



Candidatura N. 988452 2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	NA - I.C. VOLINO-CROCE-ARCOLEO
Codice meccanografico	NAIC8BX001
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA A. DE GASPERIS, 15
Provincia	NA
Comune	Napoli
CAP	80137
Telefono	081440281
E-mail	NAIC8BX001@istruzione.it
Sito web	
Numero alunni	1106
Plessi	NAAA8BX01T - NA IC 18 - VOLINO - PIAZZI NAAA8BX02V - ARCOLEO NAEE8BX013 - NA IC 18 - VOLINO - PIAZZI NAEE8BX024 - NA IC 18 - S. ANTONIO MIRADOIS NAEE8BX046 - NA IC 18 - G. ARCOLEO NAMM8BX012 - SMS B. CROCE - 18? C.D.NAPOLI-



Sezione: Autodiagnosi

Sottoazioni per le quali si richiede il finanziamento e aree di processo RAV che contribuiscono a migliorare

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Innalzamento dei livelli di competenza nelle discipline Stem (es. risultati di prove di competenze specifiche, esiti di attività laboratoriali, media dei voti disciplinari, etc.) Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 988452 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	CODING 1	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	ROBOTICA	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	CODING 2	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	Cyberbullismo	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 20.328,00

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: GENERAZIONE WEB 4.0

Descrizione progetto	<p>Il progetto prevede lo sviluppo delle competenze digitali, che intervengono a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali e fondamentali per una cittadinanza piena, attiva e informata.</p> <p>Il percorso prevede che gli studenti sviluppino il pensiero computazionale e possano realizzare attività di making e che possano realizzare in maniera pratica e creativa mediante la creazione di video di animazione e percorsi interattivi con Scratch e con robot programmabili</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

La scuola ha come territorio di riferimento il centro storico di Napoli nell'area compresa tra i Vergini, i Miracoli la Sanità e la zona del Borgo di S. Antonio.

L'ambiente dal punto di vista socio-culturale è molto degradato. Le famiglie spesso non sono in grado di indirizzare positivamente i figli anche perchè prese da problemi economici e in molti casi anche con la giustizia.

Accanto a pochi casi di evasione scolastica, la dispersione scolastica si caratterizza per lo più per una frequenza a singhiozzi da parte di diversi ragazzi

In molti casi la frequenza saltuaria è determinata dall'appartenenza a famiglie degradate prive di intenzionalità educativa: in vari casi i genitori sono detenuti e in diverse famiglie ci sono problematiche gravi al punto da richiedere interventi forti dei servizi sociali e dell'autorità giudiziaria che per alcuni bambini hanno comportato l'allontanamento dal nucleo familiare o da uno dei genitori

In tanti casi la dispersione scolastica è determinata da insufficienti livelli di preparazione, da difficoltà ad apprendere e da bassi livelli di autostima.

Tutte condizioni che di fatto non consentono ai ragazzi una piena ed autonoma partecipazione al dialogo educativo, iniziano a sentirsi esclusi e manifestano il proprio disagio oltre con le assenze anche con episodi di prepotenze, prevaricazione e bullismo

Gli interventi individualizzati che la scuola organizza riescono a soddisfare solo parzialmente tali richieste

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 generali:

Sviluppare la capacità di ascolto, dialogo e confronto;

Acquisire senso di responsabilità e intraprendenza nelle scelte;

Affermare la propria identità nel rapporto con gli altri;

Sviluppare capacità di autovalutazione e di auto-orientamento;

Riflettere su errori e insuccessi come occasioni per apprendere e crescere;

Favorire il lavoro in team

Obiettivi formativi specifici:

- Sviluppare competenze logiche e capacità di *problem solving*.
- Sviluppare il Pensiero Computazionale e la creatività digitale.
- Sviluppare competenze di base di informatica, *coding* e robotica.
- Saper interagire con computer e apparecchiature elettroniche.
- Esercitare la propria cittadinanza utilizzando in modo critico e consapevole la Rete e i Media.
- Sapersi proteggere dalle insidie della Rete e dei Media (truffe, cyberbullismo, ecc.).
- Saper rispettare norme specifiche (privacy, rispetto/tutela del diritto d'autore ecc.).



Caratteristiche dei destinatari

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

Il cuore attivo del progetto è la lotta alla dispersione scolastica. I destinatari saranno, quindi, da individuare tra gli alunni svantaggiati e a rischio dispersione: immigrati, alunni provenienti da famiglie con background familiare disagiato e/o con condizioni socio-economiche svantaggiate, nonché tra quelli che mostreranno maggiore interesse e coinvolgimento per l'attività da intraprendere. Inoltre il progetto si propone di prevenire il fenomeno sia del bullismo che del cyberbullismo, promuovendo l'uso consapevole della Rete e dei Media per cui saranno coinvolti soggetti che nella nostra scuola possono aver avuto esperienza di episodi spiacevoli e che presentino problematiche in riferimento ai temi trattati. Il progetto si rivolge in particolare a discenti che mostrano particolari difficoltà nell'apprendimento per favorire l'inclusività al fine di facilitare gli approcci non convenzionali e non formali, così da stimolare curiosità e atteggiamenti positivi grazie all'approccio ludico-pratico.

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.

Un'opportuna calendarizzazione concordata in anticipo potrà consentire la gestione agevole delle aperture straordinarie della scuola. Si prevedono aperture pomeridiane anche oltre l'orario delle normali lezioni. I moduli saranno svolti durante l'anno scolastico ma se necessario, in relazione alla data di autorizzazione del progetto, potranno protrarsi nel periodo estivo.

A livello organizzativo, l'apertura della scuola oltre l'orario scolastico dovrà prevedere calendarizzazione degli impegni di alunni, tutor, esperti, nonché dei collaboratori scolastici e del personale amministrativo di Segreteria, le cui presenze in servizio dovranno essere garantite attraverso un aggiornamento ad hoc del Piano Annuale delle attività del personale ATA, a cura del Direttore dei Servizi Generali e Amministrativi, nell'ambito delle direttive di massima impartite dal Dirigente Scolastico.

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...).

Nel progetto si prevede la collaborazione con enti del territorio che hanno pregressa esperienza sia nel settore di riferimento sia in termini di formazione. La collaborazione, a titolo oneroso, ha come missione di prevedere i bisogni specifici e soddisfare tali bisogni mettendo a disposizione spazi attrezzati e strumentazioni utili e tecnologicamente avanzate.

La collaborazione avrà il pregio di consentire la condivisione delle competenze necessarie alla realizzazione dei percorsi formativi. Tali percorsi hanno il compito precipuo di valorizzare le capacità degli studenti attraverso una preparazione e un'azione mirata e di fornire loro gli strumenti utili sia per il prosieguo della formazione scolastica che per un futuro inserimento nel mondo del lavoro. Inoltre il trasferimento dei contenuti attraverso esperienze sul campo e gli opportuni confronti con la vita reale possono aiutare i giovani a capire quanto siano applicabili i contenuti e soprattutto l'attualità di alcune tematiche che coinvolgono fenomeni intesi come piaghe sociali da sconfiggere.

In particolare è prevista la collaborazione con le scuole facenti parte della rete per l'inclusione in particolar modo per le azioni rivolte agli alunni con bisogni educativi speciali



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 risulta essere innovativo in quanto permette di svolgere attività nuove e conoscere strumenti digitali ed elettronici finora non ancora utilizzati, di fare delle esperienze di *making*, realizzando e programmando semplici prodotti. Le attività favoriranno collaborazioni interdisciplinari e multidisciplinari.

Le metodologie sono innovative:

- *Learning by doing* - costruzione della conoscenza attraverso il fare;
- *Brain storming*- si sviluppa la creatività, facendo emergere idee fattive e realizzabili;
- *Problem solving*;
- *Cooperative learning* - lavoro di gruppo, per acquisire sicurezza, autostima e sviluppare relazioni positive;
- *Peer tutoring*;
- *Flipped Classroom*- utile per lavorare con i dispositivi digitali in classe.

Saranno utilizzati: tablet, pc, e-board, connessione Internet, robot e software specifici e strumentazione in 3 D.

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 ben si integra con l'offerta formativa già in essere nel nostro istituto. La scuola partecipa attivamente alle attività promosse a livello nazionale sul tema del coding e del pensiero computazionale. Nell'anno 2016/17 l'Istituto ha attivato il progetto "Centro anche io" nell'ambito del progetto regionale- POR Campania FSE 2014-2020 – obiettivo specifico 12 – Scuola Viva Codice C.U 18 In tale progetto è in fase di realizzazione il modulo: "Il mondo nel tuo quartiere"

Il progetto intende valorizzare tutte le esperienze compiute dai docenti che a diverso titolo hanno partecipato ai corsi PNSD e quest'anno hanno sperimentato con gli alunni l'uso delle risorse digitali (padlet, linkografie....moduli google) così come vuole utilizzare al meglio tutte le dotazioni tecnologiche acquistate con i FESR

Inclusività

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

Il progetto, al fine di incrementare l'inclusione e migliorare l'apprendimento di tutti gli studenti, insisterà su strategie specifiche e rafforzerà alcuni punti nodali:

- **La collaborazione, intesa come cooperazione tra le parti e condivisione delle esperienze per creare un armonioso clima di classe.** In particolare si valorizzeranno le strategie di lavoro collaborativo in coppia o in piccoli gruppi .
- **La differenziazione. Tenendo presente che le differenze sono alla base dell'azione didattica inclusiva e che gli alunni non imparano allo stesso modo, si prevede di adattare lo stile di comunicazione, le forme di lezione e gli spazi di apprendimento alle sollecitazioni provenienti dai destinatari dell'offerta formativa.** Tale strategia è tanto più opportuna vista la presenza di BES e di soggetti con disturbi dell'apprendimento.
- La gestione della sfera emotiva e l'attenta valutazione delle variabili psicologiche, in quanto esse giocano un ruolo fondamentale nell'apprendimento e nella partecipazione. Il raggiungimento di **buoni livelli di autostima** e il sentimento di appartenenza al gruppo motiva fortemente l'apprendimento.
- Differenziazione di genere: valorizzare le caratteristiche femminili, il differente approccio e la praticità nel risolvere particolari problemi aiuterà a combattere gli stereotipi che ostacolano molto spesso la carriera delle donne in determinati ambienti.



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 NA - I.C. VOLINO-CROCE-
ARCOLEO (NAIC8BX001)

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.

Per determinare l'impatto sui destinatari, occorrerà effettuare una valutazione realistica sul contributo che gli interventi daranno al raggiungimento degli obiettivi previsti. La valutazione sarà effettuata con compiti di prestazione, iniziali, in itinere e finali. Si valuteranno le competenze acquisite affrontando situazioni problematiche, complesse e nuove, e utilizzando conoscenze e abilità che consentiranno di avviare procedure risolutive in contesti diversi. Attraverso rubriche di valutazione e diari di bordo si potrà monitorare e registrare l'acquisizione delle competenze. Il grado di soddisfazione dei partecipanti sarà rilevato attraverso questionari da fornire a studenti e genitori, al fine di migliorare e correggere gli interventi per il raggiungimento degli obiettivi. Gli stessi partecipanti saranno promotori dell'intervento formativo partecipando ad azioni di tutoraggio in altre classi, in modo da replicare l'azione del progetto e di trasferirlo alla comunità scolastica. La raccolta dei dati relativa all'interesse nei confronti dei temi trattati farà capire studenti e studentesse potranno essere orientati a scegliere corsi d'istruzione secondaria di 2° grado tecnico-informatico e a professioni ICT. Un'eventualità auspicabile in grado di restituire una forma diretta di impatto positivo dell'intervento formativo in un territorio ancora privo di società e di aziende del settore.

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 sarà comunicato e pubblicizzato alla comunità scolastica e al territorio tramite il sito web della scuola. Agli studenti sarà consegnato un avviso che conterrà tutte le informazioni relative al progetto, in modo tale da informare le famiglie di queste nuove ed innovative attività che ampliano l'offerta formativa e eventualmente un incontro con i genitori. Il progetto è chiaramente volto ad ampliare l'offerta didattico-formativa della scuola e far sì che le attività laboratoriali integrino la didattica tradizionale. Inoltre, le metodologie utilizzate, rappresentano un'innovazione concreta nel processo di apprendimento. Alla luce di queste considerazioni e in virtù di un programma teso alla riappropriazione del valore del diritto allo studio, il percorso potrà essere riproposto e replicato in un'ottica di continuità didattico-formativa curricolare. Il presente modulo formativo, può essere considerato innovativo per la possibilità di produrre cambiamenti significativi.

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.

L'analisi dei bisogni educativi e formativi dei discenti rappresenta l'avvio per la progettazione dei moduli. Le studentesse in particolare andranno incoraggiate nella manifestazione dei propri bisogni sempre contestuale a una forte presa di coscienza: esse in quanto vittime di stereotipi tendono a nascondere i propri bisogni o a conformarsi alla visione maschilista. Le strategie metodologiche saranno mirate all'acquisizione dell'autostima e della consapevolezza delle proprie capacità dei soggetti individuati come più deboli o con del potenziale inespresso. Saranno infatti assegnati loro dei ruoli chiave che evidenzieranno l'apporto unico ed indispensabile che ciascuno può dare se messo nelle condizioni giuste. La fase successiva sarà dedicata all'assegnazione dei ruoli da tutor all'interno del gruppo classe per il prosieguo delle attività. Queste strategie di intervento contribuiranno a centrare ulteriori obiettivi come quelli che riguardano il coinvolgimento delle famiglie nella gestione e nell'assegnazione dei ruoli nei contesti domestici. La famiglia ha un ruolo centrale nel monitoraggio dell'uso e dell'abuso dei social media ad esempio e un coinvolgimento delle famiglie è auspicabile anche per quanto riguarda materialmente l'uso dei dispositivi tecnologici.

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

Con l'approccio del *learning by doing* gli studenti attraverso il kit Arduino realizzano molteplici progetti in cui l'elettronica e il codice diventano strumenti semplici e creativi.

Pensiero computazionale e Robotica:

Tradurre un modello in un algoritmo

Linguaggi di programmazione e come sceglierli ai propri scopi

Circuiti elettronici, componenti e funzionamento

Interazione con l'ambiente: sensori e attuatori

Scheda Arduino e componenti

Funzione del microcontrollore e della breadboard

Software per la programmazione del microcontrollore;

Realizzazione di progetti: lampada miscela colori, clessidra digitale, tastiera musicale, girandola motorizzata, ecc.

Cittadinanza digitale per il modulo "Noi cittadini digitali":

Nascita, storia e funzionamento di Internet

Le regole di comportamento per rapportarsi agli altri su internet: Netiquette

Tutela e trattamento dei dati personali e privacy, diritti d'autore e licenze on line Sicurezza informatica e pericoli della rete

I social ed il loro utilizzo

La narrazione tra testo, immagini, audio, video

Animazione e la creatività; software per le animazioni (Animate Pro Studio) e per montaggi video Scratch

Realizzazione di video di animazione e percorsi interattivi sulle tematiche.

La sezione "Noi cittadini digitali" l'approccio ai contenuti del modulo avverrà mediante la realizzazione di video di animazione e percorsi interattivi.



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
CENTRO ANCHE IO	http://www.volinocroce.it/isti	www.volinocrocearcoleo.it

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alliegato
Attività formativa		Fondazioni/ Enti accreditati con DM 170 con pregresse esperienze in attività PON e POR con attività formative affini alla progettualità della ns istituzione.				

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alliegato
Potenziamento dell'inclusione e la lotta all'abbandono scolastico,	NATF07000V 'LEONARDO DA VINCI' - NAPOLI NATF010007 I.T.I. ALESSANDRO VOLTA NAPM05000L IST.MAG.VILLARI-NAPOLI- NATD24000E ITC E.CARUSO-NAPOLI- NAIC8BT00N NA - I.C. 22 ALBERTO MARIO NAIC8BQ00R NA - I.C. 26 IMBRIANI-S.A. LIGU NAIC8BY00R NA - I.C. 29 MIRAGLIA-SOGLIANO NAIC8GD00E NA - I.C. 76 F. MASTRIANI NAIC80800G NA - I.C. BONGHI NAIC81100B NA - I.C. BORSELLINO NAIC81000G NA - I.C. COLLETTA NAIC89900V NA - I.C. CONFALONIERI NAIC8F8007 NA - I.C. RADICE-SANZIO-AMMATUR NAIC8BX001 NA - I.C. VOLINO-CROCE-ARCOLEO NAEE02400G NA 24 - DANTE ALIGHIERI	PROT. N. 693	24/02/2017	Si



Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
CODING 1	€ 5.082,00
ROBOTICA	€ 5.082,00
CODING 2	€ 5.082,00
Cyberbullismo	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 20.328,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: CODING 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	CODING 1



**Descrizione
modulo**

Obiettivi specifici:

Tale modulo intende implementare un percorso di potenziamento delle abilità logico-matematiche.

Obiettivo delle attività sarà quello di favorire un approccio alla matematica non convenzionale, così da stimolare curiosità e atteggiamenti attivi nella soluzione delle problematiche via via proposte.

I contenuti del modulo saranno:

- o oggetti programmabili
- o programmazione visuale a blocchi
- o coding Unplugged
- o introduzione all'ambiente di Scratch
- o Stage
- o Sprite
- o Blocchi
- o esecuzione di sequenze di istruzioni elementari
- o esecuzione ripetuta di istruzioni
- o Esempi semplici di programmi (disegno e costruzione di figure geometriche)
- o esecuzione condizionata di istruzioni
- o definizione e uso di procedure
- o Esempi semplici di programmi (interazioni e dialoghi tra Sprite)
- o Definizione e uso di variabili e parametri
- o Esempi semplici di programmi (giochi di movimento)
- o verifica (debug) e correzione del codice
- o riuso del codice programma
- o Esempi di narrazioni (storytelling) con Scratch
- o Disegnare con Scratch
- o Conoscere e capire l'uso dei "Costumi"
- o Creazione di giochi più complessi

Attività:

- ? Laboratori di grafica e informatica
- ? Costruzione e gestione di website, blog o un gruppo personalizzato sui social network.

Le metodologie che saranno utilizzate, saranno differenti e diversificate, sia per andare incontro alle esigenze caratteriali e formative degli alunni, sia per i temi e le strumentazioni utilizzate:

l'Action learning:

- L'azione deve svolgersi in contesti reali, piuttosto che in contesti di simulazione.
- I partecipanti sono chiamati a lavorare su progetti definiti e reali;
- Tutti i partecipanti del gruppo (Set) si sentono coinvolti.
- L'attenzione si rivolge soprattutto al processo d'apprendimento.

Grazie all'utilizzo del Problem Solving:

- ? cercare la responsabilità di una situazione problematica per velocizzare la risoluzione del problema dato.
- ? trovare la soluzione e rendere disponibile una descrizione dettagliata del problema e del metodo per risolverlo.
- ? dettagliare bene il problema e descrivere accuratamente i passi da seguire affinché il problema si ripresenti

La finalità ultima sarà migliorare le strategie operative per raggiungere una condizione desiderata a partire da una condizione data.

Grazie al BRAIN-STORMING: gli studenti metteranno in opera tutta la loro creatività. Tale metodologi, infatti, consente di far emergere molte idee anche insolite nei membri del gruppo che vengono poi analizzate.

Essa è finalizzata a migliorare la creatività, il lavoro in team e al rafforzamento delle potenzialità del gruppo.

Il Challenge Based Learning è un metodo didattico di apprendimento fondato su metodi "induttivi", che partono dall'esperienza sul campo per trarre delle conclusioni generali: sulla ricerca, sull'osservazione, sulla formulazione di ipotesi, sull'analisi, cioè sul metodo scientifico. Con tale proposta formativa, si intende ampliare i confini della didattica tradizionale verso una didattica innovativa, basata sull'utilizzo delle tecnologie digitali, in



modo da diventare più attrattiva per i ragazzi, usando metodi e linguaggi vicini alle loro sensibilità. In tal modo:

- ? si favorisce il processo di costruzione della conoscenza attraverso l'esplorazione e la scoperta delle risorse informative (condivisione);
- ? si promuovono esperienze di comprensione attraverso molteplici prospettive (scelta e interpretazione delle fonti);
- ? si promuove l'apprendimento in contesti realistici rilevanti e significativi;

L'azione formativa sarà mirata al conseguimento delle seguenti competenze:

- Consolidare il pensiero razionale e computazionale;
- Acquisire abilità di studio;
- Promuovere fiducia e sicurezza nelle proprie capacità;
- Affrontare situazioni problematiche congetturando diverse strategie risolutive con verifica dei risultati ottenuti;
- Riconoscere schemi ricorrenti;
- Sviluppare atteggiamenti corretti verso la matematica intesa non come insieme di regole, ma come contesto per affrontare e porsi problemi e percepirne relazioni e strutture che si ritrovano in natura e nelle creazioni dell'uomo;
- Potenziare le capacità logiche;
- Favorire e ampliare l'approccio al problem solving, attraverso la somministrazione continua di compiti di realtà.

Con l'acquisizione del corredo di competenze trasversali previste dal modulo il discente darà in grado di:

- ascoltare l'opinione degli altri
- condividere e discutere con pertinenza
- esporre in maniera chiara e pertinente il proprio punto di vista.

Il percorso modulare ha la capacità di produrre soluzioni nuove, creative e qualitativamente consistenti (sia in termini di processi che di prodotti) per il miglioramento delle condizioni iniziali o per la soddisfazione/soluzione del bisogno/problema originario. Gli elementi di particolare innovatività ed originalità della presente proposta modulare sono le metodologie sopraindicate e gli strumenti.

Il modulo attraverso il suo percorso e gli obiettivi prefissati, sarà replicabile anche nella formazione curricolare. Infatti, con la presente proposta progettuale s'intende ampliare l'offerta didattico-formativa della scuola di modo che le esperienze laboratoriali integrino opportunamente la didattica tradizionale

Data inizio prevista	01/10/2018
Data fine prevista	31/05/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	NAEE8BX013 NAEE8BX046
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CODING 1

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 €
--	---------------	--	--	--	--	-------------------

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: ROBOTICA

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	ROBOTICA



**Descrizione
modulo**

Il modulo intende implementare un percorso di potenziamento delle abilità logico-matematiche a fini eminentemente pratici e rappresenta un avanzamento ulteriore di percorsi già sperimentati (ma non necessariamente propedeutici).

Obiettivo delle attività sarà quello di favorire un approccio alle questioni inerenti l'applicazione della matematica non convenzionale, così da stimolare curiosità e atteggiamenti attivi nella soluzione delle problematiche via via proposte.

L'azione formativa sarà mirata al conseguimento dei seguenti Obbiettivi generali:

- Consolidare il pensiero razionale e computazionale;
- Acquisire abilità di studio;
- Promuovere fiducia e sicurezza nelle proprie capacità;
- Affrontare situazioni problematiche congetturando diverse strategie risolutive con verifica dei risultati ottenuti;
- Riconoscere schemi ricorrenti;
- Sviluppare atteggiamenti corretti verso la matematica intesa non come insieme di regole, ma come contesto per affrontare e porsi problemi e percepirne relazioni e strutture che si ritrovano in natura e nelle creazioni dell'uomo;
- Potenziare le capacità logiche;
- Favorire e ampliare l'approccio al problem solving, attraverso la somministrazione continua di compiti di realtà.

Il modulo osserverà i seguenti Argomenti:

- i robot, che cosa sono e a cosa servono
- Il mondo dei robot attraverso film e cartoni animati
- I robot intorno a noi
- Cosa significa programmare e perché bisogna farlo bene
- Coding unplugged
- Aspetto, funzioni e attività inerenti il Robot utilizzato
- Illustrazione delle diverse parti e delle relative funzioni dei componenti del Robot utilizzato.

Sulla base di questo apparato teorico-pratico sarà possibile prevedere le seguenti azioni realizzative:

- Disegno al PC i propri robot
- Montaggio assistito del Robot utilizzato
- Conoscenza dell'ambiente di programmazione del Robot utilizzato
- Attività di scoperta ed interazione con il mondo fisico
- Le tre leggi della robotica
- La programmazione dei robot e/o delle macchine
- attività di programmazione
- Trasferimento delle istruzioni al Robot utilizzato
- Esperimenti riguardanti il campo delle discipline STEM
- Attività di rilevazione di dati ambientali e rappresentazione grafica.
- Prime attività di programmazione
- Trasferimento delle istruzioni al Robot utilizzato
- Attività di scoperta e interazione con il mondo fisico
- Customizzazione dei robot con gli artefatti creati dagli alunni
- esperimenti con i robot utilizzando i diversi sensori e attuatori disponibili sugli stessi
- disegno del robot e/o le diverse parti sui quaderni e/o disegno delle "personalizzazioni" da applicare al robot.

Le metodologie utilizzate, saranno differenti e diversificate, sia per andare incontro alle esigenze caratteriali e formative degli alunni, sia per i temi e le strumentazioni impiegate. Si elencano di seguito in maniera schematica le diverse tecniche formative previste dal progetto e le relative spiegazioni.

Action learning:

- L'azione deve svolgersi in contesti reali, piuttosto che in contesti di simulazione.
- I partecipanti sono chiamati a lavorare su progetti definiti e reali;
- Tutti i partecipanti del gruppo si sentono coinvolti.
- L'attenzione si rivolge soprattutto al processo d'apprendimento.

Learning By Doing:

- Gli obiettivi di apprendimento si configurano sotto forma di know how piuttosto che di mero nozionismo.



- Si opera attraverso simulazioni in cui gli alunni perseguono un obiettivo professionale concreto applicando ed utilizzando le conoscenze e le abilità funzionali al raggiungimento dell'obiettivo.

- Si avranno obiettivi in grado di motivare ed indurre gli alunni a mettersi in gioco ed a sperimentare le conoscenze pregresse creando una situazione ideale per l'integrazione delle nuove conoscenze.

- Si migliora la strategia per imparare, ove l'imparare non è il memorizzare, ma anche e soprattutto il comprendere.

E- Learning:

Si utilizzeranno le principali caratteristiche della formazione on-line:

? Modularità: personalizzato sui tempi e sulle modalità necessarie ai discenti, in base all'approccio ed ai contenuti.

? Interattività: l'alunno interagisce con il materiale didattico, che deve rispondere efficacemente alle necessità motivazionali dell'interazione uomo-macchina.

? Esautività: le competenze e le conoscenze, devono portare ad un obiettivo realizzabile e realizzato;

Il Challenge Based Learning è un metodo didattico di apprendimento fondato su metodi "induttivi", che partono dall'esperienza sul campo per trarre delle conclusioni generali: sulla ricerca, sull'osservazione, sulla formulazione di ipotesi, sull'analisi, cioè sul metodo scientifico.

Oltre a consolidare il pensiero razionale e computazionale e favorire l'approccio al problem solving, le competenze specifiche verso cui sarà tesa l'azione formativa saranno;

- Conoscenza e utilizzo di hardware - software di base e applicativo (memorie - traduttori - interprete e compilatore - processo - programma - gli automi).

- Principi di programmazione

- Basi del linguaggio c/c++, c for arduino.

- Conoscenza base del software e dell'hardware per la realtà virtuale e la modellazione 3D.

Attraverso le competenze specifiche si potrà verificare l'acquisizione delle seguenti competenze trasversali:

? ascoltare l'opinione degli altri

? condividere e discutere con pertinenza

? esporre in maniera chiara e pertinente il proprio punto di vista

? maggiore fiducia e sicurezza nelle proprie capacità.

? capacità di collaborazione e di lavoro in gruppo

Oltre ai contenuti, che mostrano di per sé tutta la originalità della proposta progettuale vi sono ulteriori elementi di particolare innovatività ravvisabili tra le Metodologie:

? Learning by doing

? Cooperative learning

? Problem solving

E gli Strumenti:

? Tecnologie avanzate

? Strumenti multimediali.

Inoltre, le attività ludico-laboratoriali, utilizzate come cardini per un apprendimento collaborativo e condiviso favoriranno l'inclusività tra i protagonisti del modulo, che avranno la possibilità di scoprire ed applicare il valore del dialogo, della collaborazione per il raggiungimento di un obiettivo comune e di supportarsi vicendevolmente. Le strumentazioni ed i materiali didattici utilizzati rappresentano un investimento versatile e duraturo nel tempo. L'intento del modulo è di strutturare un laboratorio a scuola per avere una struttura di sperimentazione culturale che sia sostenibile e replicabile in modo da creare una dimensione di gruppo serena e accogliente, basata sull'aiuto reciproco, il confronto e la solidarietà

Data inizio prevista	01/10/2018
Data fine prevista	31/05/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale



Sedi dove è previsto il modulo	NAEE8BX013 NAEE8BX046
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ROBOTICA

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: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: CODING 2

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	CODING 2



**Descrizione
modulo**

Obiettivi specifici:

Tale modulo intende implementare un percorso di potenziamento delle abilità logico-matematiche.

Obiettivo delle attività sarà quello di favorire un approccio alla matematica non convenzionale, così da stimolare curiosità e atteggiamenti attivi nella soluzione delle problematiche via via proposte.

I contenuti del modulo saranno:

- o oggetti programmabili
- o programmazione visuale a blocchi
- o coding Unplugged
- o introduzione all'ambiente di Scratch
- o Stage
- o Sprite
- o Blocchi
- o esecuzione di sequenze di istruzioni elementari
- o esecuzione ripetuta di istruzioni
- o Esempi semplici di programmi (disegno e costruzione di figure geometriche)
- o esecuzione condizionata di istruzioni
- o definizione e uso di procedure
- o Esempi semplici di programmi (interazioni e dialoghi tra Sprite)
- o Definizione e uso di variabili e parametri
- o Esempi semplici di programmi (giochi di movimento)
- o verifica (debug) e correzione del codice
- o riuso del codice programma
- o Esempi di narrazioni (storytelling) con Scratch
- o Disegnare con Scratch
- o Conoscere e capire l'uso dei "Costumi"
- o Creazione di giochi più complessi

Attività:

- ? Laboratori di grafica e informatica
- ? Costruzione e gestione di website, blog o un gruppo personalizzato sui social network.

Le metodologie che saranno utilizzate, saranno differenti e diversificate, sia per andare incontro alle esigenze caratteriali e formative degli alunni, sia per i temi e le strumentazioni utilizzate:

l'Action learning:

- L'azione deve svolgersi in contesti reali, piuttosto che in contesti di simulazione.
- I partecipanti sono chiamati a lavorare su progetti definiti e reali;
- Tutti i partecipanti del gruppo (Set) si sentono coinvolti.
- L'attenzione si rivolge soprattutto al processo d'apprendimento.

Grazie all'utilizzo del Problem Solving:

- ? cercare la responsabilità di una situazione problematica per velocizzare la risoluzione del problema dato.
- ? trovare la soluzione e rendere disponibile una descrizione dettagliata del problema e del metodo per risolverlo.
- ? dettagliare bene il problema e descrivere accuratamente i passi da seguire affinché il problema si ripresenti

La finalità ultima sarà migliorare le strategie operative per raggiungere una condizione desiderata a partire da una condizione data.

Grazie al BRAIN-STORMING: gli studenti metteranno in opera tutta la loro creatività. Tale metodologi, infatti, consente di far emergere molte idee anche insolite nei membri del gruppo che vengono poi analizzate.

Essa è finalizzata a migliorare la creatività, il lavoro in team e al rafforzamento delle potenzialità del gruppo.

Il Challenge Based Learning è un metodo didattico di apprendimento fondato su metodi "induttivi", che partono dall'esperienza sul campo per trarre delle conclusioni generali: sulla ricerca, sull'osservazione, sulla formulazione di ipotesi, sull'analisi, cioè sul metodo scientifico. Con tale proposta formativa, si intende ampliare i confini della didattica tradizionale verso una didattica innovativa, basata sull'utilizzo delle tecnologie digitali, in



modo da diventare più attrattiva per i ragazzi, usando metodi e linguaggi vicini alle loro sensibilità. In tal modo:

- ? si favorisce il processo di costruzione della conoscenza attraverso l'esplorazione e la scoperta delle risorse informative (condivisione);
- ? si promuovono esperienze di comprensione attraverso molteplici prospettive (scelta e interpretazione delle fonti);
- ? si promuove l'apprendimento in contesti realistici rilevanti e significativi;

L'azione formativa sarà mirata al conseguimento delle seguenti competenze:

- Consolidare il pensiero razionale e computazionale;
- Acquisire abilità di studio;
- Promuovere fiducia e sicurezza nelle proprie capacità;
- Affrontare situazioni problematiche congetturando diverse strategie risolutive con verifica dei risultati ottenuti;
- Riconoscere schemi ricorrenti;
- Sviluppare atteggiamenti corretti verso la matematica intesa non come insieme di regole, ma come contesto per affrontare e porsi problemi e percepirne relazioni e strutture che si ritrovano in natura e nelle creazioni dell'uomo;
- Potenziare le capacità logiche;
- Favorire e ampliare l'approccio al problem solving, attraverso la somministrazione continua di compiti di realtà.

Con l'acquisizione del corredo di competenze trasversali previste dal modulo il discente darà in grado di:

- ascoltare l'opinione degli altri
- condividere e discutere con pertinenza
- esporre in maniera chiara e pertinente il proprio punto di vista.

Il percorso modulare ha la capacità di produrre soluzioni nuove, creative e qualitativamente consistenti (sia in termini di processi che di prodotti) per il miglioramento delle condizioni iniziali o per la soddisfazione/soluzione del bisogno/problema originario. Gli elementi di particolare innovatività ed originalità della presente proposta modulare sono le metodologie sopraindicate e gli strumenti.

Il modulo attraverso il suo percorso e gli obiettivi prefissati, sarà replicabile anche nella formazione curricolare. Infatti, con la presente proposta progettuale s'intende ampliare l'offerta didattico-formativa della scuola di modo che le esperienze laboratoriali integrino opportunamente la didattica tradizionale

Data inizio prevista	01/10/2018
Data fine prevista	31/05/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	NAMM8BX012
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CODING 2

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 €
--	---------------	--	--	--	--	-------------------

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Cyberbullismo

Dettagli modulo

Titolo modulo	Cyberbullismo
Descrizione modulo	<p>Il modulo intende promuovere la consapevolezza che il cyberbullismo è un fenomeno che coinvolge non soltanto la singola persona ma un intero quadro di dinamiche relazionali, emozionali e sociali legate, in senso ampio, al contesto d'appartenenza.</p> <p>Un'altra proposta che tale progetto intende avvalorare è il valore aggiunto che i linguaggi e gli strumenti informatici ricoprono a livello di espressività e di creatività di ciascuno.</p> <p>Le aree di riferimento saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Centralità degli aspetti sociali ed emotivi, poiché le dinamiche sociali, affettive ed emotive costituiscono la base degli episodi di cyber/bullismo; • Partecipazione attiva dei ragazzi, poiché per rendere efficace l'intervento progettuale è necessario che i ragazzi acquisiscano una posizione attiva dei propri processi di apprendimento e non ascoltatori passivi di un intervento informativo unidirezionale; in tal senso si intende promuovere la peer education come metodologia educativa privilegiata nella prevenzione dei comportamenti a rischio online • Conoscenza di modalità e di tecniche di attuazione dei comportamenti di cyberbullismo; • Disposizione di strumenti di contrasto alle pratiche del cyberbullismo, comprendendo l'espressività e la creatività emergente dalla produzione di materiali multimediali e grafici relativi alla tematica. <p>Obiettivi Generali:</p> <ul style="list-style-type: none"> ? Ridurre e prevenire fenomeni di illegalità e inciviltà diffusa ? Promuovere buone pratiche di mediazione dei conflitti sociali, di educazione alla convivenza e alla coesione sociale ? Individuare e sperimentare strategie innovative e multimediali per affrontare il fenomeno ? Sviluppare interventi di educazione e di partecipazione giovanile, di informazione e comunicazione mediante l'implementazione di eventi condivisi all'interno della popolazione scolastica o sperimentazione di laboratori e prodotti multimediali per aumentare il grado d'attrattività positiva e produttiva delle tecnologie per i ragazzi. ? Responsabilizzare i ragazzi nelle relazioni tra i pari ? Costruire un sistema di regole, di comportamenti, di atteggiamenti che aiutino a vivere bene con se stessi e con gli altri. <p>Obiettivi specifici:</p> <ul style="list-style-type: none"> ? Rafforzare l'autostima e l'identità personale ? Riconoscere le proprie emozioni ed esprimerle in modo adeguato ? Sapersi relazionare in modo positivo con coetanei ed adulti ? Potenziare la formazione permanente degli studenti; ? Internet: vantaggi e rischi connessi alle nuove tecnologie focus sui social network, cyberbullismo, adescamento <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ? Sviluppo di documenti in formato html. ? Struttura e architettura di un testo interattivo. ? Utilizzo dei programmi Publisher, Micromedia Dreamweaver o similari per la creazione di pagine web. ? Esempio applicativo: realizzazione di un documento di ricerca interattivo interdisciplinare. ? L'evoluzione degli strumenti della comunicazione online



? Dalle emozioni alla cittadinanza digitale
? Conoscere e riconoscere il Cyberbullismo
Attività:

- Laboratori di grafica e informatica
- Costruzione e gestione di website, blog o un gruppo personalizzato sui social network.

Le metodologie che saranno utilizzate, saranno differenti e diversificate, sia per andare incontro alle esigenze caratteriali e formative degli alunni, sia per i temi e le strumentazioni utilizzate:

L'Action learning; il Learning By Doing ; il Problem Solving; l' E- LEARNING; Brainstorming; il Challenge Based Learning.

Competenze acquisite

- sa usare le finestre e le icone presenti sul desktop associandole alla corretta funzione operativa;
- sa gestire, in maniera semplice un file ed effettuare il salvataggio;
- -a leggere ed utilizzare le icone in base all'operazione che intende svolgere;
- sa creare file e cartelle e salvarli così da creare un archivio dati;
- sa svolgere operazioni elementari (spostare una cartella o un file/ svuotare il cestino)
- sa riconoscere le periferiche di input e output del p.c.
- sa distinguere le potenzialità ed i rischi dei principali servizi offerti dalla rete;
- -a distinguere le potenzialità ed i rischi delle piattaforme sociali;
- sa utilizzare in modo consapevole il pc dedicandovi il tempo e le energie necessarie;
- sa gestire le informazioni ricavate da internet in modo adeguato;
-

Competenze trasversali

Sa ascoltare l'opinione degli altri
Sa condividere e discutere con pertinenza
Sa esporre in maniera chiara e pertinente il proprio punto di vista
È in grado di confrontarsi con il gruppo di pari e con gli adulti
È in grado di sviluppare una maggiore autonomia di pensiero;
Sa utilizzare lo strumento da un punto di vista tecnico;
Sa riconoscere e sa gestire le emozioni che potrebbero emergere utilizzando tali strumenti;
Sa assumersi le responsabilità finali delle proprie decisioni;
E' consapevole del rispetto che deve a se stesso e agli altri;
E' cosciente e partecipe dei propri diritti.

L'attività di laboratorio è un elemento importante per stabilire la continuità tra l'attività teorica e la sperimentazione pratica.

Il Corso è, quindi, finalizzato all'apprendimento di strumenti innovativi al fine di potenziare i risultati delle attività di laboratorio.

Il presente modulo formativo, può essere considerato innovativo per la possibilità di produrre cambiamenti significativi. Per i suoi elementi metodologici essenziali ha la potenzialità per divenire buona prassi formativa, nell'apprendere consapevolmente, nel suo ambito e per il territorio di riferimento.

Carattere Innovativo: Il modello formativo enunciato ha la capacità di produrre soluzioni nuove, creative e qualitativamente consistenti (sia in termini di processi che di prodotti) per il miglioramento delle condizioni iniziali o per la soddisfazione/soluzione del bisogno/problema originario.

La possibilità offerta dal modulo è di essere riprodotto in luoghi e situazioni diversi da quelli in cui è stata realizzato, ovvero ha la capacità di rispondere a problemi analoghi o simili a quelli che lo hanno originato, sia nello stesso territorio in cui viene sperimentato, sia in istituzioni scolastiche, con problematiche analoghe.

Data inizio prevista	01/10/2018
Data fine prevista	31/05/2019
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	NAMM8BX012



Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Cyberbullismo

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 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale(Piano 988452)
Importo totale richiesto	€ 20.328,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	prot. 2978 del 14 maggio 2017
Data Delibera collegio docenti	11/04/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	Prot. 2979 del 14 maggio 2017
Data Delibera consiglio d'istituto	11/04/2017
Data e ora inoltro	16/05/2017 08:37:14
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>CODING 1</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>ROBOTICA</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>CODING 2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Cyberbullismo</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "GENERAZIONE WEB 4.0"	€ 20.328,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 20.328,00	€ 25.000,00