza del "programma" ideato.</p> <p>RISULTATI ATTESI Al termine del modulo gli alunni dovrebbero - saper utilizzare sequenze, condizionali, ripetizioni, eventi, ; - ricercare e superare errori; - scomporre un problema in parti più semplici; - individuare gli aspetti importanti per la soluzione di un problema posto; - individuare la soluzione più efficace ed "economica" di un problema; - saper collaborare nella realizzazione di un progetto.</p>



Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	30/04/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	ATEE810029
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: A aereo, B bandiera, C ... CODING!

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Dietro lo schermo ci sono io.

Dettagli modulo

Titolo modulo	Dietro lo schermo ci sono io.
----------------------	-------------------------------



**Descrizione
modulo**

MODULO IN CONTINUITÀ: DA 8 A 11 ANNI.

“Serve un villaggio per crescere un bambino” recita un proverbio africano: quando si parla di media education si sperimenta concretamente questa necessità. I media vengono utilizzati soprattutto a casa e nel tempo libero ed è per questo che occorrerebbero genitori più consapevoli della complessità del rapporto bambino-media, ma è a scuola che un lavoro di comprensione dei media può più facilmente essere promosso e realizzato. Educare ai media sembra contemporaneamente un’esigenza e una sfida impossibile. Scegliere tra una pluralità di contenuti (violenza, stereotipi...) e generi (pubblicità, informazione, cartoni animati... crossmedialità), dover partire dalle mediaculture dei ragazzi, ma con il dubbio: quale mediacultura?

Quella di un marketing che fa leva sull’insicurezza degli adolescenti dando loro risposte vuote di senso, ma piene di oggetti? Oppure quella che permette ad ogni educatore di avere strumenti di lettura di un immaginario che non può prescindere dai media?

Come affrontare rischi e potenzialità di internet a scuola? Tablet e social network, videogiochi e cellulari come cambiano la vita della classe e l’apprendimento?

Per una progettazione attenta dell’attività di media education, ci siamo ispirati alle indicazioni del sociologo Stefano Laffi, proposte nel corso dei lavori della terza edizione di Medi@tando, nel 2006.

Secondo Laffi, nell’intervento educativo si deve cercare di:

- Privilegiare l’azione rispetto alla parola: l’educatore non dovrebbe dare spiegazioni ma deve cercare di coinvolgere i ragazzi in attività che facciano emergere dubbi, curiosità, spunti di riflessione.
- Tenere aperti tutti i canali espressivi: l’educatore deve essere capace di cogliere degli elementi utili a sviluppare l’intervento educativo anche a partire dalle molteplici modalità comunicative adottate dai ragazzi, cercando di selezionare gli aspetti realmente significativi.
- Passare dalla prescrittività all’esemplarità: l’educatore deve cercare di essere un esempio per i ragazzi, testimoniando nei fatti ancora prima che nella parola, cercando di coinvolgere il più possibile personaggi significativi del loro vissuto.
- Offrire esperienze: le varie attività realizzate nel corso dell’intervento educativo devono dar vita a esperienze significative che restino impresse nei ragazzi più di tante parole.
- Ricorrere a quei temi e a quelle situazioni capaci di generare carica emotiva: elementi ‘narrativi’ della quotidianità, temi del viaggio e dell’avventura, situazioni che danno vita a sfide e complicità nel gruppo.
- Partire dal desiderio e non dal disagio, perché il vero nemico dei ragazzi spesso è la noia.

CONTENUTI

Produrre (writing the media) è una forma di pratica discorsiva che si iscrive tra le competenze culturali che fanno parte di un processo di socializzazione.

Stimolare gli studenti alla produzione mediale è anche momento di motivazione (o “rimotivazione” scolastica): in questa scuola-atelier il ragazzo sa di poter portare il proprio contributo all’interno di un lavoro creativo di gruppo che saprà dargli la soddisfazione di aver raggiunto l’obiettivo prefissato.

Ciascun bambino può dunque raccontarsi attraverso un cartone animato, un articolo di giornale, una canzone, una pubblicità, arrivando così a personalizzare il medium, a utilizzarlo per i suoi obiettivi, a trovare uno spazio di ascolto in un setting protetto e di rispetto, come quello che cerchiamo di instaurare nella scuola. Il bambino non solo si sente ascoltato, ma può anche condividere la sua esperienza con quella di altri coetanei, in un costante confronto, fatto di scoperta di senso, di “rimotivazione” e trasformazione. Inoltre, quando si comunica si parla “a qualcuno”, un target potenziale che mi costringe a chiarire il mio messaggio, a dargli una certa forma, a veicolarlo in un determinato modo perché il mio utente possa capire. Il momento produttivo può, da questo punto di vista, diventare spazio potenziale per scoprire e scoprirsi, ma anche per interessarsi all’altro: esco da me stesso e dalle mie logiche per mettere i ‘panni’ del destinatario.

OBIETTIVI DEL PROGETTO

- definire i modi attraverso cui il gioco (come pratica ludica, strumento conoscitivo, oggetto



espressivo) possa arricchire l'offerta didattica;

- riflettere sulla costruzione di una narrazione ludica che esprima i contenuti e la differenza di una collezione cioè che ne trasformi in gioco il carattere e i tratti salienti;
- ripensare le strategie di partecipazione ispirandosi alla "fun theory": ovvero come ottenere comportamenti virtuosi (in questo caso incrementare l'alfabetizzazione informatica, non solo dei bambini) attraverso soluzioni giocose;
- considerare il gioco come oggetto/strumento per far vivere la rete e la socializzazione "fuori le mura" del dispositivo
- cercare nuove forme di didattica che incrementino l'utilizzo del pensiero logico-computazionale: la media education, si può imparare giocando? Possiamo insegnarla come un alfabeto di emozioni in modo che gli alunni di oggi diventino migliori fruitori domani? Se il gioco e i giocattoli hanno ispirato le avanguardie che hanno messo in moto l'arte del novecento, sapranno ispirare, e come, i nuovi mezzi del XXI° secolo?

METODOLOGIE

Nei bambini verranno attivati processi di costruzione individuale e sociale attraverso una metodologia di tipo laboratoriale-collaborativa, in cui gli eventuali errori costituiranno una sfida e non un fallimento, un'occasione per individuare soluzioni, nuove, personali e creative ai problemi.

INCLUSIVITÀ

L'intervento è rivolto sia agli allievi con sviluppo tipico, sia a quelli con difficoltà di apprendimento o disagio socio-culturale. Il ricorso a metodologie, quali peer-education, cooperative learning, learning by doing and creating, favorirà l'inclusione dei soggetti svantaggiati.

MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE

Si privilegerà una valutazione di tipo formativo e si incentiverà l'autovalutazione e la valutazione tra pari. Verranno valutati sia i processi che i prodotti delle attività svolte:

- capacità di collaborare;
- stile di collaborazione;
- capacità di organizzare le varie fasi di lavoro;
- abilità logiche;
- capacità di costruire sequenze;
- correttezza del "programma" ideato.

RISULTATI ATTESI

- Capire il significato della condivisione della cultura;
- sviluppare le competenze del Quadro Europeo indirizzate alla collaborazione, autonomia, capacità organizzativa e competenze linguistiche;
- condividere strumenti, anche attraverso il BYOD, come training educativo;
- sviluppare le skills digitali della socialità nella comunicazione e della legalità nell'uso consapevole di software e materiale soggetto a licenza
- saper rispettare e valorizzare il lavoro altrui, evitando "atti di vandalismo" nelle voci in costruzione
- capire le opportunità dello strumento digitale non come "maschera" e "scappatoia" per gestire dinamiche di gruppo devianti.

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/04/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	ATEE810018 ATMM810028
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



Numero ore	30
------------	----

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Dietro lo schermo ci sono io.

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 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Guida la rete.

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Guida la rete.
Descrizione modulo	<p>MODULO DA 12 A 13/14 ANNI</p> <p>Il modulo si articola su 30 ore da dividersi in due sottogruppi da 10 e 20 per le classi seconda e terza della secondaria di primo grado con compiti simili ma leggermente diversi nei contenuti ed attività trasversali di tutoring e peer to peer, dove gli "esperti" più grandi aiuteranno i formatori a gestire il gruppo.</p> <p>CONTENUTI</p> <p>Attraverso la piattaforma Moodle realizzare un contenitore di accumulo di esperienze e conoscenze del percorso didattico fruibile dall'intera comunità scolastica.</p> <p>Note: la piattaforma permette di valorizzare contenuti multimediali, scambi e confronti (wiki/Forum), appunti sulle specifiche materie.</p> <p>OBIETTIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaborazione di voci tematiche per ragazzi in stile wiki, scritte dagli alunni per altrui utenti-alunni in modo da sviluppare diverse competenze contemporaneamente ed offrire la possibilità di stimolare la consapevolezza individuale ad appartenere ad una comunità apprendente, a cui fa capo anche l'esigenza di trovare strumenti alternativi per i Bisogni Educativi Speciali. - Scrivere voci enciclopediche: un bell' esempio di come si possono creare occasioni per divulgare la cultura della cooperazione, l'unica frontiera del futuro ad oggi concepibile, e della condivisione del sapere, oltre che sensibilizzare verso il senso di solidarietà. - Impatto sulle competenze degli studenti. <p>APPRENDIMENTI SIGNIFICATIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> - modulare i registri comunicativi scritti; - utilizzare la collaborazione alla scrittura di voci come metodologia di lavoro coinvolgente anche per gli allievi in difficoltà di apprendimento; - diventare autori attivi della rete;



- collaborare e confrontarsi in una community;
- conoscere il proprio territorio.

COMPETENZE PROMOSSE

Area disciplinare:

- migliorare le competenze disciplinari attraverso la rielaborazione;
- sviluppare la consapevolezza che il sapere non è segmentato, ma unico attraverso l'interdisciplinarietà

Area digitale:

- maturare la consapevolezza della libertà del sapere attraverso la sua condivisione ed il libero accesso da parte di tutti;
- condividere strumenti liberi come training educativo alla collaborazione;
- uso legale delle licenze e del diritto d'autore: licenze creative commons;
- rispettare le regole del lavoro in rete secondo le linee guida delle OER e del Piano Nazionale Scuola Digitale;
- sviluppare skills della socialità digitale;
- partecipare alla comunità digitale attraverso mailing list, forum, social network e gruppi scolastici secondo le regole del rispetto reciproco
- apprendere le regole del vivere associato in un gruppo virtuale, valorizzando le opportunità.

Area trasversale:

- sviluppare il senso di solidarietà e cooperazione all'interno di una comunità apprendente;
- sperimentare personalmente l'importanza della partecipazione di tutti alla costruzione e condivisione della cultura.

PRINCIPALI METODOLOGIE

Le principali metodologie adottate sono imparare facendo (learning by doing), insegnare per imparare (peer education), aiutare gli altri nel risolvere i problemi che si pongono di volta in volta (tutoring, problem finding, problem shaping e problem solving) imparare a lavorare in gruppo sfruttando le proprie capacità e mettendole al servizio del gruppo (cooperative learning, intelligenze multiple).

MODALITÀ

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

Si privilegerà una valutazione di tipo formativo e si incentiverà l'autovalutazione e la valutazione tra pari.

Verranno valutati sia i processi che i prodotti delle attività svolte:

- capacità di collaborare;
- stile di collaborazione;
- capacità di organizzare le varie fasi di lavoro;
- abilità logiche;
- capacità di costruire sequenze;
- correttezza del "programma" ideato.

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.



Alla fine agli studenti partecipanti e alle loro famiglie sarà chiesto di compilare un questionario di gradimento e di efficacia per valutare sia il grado di soddisfazione che le eventuali modifiche da apportare per migliorare la percezione dell'istituzione scolastica da parte delle famiglie.

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

MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE

Si privilegerà una valutazione di tipo formativo e si incentiverà l'autovalutazione e la valutazione tra pari. Verranno valutati sia i processi che i prodotti delle attività svolte:

- capacità di collaborare;
- stile di collaborazione;
- capacità di organizzare le varie fasi di lavoro;
- abilità logiche;
- capacità di costruire sequenze;
- correttezza del "dato"
- attenzione e riconoscimento delle fake-news.

RISULTATI ATTESI

- capire il significato della condivisione della cultura;
- sviluppare le competenze del Quadro Europeo indirizzate alla collaborazione, autonomia, capacità organizzativa e competenze linguistiche;
- condividere strumenti, anche attraverso il BYOD, come training educativo;
- sviluppare le skills digitali della socialità nella comunicazione e della legalità nell'uso consapevole di software e materiale soggetto a licenza;
- saper rispettare e valorizzare il lavoro altrui, evitando "atti di vandalismo" nelle voci in costruzione;
- capire le opportunità dello strumento digitale, non come "maschera" e "scappatoia" per gestire dinamiche di gruppo "devianti".

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	ATMM810028
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Guida la rete.

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

UNIONE EUROPEA

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

MIUR

Scuola VILLAFRANCA D'ASTI
(ATIC810006)

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: OPENEYES-APP

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	OPENEYES-APP



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il modulo si divide in tre parti da 20 ore ciascuna articolate in maniera differente per le tre classi della secondaria di primo grado, tenendo conto delle conoscenze in ingresso ed andando ad aggiungere contenuti ed approfondimenti nell'ultimo anno, anche in vista dell'esame di licenza media. Per le classi seconda e terza della secondaria di primo grado avremo, quindi, compiti simili ma leggermente diversi nei contenuti ed attività trasversali di tutoring e peer to peer, dove gli "esperti" più grandi aiuteranno i formatori a gestire il gruppo dei più piccoli.</p> <p>Si utilizzeranno programmi come Piattaforma Edmodo, Prezi, Blandspace, Tes, Pearltrees, Wordcloud, didattica del BYOD e per creare documenti d'informazione sui rischi del web e del cyberbullismo.</p> <p>CONTENUTI DEL MODULO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere una piattaforma web; - utilizzare in modo consapevole e critico la Rete e i Media; - utilizzare gli strumenti tecnologici in modo autonomo e rispondente ai bisogni individuali; - conoscere le insidie della Rete e dei Media (plagio, truffe, adescamento...); - conoscere le norme specifiche (rispetto della privacy, rispetto/tutela del diritto d' autore..); <p>PRINCIPALI METODOLOGIE</p> <p>Le principali metodologie adottate sono imparare facendo (learning by doing), insegnare per imparare (peer education), aiutare gli altri nel risolvere i problemi che si pongono di volta in volta (tutoring, problem finding, problem shaping e problem solving) imparare a lavorare in gruppo sfruttando le proprie capacità e mettendole al servizio del gruppo (cooperative learning, intelligenze multiple).</p> <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>Si privilegerà una valutazione di tipo formativo e si incentiverà l'autovalutazione e la valutazione tra pari. Verranno valutati sia i processi che i prodotti delle attività svolte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - capacità di collaborare; - stile di collaborazione; - capacità di organizzare le varie fasi di lavoro; - abilità logiche; - capacità di costruire sequenze; - correttezza del "dato" - attenzione e riconoscimento delle fake-news. <p>RISULTATI ATTESI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare una piattaforma tipo Edmodo per scambiare materiali e condividere informazioni; - utilizzare programmi per creare mappe , proporre e condividere in modo immediato i contenuti sopra esposti; - esercitare la propria cittadinanza utilizzando in modo consapevole e critico la Rete e i Media; - esprimere e valorizzare se stessi utilizzando gli strumenti tecnologici in modo autonomo e rispondente ai bisogni individuali; - sapersi proteggere dalle insidie della Rete e dei Media (plagio, truffe, adescamento...); - saper rispettare norme specifiche (rispetto della privacy, rispetto/tutela del diritto d' autore..).
<p>Data inizio prevista</p>	<p>02/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>08/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Competenze di cittadinanza digitale</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>ATMM810017</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>



Numero ore	60
------------	----

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: OPENEYES-APP

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	3.123,00 €
	TOTALE					9.123,00 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 42634)
Importo totale richiesto	€ 24.969,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	4
Data Delibera collegio docenti	26/04/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	2
Data Delibera consiglio d'istituto	27/04/2017
Data e ora inoltro	18/05/2017 09:21:47
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>A aereo, B bandiera, C ... CODING!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Dietro lo schermo ci sono io.</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Guida la rete.</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>OPENEYES-APP</u>	€ 9.123,00	
	Totale Progetto "Smonta la macchina, guida la rete."	€ 24.969,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 24.969,00	€ 25.000,00