



**Candidatura N. 39208**  
**2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e**  
**cittadinanza digitale**

**Sezione: Anagrafica scuola**

**Dati anagrafici**

<b>Denominazione</b>	I CIRCOLO MANCINI - CRISPIANO
<b>Codice meccanografico</b>	TAEEO40001
<b>Tipo istituto</b>	SCUOLA PRIMARIA
<b>Indirizzo</b>	VIA REGINA ELENA 1
<b>Provincia</b>	TA
<b>Comune</b>	Crispiano
<b>CAP</b>	74012
<b>Telefono</b>	0998110835
<b>E-mail</b>	TAEEO40001@istruzione.it
<b>Sito web</b>	cdmancini.it
<b>Numero alunni</b>	787
<b>Plessi</b>	TAAA04001R - RODARI TAAA04003V - CORSO UMBERTO TAEEO40001 - I CIRCOLO MANCINI - CRISPIANO TAEEO40012 - MANCINI



## 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	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Promozione dell'equità di genere nel completamento dei moduli e promozione dell'inclusione delle allieve alle discipline Stem Integrazione di tecnologie e contenuti digitali nella didattica (anche prodotti dai docenti) e/o produzione di contenuti digitali ad opera degli studenti Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 39208 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...landia	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	PROGRAMMIAMO...CI	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Digital...stories	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	Da cyberbullismo a cyberaiuto	€ 5.682,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 22.728,00</b>

## Articolazione della candidatura

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

#### 10.2.2A - Competenze di base

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: Digito...ergo SUM

##### Descrizione progetto

E' "Nativo digitale" il bambino di oggi. E' il bambino che ha maggiori possibilità di conoscere, ma minori occasioni di vivere situazioni in cui possa "manipolare" ciò che la realtà gli offre. E' un bambino che, quando affronta un problema o ha un'idea, spesso intuisce la soluzione, ma non è in grado di formularla in modo operativo e metterla in pratica. E' un bambino circondato da strumenti informatici e multimediali che utilizza con disinvoltura, ma non sempre in modo consapevole, non comprendendo le reali potenzialità degli stessi.

Il nostro progetto vuole dare l'occasione di mettersi alla prova attraverso la costruzione di percorsi strutturati in continuità tra le diverse fasce d'età della scuola primaria, anche partendo dai giochi tradizionali per giungere ai percorsi digitali, per imparare a codificare ed interagire con la realtà, scoprendo che il coding è in ogni "cosa".

Conoscere il significato di programmazione, di strutturazione di un percorso, di codifica, di cyberbullismo permetterà al bambino di padroneggiare il linguaggio informatico per affrontare i problemi quotidiani e mettere in atto percorsi di risoluzione più appropriati.

Questo progetto vuole sviluppare la capacità di elaborare procedimenti costruttivi che portino a soluzioni creative ed efficaci.

La programmazione dal gioco all'uso dei social network, consapevole e responsabile, consentirà all' alunno di governare la realtà virtuale senza esserne fruitore passivo.

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

##### Contesto di riferimento

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

Gli studenti provengono, per lo più da famiglie con un forte radicamento nel territorio che crea un'ampia rete di legami affettivi. Ciò consente di rispondere alle esigenze dei diversi membri di questo contesto familiare allargato, potendo contare sull'aiuto di più persone (nonni, zii ma anche vicini di casa). Nel territorio sono altresì presenti un limitato numero di famiglie di provenienza extracomunitaria (l'1,3% della popolazione residente) sufficientemente integrati nel tessuto sociale del paese. Risultano monoreddito buona parte dei nuclei familiari di provenienza degli alunni e l'attività lavorativa dei genitori è, spesso, legata alle aziende presenti nel vicino polo industriale di Taranto. Nel contesto sociale di Crispiano risultano ancora molto diffusi stereotipi di genere sui quali la scuola cerca di incidere con la progettazione e conduzione di specifiche attività. Sono presenti nel territorio alcune famiglie in situazione di particolare disagio socio-economico.



## 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.

A fondamento del progetto si pone l'obiettivo di stimolare gli alunni a comprendere cosa c'è oltre il digitale 'apparente'.

- Familiarizzare con l'ambiente di apprendimento per una prima conoscenza con i concetti che sono alla base del linguaggio di programmazione;
- partecipare a scambi comunicativi rispettando le opinioni degli altri;
- sviluppare il pensiero logico e computazionale;
- imparare a padroneggiare la complessità della realtà circostante ;
- favorire lo sviluppo della creatività attraverso la molteplicità di modi che l'informatica offre per affrontare e risolvere un problema;
- cercare soluzioni attraverso la cooperazione col gruppo e il confronto con gli altri;
- elaborare procedimenti;
- applicare in situazioni diverse le conoscenze fondamentali dell'informatica (imparare a risolvere problemi informatici aiuta a risolvere problemi complessi in altre aree).

## Caratteristiche dei destinatari

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

Il progetto si rivolge agli alunni della nostra scuola appartenenti a fasce differenti d'età e con bisogni formativi specifici.

Dalle conversazioni e dalle osservazioni quotidiane intercorse con i nostri alunni e dal dialogo con le famiglie sono emerse delle necessità prioritarie che sottendono il nostro progetto, quali:

- la difficoltà di molti alunni di individuare ed eseguire comandi ed istruzioni;
- la difficoltà di relazionarsi e di accogliersi;
- l'incapacità di accettare l'insuccesso ;
- l'incapacità di mediazione nei conflitti;
- la mancanza di elementi che sviluppino il pensiero critico.

In ragione dei bisogni rilevati, si intende coinvolgere gli alunni delle classi seconde, terze, quarte e quinte in modo eterogeneo, accogliendo alunni provenienti da situazioni socio-economico-culturali differenti.



### Apertura della scuola oltre l'orario

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

L'attuazione del progetto non può prescindere dalla realizzazione di interventi da effettuarsi in orari aggiuntivi, in primis, per la natura stessa del PON che lo prevede, per la necessità di coinvolgere alunni di classi differenti e la presenza nella scuola di classi a tempo ridotto e classi a tempo pieno. Si potrebbero, pertanto, prevedere incontri pomeridiani, dato che la nostra scuola, per diverse esigenze (corsi I.D.A. e altre iniziative, anche previste dal P.T.O.F.) osserva già aperture pomeridiane dal lunedì al venerdì fino alle ore 18:30/19:30. Inoltre, per le suddette motivazioni, sarebbe auspicabile svolgere le attività legate al progetto anche il sabato mattina, chiedendo il supporto dell'Amministrazione comunale (riscaldamento aule e trasporto alunni), dato che l'attività scolastica si svolge su cinque giorni settimanali.

### 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...).

Per la realizzazione del progetto, si intende avvalersi delle competenze e delle risorse presenti sul territorio che già in passato hanno collaborato con la nostra scuola aderendo a progetti ed iniziative didattico-formative. Per la specificità dei percorsi proposti di creatività digitale che si intendono attivare (robotica educativa, coding e storytelling) e per l'uso di metodologie innovative e di tecnologie robotiche, si intende coinvolgere l' AICANET (ASSOCIAZIONE ITALIANA PER L'INFORMATICA ED IL CALCOLO AUTOMATICO). Per l'aspetto progettuale relativo alla cittadinanza digitale continuerà la collaborazione con la Polizia di Stato, in particolare con la Polizia Postale, attivando percorsi di informazione e formazione sul cyberbullismo. L'associazione Pro Loco e l'Associazione Arci, già partner all'interno dell'Atelier creativo, saranno coinvolti nella parte riguardante la conoscenza dei giochi tradizionali del territorio, l'elaborazione delle storie e la loro drammatizzazione per la realizzazione di prodotti digitali. Il Comune di Crispiano, infine, sarà coinvolto per assicurare il trasporto degli alunni che risiedono nelle zone periferiche del paese e per le spese relative all'apertura straordinaria del sabato.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola I CIRCOLO MANCINI - CRISPIANO  
(TAEEO40001)

## 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 intende applicare metodologie educativo-didattiche valide, efficaci ed innovative nel promuovere da una parte l'apprendimento degli alunni e, dall'altra, il loro benessere emotivo-motivazionale. Una didattica impostata in questi termini diventa utile strumento per l'inclusione di tutti i protagonisti della vita scolastica e, più a lungo termine, per il loro accompagnamento verso la partecipazione attiva alla vita sociale. Metodologie innovative quali il problem posing e solving, l'apprendimento cooperativo, il learning by doing and by creating, il pensiero computazionale e lo storytelling attuati in modalità unplugged e multimediale, costituiranno le modalità di conduzione di ciascun modulo. Ci si avvarrà della disponibilità dell'Atelier creativo in fase di allestimento nella scuola, con la possibilità di fruizione di ambienti strutturati e di applicazioni e dispositivi multimediali.



### 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 Piano dell'Offerta Formativa della scuola ha come obiettivo quello di favorire un giusto equilibrio tra creatività e razionalità, tra capacità di rispondere ai problemi in maniera personale e originale e il pensiero logico-procedurale. Accanto alla progettazione didattica disciplinare, il Circolo ha offerto diverse occasioni di formazione digitale e multimediale, rivolta oltre che agli alunni, anche a docenti e genitori, sia nell'ampliamento dell'offerta formativa che nei percorsi curriculari.

Questo progetto si pone in continuità con altri progetti PON finanziati e realizzati dalla scuola negli anni precedenti.

Progetti della scuola correlati con il PON:

- Un computer per amico
- Inviato speciale
- Un Webmaster ci serve
- Multimedialità: apprendere oggi
- Multimedialità classi IV
- Primi approcci con il computer ( genitori/docenti )

La settimana del Coding e il mese delle STEM hanno coinvolto le classi terze, quarte e quinte del nostro Circolo e la formazione sul 'Cyberbullismo' svolto nelle classi quarte in collaborazione con la Polizia di Stato nel corrente anno scolastico.

A completare l'offerta formativa si aggiungono, infine, anche le occasioni di formazione/apprendimento offerte dal territorio sotto forma di collaborazioni o partenariati con associazioni ed enti che consentono una proficua "contaminazione" con professionalità diverse da quelle presenti in ambito scolastico e occasioni di confronto con la realtà del mondo al di fuori delle aule scolastiche.



## 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.

L'attenzione rivolta ai meno fortunati è un impegno che la nostra scuola ha fatto proprio. Gli alunni con problematiche di tipo sociale, culturale e di apprendimento, vengono accolti in tutte le attività che la scuola fa rientrare nel PTOF e in tutte le iniziative che promuove in collaborazione con gli enti del territorio o attraverso azioni specifiche. Il progetto prevede il coinvolgimento di alunni tutor, scelti osservando le dinamiche interne delle classi con particolare attenzione, da affiancare, per promuovere un apprendimento di tipo cooperativo con l'obiettivo di raggiungere traguardi maggiormente auspicabili. Il progetto prevede un congruo numero di alunni in difficoltà in quanto necessitano di maggiori attenzioni essendo particolarmente vulnerabili ( nello specifico: BES e DSA ). L'uso degli strumenti informatici, capaci di catturare l'attenzione e di stimolare la creatività, rappresenta una strategia valida ed efficace, per ridurre le difficoltà degli alunni che avranno modo di confrontarsi attivamente e serenamente superando i propri ostacoli e le proprie paure, contribuendo così alla costituzione di un ambiente di apprendimento sereno, partecipativo e inclusivo.

## 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.

Un progetto inclusivo, innovativo nelle metodologie e legato alle competenze digitali, dovrà necessariamente prevedere la misurabilità delle ricadute sui destinatari attraverso un monitoraggio in ingresso ed uno finale, nei quali saranno valutati:

- **il punto di partenza dei destinatari**, per meglio comprendere le azioni da mettere in atto per lo sviluppo delle competenze;
- **il grado di partecipazione degli alunni** al progetto per verificare l'efficacia delle azioni messe in campo al fine di valutare l'impatto sui destinatari;
- **il livello di gradimento di alunni e genitori** per monitorare la capacità del progetto di coinvolgere la comunità scolastica e il territorio;
- **la valutazione della ricaduta** sulle attività curriculari.

La condivisione dei traguardi raggiunti e dei materiali prodotti con l'intero Collegio dei docenti rappresenterà, attraverso la diffusione delle "buone pratiche", un'occasione di riutilizzo e di ampliamento delle stesse per esperienze future.

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

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

La comunità scolastica e il territorio saranno informati dell'esito del progetto attraverso i canali ufficiali di comunicazione, quali gli organi istituzionali e anche attraverso il sito web, allo scopo di coinvolgere sia il maggior numero possibile dei docenti che la comunità tutta. Si procederà alla formazione del personale docente come previsto, nel PROGETTO SCUOLA DIGITALE, a pag. 41 del PTOF 2016/2019, alla realizzazione della documentazione relativa ai diversi moduli che verrà messa a disposizione della scuola e che potrebbe consentire la replicabilità del progetto con altri alunni, in altri anni e in altri contesti. La presentazione degli esiti finali, potrà avvenire, ad opera degli alunni coinvolti, nell'aula magna della scuola alla presenza dei genitori, dei rappresentanti locali e della comunità scolastica, legata a "International Hour of Code" nell'ambito degli eventi organizzati dalla piattaforma Programma il Futuro.

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

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

La nostra istituzione scolastica, già nell'anno in corso, ha inserito nella progettazione curricolare attività di approccio al pensiero computazionale e al coding, interessando docenti, studenti e genitori e riscontrando una partecipazione attiva. Questa esperienza ci rende consapevoli dell'importanza della presenza delle famiglie nell'ambito della progettazione.

Pertanto, le stesse saranno coinvolte, attraverso opportune occasioni di confronto e di analisi, all'interno degli Organi collegiali, nella fase di progettazione, sia per l'individuazione dei bisogni formativi degli alunni, delle singole fasce interessate ai diversi percorsi, nonché nella fase di condivisione delle modalità organizzative, che contemplino le disponibilità offerte anche dai diversi soggetti istituzionali e associativi presenti sul nostro territorio.

Inoltre, le famiglie saranno interpellate anche per questioni prettamente organizzative, quali l'individuazione dei giorni settimanali maggiormente idonei alla frequenza degli alunni, tenendo conto anche delle attività extrascolastiche.



### 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

La dimensione emotiva svolgerà un ruolo fondamentale nell'apprendimento del pensiero computazionale e l'intero progetto prevedrà un approccio ludico ed esperienziale offrendo ai bambini l'opportunità di apprendere in modo attivo, costruttivo e collaborativo.

Il progetto è costituito dai seguenti moduli:

1° modulo "Programmiamoci"

Giochi tradizionali: le istruzioni, le regole, il concetto di algoritmo, il problem solving e il concetto di debugging (correzione degli errori); PTOF pag. 63 IL CODICE DELLA SCUOLA: REGOLE DI VITA SCOLASTICA ( future classi seconde)

2° modulo "Coding...landia"

Il coding: Algoritmi, cicli e procedure; PTOF pag. 80 LA SETTIMANA DEL CODING (future classi terze)

3° modulo " Digital...stories

Le storie: la narrazione digitale (storyboard e linea del tempo); strumenti grafici e fonici; uso di Scratch ( future classi quarte).

4° modulo "Dal cyberbullismo al cyberaiuto"

Il web : Il coding, i social network, i digital quiz, i videogames (future classi quinte).



## 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
CONTRO IL BULLISMO CON LA POLIZIA DI STATO	70	<a href="http://cercalatuascuola.istruzione.it/cercalatuascuola/render/document/TAEEO40001?codTipFil=14&amp;prgDoc=1&amp;disp=attach">http://cercalatuascuola.istruzione.it/cercalatuascuola/render/document/TAEEO40001?codTipFil=14&amp;prgDoc=1&amp;disp=attach</a>
IL CODICE DELLA SCUOLA: REGOLE DI VITA SCOLASTICA	63	<a href="http://cercalatuascuola.istruzione.it/cercalatuascuola/render/document/TAEEO400012?jsessionid=ZAOFGfcZqjo5rhsL1-X9C6h-mvlas007_2?codTipFil=14&amp;prgDoc=1">http://cercalatuascuola.istruzione.it/cercalatuascuola/render/document/TAEEO400012?jsessionid=ZAOFGfcZqjo5rhsL1-X9C6h-mvlas007_2?codTipFil=14&amp;prgDoc=1</a>
LA SETTIMANA DEL CODING	80-81	<a href="http://cercalatuascuola.istruzione.it/cercalatuascuola/render/document/TAEEO40001?codTipFil=14&amp;prgDoc=1&amp;disp=attach">http://cercalatuascuola.istruzione.it/cercalatuascuola/render/document/TAEEO40001?codTipFil=14&amp;prgDoc=1&amp;disp=attach</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Supporto alla progettazione della Scuola	1	CIRCOLO ARCI UISP Crispiano	Dichiarazione di intenti	Prot. 000 1633/U	12/05/2017	Sì
Collaborazione mediante coinvolgimento di maestranze ed erogazione di servizi e strumenti	1	PRO LOCO Crispiano	Dichiarazione di intenti	0001632/U	12/05/2017	Sì
Collaborazione in termini di supporto alla formazione degli alunni	1	Questura di Taranto	Dichiarazione di intenti	0001635/U	12/05/2017	Sì
Erogazione di servizi	1	COMUNE DI CRISPIANO	Dichiarazione di intenti	0001636/U	12/05/2017	Sì
Supporto alla formazione di docenti e alunni	1	Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo"	Dichiarazione di intenti	0001631/E	12/05/2017	Sì
Supporto alla progettazione della scuola	1	AICANET ASSOCIAZIONE ITALIANA PER L'INFORMATICA ED IL CALCOLO AUTOMATICO	Dichiarazione di intenti	0001634/U	12/05/2017	Sì

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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



## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Coding...landia	€ 5.682,00
PROGRAMMIAMO...CI	€ 5.682,00
Digital...stories	€ 5.682,00
Da cyberbullismo a cyberaiuto	€ 5.682,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 22.728,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Coding...landia**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Coding...landia
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Obiettivi: Sviluppare competenze logiche Accrescere la capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente Apprendere le conoscenze base del coding e della programmazione informatica</p> <p>Contenuti: Algoritmi Cicli Procedure</p> <p>Metodologie: Cooperative learning Problem solving Apprendimento per scoperta Simulazione Peer tutoring</p> <p>Risultati attesi: Migliorare le competenze logiche Potenziare la capacità di risolvere problemi Conoscere gli elementi basilari della programmazione informatica</p> <p>Verifica e valutazione: Prova autentica e/o strutturata finalizzata alla codifica e decodifica di percorsi</p>
<b>Data inizio prevista</b>	08/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TAE040012
<b>Numero destinatari</b>	23 Allievi (Primaria primo ciclo)



Numero ore

30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Coding...landia

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

## Elenco dei moduli

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

**Titolo: PROGRAMMIAMO...CI**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	PROGRAMMIAMO...CI
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>OBIETTIVI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sviluppare le competenze logiche</li> <li>Sviluppare la capacità di analizzare e risolvere problemi</li> <li>Sviluppare l'autonomia operativa</li> <li>Apprendere il linguaggio di programmazione</li> </ul> <p><b>CONTENUTI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>I giochi tradizionali</li> <li>Le istruzioni</li> <li>Le regole</li> <li>Il concetto di algoritmo</li> <li>Le Procedure</li> </ul> <p>Metodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Problem solving</li> <li>Apprendimento per scoperta</li> <li>Simulazione</li> </ul> <p><b>RISULTATI ATTESI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Acquisire e/o migliorare le competenze logiche</li> <li>Potenziare la capacità di risolvere i problemi</li> <li>Potenziare la capacità di operare in autonomia</li> <li>Comprendere gli elementi basilari della programmazione</li> </ul> <p><b>VERIFICA E VALUTAZIONE:</b></p> <p>Prova autentica finalizzata alla codifica dei percorsi</p>
<b>Data inizio prevista</b>	08/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TAEEO40001
<b>Numero destinatari</b>	23 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: PROGRAMMIAMO...CI

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Digital...stories**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Digital...stories
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>Obiettivi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppare la creatività e le abilità del pensiero computazionale, ideando storie animate.</li> <li>• Usare l'immaginazione e la razionalità per ideare storie.</li> <li>• Apprendere le funzioni essenziali di un linguaggio di programmazione per bambini.</li> <li>• Elaborare descrizioni schematiche, storyboard.</li> <li>• Tradurre una sequenza digitale in codice di programmazione</li> </ul> <p><b>Contenuti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sequenze narrative (storyboard)</li> <li>• Digital tools</li> <li>• L'ambiente di programmazione - Scratch</li> </ul> <p><b>Metodologie:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cooperative learning</li> <li>• Problem solving</li> <li>• Apprendimento per scoperta</li> <li>• Simulazione</li> <li>• Peer tutoring</li> </ul> <p><b>Risultati attesi</b> Migliorare le abilità logiche e creative Saper usare le funzioni basilari di un programma per la creazione di storie interattive. <b>Verifica e valutazione:</b> Prova autentica finalizzata alla realizzazione di una storia digitale</p>



<b>Data inizio prevista</b>	08/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TAE040012
<b>Numero destinatari</b>	23 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Digital...stories

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenze di cittadinanza digitale**

**Titolo: Da cyberbullismo a cyberaiuto**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Da cyberbullismo a cyberaiuto
----------------------	-------------------------------



<b>Descrizione modulo</b>	<p>Obiettivi didattico-formativi: Avviare gli alunni all'acquisizione della logica della programmazione Acquisizione della terminologia specifica attraverso la dimostrazione e l'elaborazione di mini attività di gioco sempre più complesse Favorire lo sviluppo della creatività attraverso la molteplicità di modi che l'informatica offre per affrontare e risolvere un problema Avviare alla progettazione di algoritmi Aiutare a padroneggiare la complessità (imparare a risolvere problemi informatici aiuta a risolvere problemi complessi in altre aree) Imparare che occorre essere rigorosi quando si forniscono istruzioni altrimenti si rischia di non centrare l'obiettivo Saper utilizzare il programma Scratch</p> <p>Contenuti: Il coding, i social network, digital quiz, videogames,</p> <p>Metodologie: Pensiero computazionale Problem solving Cooperative learning Didattica metacognitiva</p> <p>Risultati attesi: Il progetto prevede che gli alunni, al termine del percorso, siano in grado di: risolvere i problemi di varia natura seguendo ragionamenti strutturati; di progettare algoritmi; di saper valorizzare le proprie e le altrui potenzialità in un progetto comune; di saper utilizzare i social network in modo positivo. Saper realizzare videogame e digital quiz</p> <p>Modalità di verifica/valutazione: iniziale – intermedia – finale, con questionari a risposta chiusa ed aperta</p>
<b>Data inizio prevista</b>	08/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Competenze di cittadinanza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TAEEO40012
<b>Numero destinatari</b>	23 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Da cyberbullismo a cyberaiuto

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>



## Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 39208)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 22.728,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 25.000,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	0004602/U
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	17/10/2016
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	0004603/U
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	24/10/2016
<b>Data e ora inoltro</b>	16/05/2017 12:08:08
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Sì
<b>Si dichiara di avere la disponibilità di spazi attrezzati per lo svolgimento delle attività proposte</b>	Sì

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Coding...landia</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>PROGRAMMIAMO...CI</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Digital...stories</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Da cyberbullismo a cyberaiuto</u>	€ 5.682,00	
	<b>Totale Progetto "Digito...ergo SUM"</b>	<b>€ 22.728,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 22.728,00</b>	<b>€ 25.000,00</b>