



# Candidatura N. 993080

## 2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	I.C GIOVANNI XXIII
<b>Codice meccanografico</b>	LTIC81900T
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA APPIA S.N.C.
<b>Provincia</b>	LT
<b>Comune</b>	Monte San Biagio
<b>CAP</b>	04020
<b>Telefono</b>	0771569040
<b>E-mail</b>	LTIC81900T@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.icgiovanni23.it
<b>Numero alunni</b>	832
<b>Plessi</b>	LTAA81901P - VALLE MARINA LTAA81902Q - VILLA 4 STRADE LTAA81904T - VIA DELLA MOLA LTEE81901X - CAMPO MARINELLO LTEE819021 - CADUTI DI NASSYRIA LTEE819032 - MARIA PIA DI SAVOIA LTEE819043 - VIA LAGO (CAPOLUOGO) LTMM81901V - GIOVANNI XXIII LTMM81902X - LEONARDO DA VINCI LENOLA



## 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 Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti 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. 993080 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	Laboratorio digitale di modifica immagini	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Gli obiettivi del coding	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	La lettura e la scrittura in ambiente digitale: il blog del nostro paese	€ 4.977,90
Competenze di cittadinanza digitale	Conoscere e prevenire il cyberbullismo	€ 4.977,90
Competenze di cittadinanza digitale	Educazione all'uso dei social media	€ 4.977,90
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 24.993,60</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: Impariamo la cittadinanza digitale

##### Descrizione progetto

Lo sviluppo delle competenze digitali e in generale della consapevolezza digitale è fondamentale per il nostro Paese, che soffre su questo campo di uno svantaggio molto grave nei confronti della gran parte dei Paesi Europei, come rilevato da diversi rapporti internazionali. Ne paghiamo le conseguenze sul fronte dello sviluppo economico-sociale, ma anche dell'inclusione e dell'esercizio dei diritti democratici. Le competenze digitali sono necessarie per un utilizzo efficace degli strumenti e servizi digitali di uso comune nella vita quotidiana compreso l'ambito lavorativo, senza finalità professionali specifiche. L'Intervento Formativo intende offrire la possibilità agli allievi della scuola e tutti i giovani destinatari dell'intervento di acquisire conoscenze di base e intermedie del pc, dell'informatica e più in generale del "Digital Lifestyle". L'informatica è una disciplina "giovane", il cui sviluppo ha contribuito in modo determinante alle rivoluzioni tecnologiche che hanno caratterizzato gli ultimi decenni. Se da un lato tutti siamo pronti a riconoscere a questa disciplina un ruolo di primo piano nello sviluppo economico e sociale, dall'altro lato riscontriamo ancora oggi una frequente confusione tra l'informatica come scienza a sé, l'evoluzione tecnologica che è avvenuta in conseguenza del suo sviluppo, e l'uso dei dispositivi informatici come puri strumenti per svolgere i più svariati compiti, il progetto ha dunque lo scopo principale di colmare questo gap informativo fornendo le conoscenze e le competenze necessarie.

Nella società contemporanea la cui tecnologia dipende in misura fondamentale dall'informatica, e tanto di più quanto più la presenza dei calcolatori diventa pervasiva, avere familiarità con i concetti di base dell'informatica come materia scientifica è un elemento critico del processo di formazione dei cittadini.

Per essere adeguatamente preparato a qualunque lavoro vorrà fare da grande, a uno studente è ormai indispensabile una comprensione dei concetti di base dell'informatica. Esattamente com'è accaduto nel secolo passato per la matematica, la fisica, la biologia e la chimica. I benefici del "pensiero computazionale" si estendono a tutte le professioni. Medici, avvocati, dirigenti di azienda, architetti, funzionari di amministrazioni – solo per citarne alcune – ogni giorno devono affrontare problemi complessi; ipotizzare soluzioni che prevedono più fasi e la collaborazione con altri colleghi o collaboratori; immaginare una descrizione chiara di cosa fare e quando farlo.

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

## Contesto di riferimento

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

**L'Istituto Comprensivo "Giovanni XXIII"** comprende le Scuole dell'Infanzia, della Primaria e della Sec. di I grado facenti parte del Comune di Monte San Biagio e, a partire dal corrente a. s. 2015/'16, del Comune di Lenola a seguito del piano di dimensionamento scolastico disposto dall'USR del Lazio.

Il Comune di Monte San Biagio conta poco più di 6.000 abitanti, mentre quello di Lenola ne ha circa 4.200. Sono paesi sostanzialmente agricoli e presentano un nucleo centrale d'impianto prevalentemente medievale e diverse frazioni. L'attività produttiva è rappresentata dalla coltivazione diretta, da attività commerciali ed artigianali, dall'edilizia privata e da impieghi nel settore terziario.

Consistente è il fenomeno del pendolarismo. Entrambi i paesi sono ben collegati con i vicini centri di Fondi e Terracina tramite un efficiente servizio di trasporti gestito dal COTRAL; grazie ad uno scalo ferroviario presente a Monte San Biagio e Fondi anche Roma e Napoli sono facilmente raggiungibili.

Le famiglie sono prevalentemente native del posto e conservano tradizioni locali, compreso l'uso del dialetto. Non mancano, abbastanza integrati nel tessuto sociale, nuclei familiari di recente immigrazione, provenienti da altri comuni e da paesi extracomunitari.

## 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.

Gli studenti, a conclusione del progetto, oltre a raggiungere i risultati di apprendimento richiesti nei singoli moduli, dovranno aver acquisito una formazione culturale equilibrata nei due versanti umanistico e scientifico, dovranno saper comprendere le strutture portanti dell'informatica, anche attraverso la padronanza del linguaggio logico-formale ed saperle usare in particolare nell'individuare e risolvere problemi di varia natura; dovranno aver raggiunto una conoscenza sicura dei contenuti fondamentali delle scienze informatiche e delle tecnologie connesse attraverso l'uso sistematico del laboratorio ed essere consapevoli delle ragioni che hanno prodotto lo sviluppo scientifico e tecnologico nel tempo, in relazione ai bisogni e alle domande di conoscenza dei diversi contesti, con attenzione critica alle dimensioni tecnico-applicative ed etiche delle conquiste scientifiche, in particolare quelle più recenti; infine saper cogliere la potenzialità delle applicazioni tecnologiche nella vita quotidiana.



### **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.

Gli studenti del nostro Istituto destinatari dell'intervento saranno soprattutto coloro che abbiano mostrato di voler potenziare le loro competenze negli insegnamenti proposti o che avendo mostrato invece carenze nello studio si vogliano coinvolgere in questo progetto che per sua natura potrebbe invogliarli maggiormente a potenziare le proprie capacità di apprendimento aumentandone l'autostima e limitandone la possibilità di un insuccesso scolastico. Gli alunni coinvolti saranno sottoposti ad una valutazione iniziale al fine di valutare le competenze di base in ingresso ai percorsi per poter meglio delineare un percorso educativo e formativo nell'uso delle nuove tecnologie maggiormente in armonia con le loro caratteristiche personali. Si cercherà altresì di coinvolgere alunni con bisogni educativi speciali che potrebbero beneficiare specificatamente delle nuove tecnologie come strumento di formazione scolastica e di accrescimento delle proprie capacità personali.

### **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.

Già ora si realizzano nel nostro istituto diverse attività extra curriculari svolte al di fuori dell'orario delle lezioni; con la realizzazione di questo nuovo intervento ci sarà dunque la possibilità di aprire ulteriormente la scuola al territorio anche nei periodi estivi e il sabato pomeriggio, e tutto questo sicuramente grazie alla disponibilità dimostrata più volte dal personale della Scuola alla realizzazione di questo ed altri interventi. L'idea è quella di aprire gli spazi dell'Istituto ad attività extrascolastiche rivolte non solo ai singoli studenti, ma all'intera comunità, con l'ausilio dei soggetti pubblici e privati aderenti all'iniziativa, in modo che nasca un interesse comune nel preservare e promuovere la funzione educativa come elemento di prevenzione della dispersione scolastica.



### **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...).

L'apertura verso l'esterno è già un aspetto importante della nostra istituzione scolastica e non potrà che aumentare con l'avvio di questi nuovi progetti. In una prospettiva di decentramento scolastico, dove la scuola non è più solo ed esclusivamente fine a se stessa, viene ad assumere sempre più importanza il rapporto della scuola stessa con il territorio in cui è inserita, per il ruolo specifico che questa istituzione oggi può assumere nel soddisfare le richieste di sviluppo sociale e culturale emergenti nel territorio. L'Istituto partecipa a reti e a collaborazioni con soggetti esterni per la realizzazione di progetti ed iniziative. Il coinvolgimento di soggetti e agenzie formative del territorio avviene in maniera regolare e continuativa. Vengono attuate diverse collaborazioni con enti sia pubblici che privati del territorio su molti progetti di tipo culturale artistico o sportivo; inoltre la collaborazione con il comune è attiva e proficua.

### **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.).

L'approccio metodologico utilizzato sarà soprattutto di tipo laboratoriale e si caratterizzerà come un:

- I. approccio al minore fondato sulla flessibilità, informalità, condivisione partecipata finalizzata alla sollecitazione delle curiosità, sul sostegno delle risorse personali, degli interessi e capacità di autonomia e autodeterminazione degli alunni;
- II. approccio innovativo, aperto a sperimentare interventi socio/educativi finalizzati a promuovere la conoscenza delle nuove tecnologie;
- III. approccio didattico flessibile e multiforme: "flipped-classroom", "cooperative-learning", ricerca-azione, didattica laboratoriale, tutoraggio tra pari, "problem-solving", "case studies", "project work";

- IV. Per quanto riguarda gli strumenti, sarà incoraggiato l'utilizzo di tutte le tecnologie disponibili, sia per quanto riguarda i dispositivi che i software, le applicazioni e i social media già normalmente utilizzati dagli allievi nel loro quotidiano.



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

### 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

L'istituto intende porre in continuità i progetti recentemente completati in ambito FESR che hanno fornito una completa connettività a tutti i plessi (PON LAN WLAN a valere sull'avviso 9035/2015) e ambienti didattici mobili ed interattivi a (PON AMBIENTI DIGITALI a valere sull'avviso 12810/2015) che hanno provveduto a rendere disponibili schermi interattivi mobili utili per una didattica innovativa. 5 - 2670 del 08/02/2016 - FSE - Snodi formativi territoriali. Inoltre il progetto 10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio è un progetto multi intervento che intende promuovere la riduzione della dispersione attraverso strategie di prevenzione dell'insuccesso scolastico; contribuire a migliorare gli esiti scolastici di tutti gli alunni; favorire l'integrazione sociale, affettiva, e culturale in un clima di accoglienza; stimolare le motivazioni per un apprendimento significativo in un contesto gratificante; recuperare carenze motivazionali, espressive, cognitive e linguistiche nei soggetti a rischio con maggiori difficoltà di apprendimento. Saranno realizzati vari percorsi progettuali integrativi volti a prevenire e contrastare la dispersione scolastica utilizzando approcci innovativi, esperienziali e laboratoriali volti anche a favorire l'inclusione di studenti in particolari situazioni di disagio.

### 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'obiettivo primario che ci si pone è l'integrazione, vista non solo come momento socializzante per gli alunni in difficoltà, ma come esperienza di arricchimento per tutti. Il percorso individuale di apprendimento e di socializzazione mira a promuovere l'autonomia personale, l'acquisizione delle competenze e delle abilità espressive, comunicative e logiche, tenendo presente gli obiettivi a breve, medio e lungo termine che si vogliono realizzare. Si attuerà pertanto una efficace integrazione degli alunni diversamente abili all'interno del gruppo classe ; si favorirà una collaborazione tra Scuola, ASL e le famiglie, chiamati a sostenere e potenziare le iniziative di tipo educativo e didattico. La nostra scuola vuole realizzare la politica dell'inclusione e garantire il successo scolastico a tutti gli alunni ponendosi i seguenti obiettivi:

Attivazione di laboratori di recupero;

Progetti e interventi individualizzati che rispondano alle esigenze degli alunni BES

L'aumento di bambini di nazionalità diverse, rende necessario programmare interventi sistematici, prevedendo innanzitutto percorsi di prima alfabetizzazione per l'apprendimento della lingua italiana nella fase iniziale ; Sviluppa negli studenti una competenza linguistica di base, tale da permettere loro un migliore inserimento nella classe di appartenenza; Organizza percorsi per approfondire la conoscenza e l'uso della lingua italiana finalizzata all'apprendimento delle discipline di studio.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

### **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.

Le verifiche dell'apprendimento, sulla base dei cui risultati sarà possibile effettuare una valutazione del percorso, avverranno nel corso di tre fasi: iniziale, in quanto una corretta rilevazione delle condizioni di partenza e delle attese degli utenti consente di fissare gli obiettivi e i risultati attesi; in itinere, per ridefinire gli stadi del percorso nell'ottica della ricerca - azione; finale, realizzata attraverso il confronto tra obiettivi e risultati attesi e quelli effettivamente raggiunti. Verranno utilizzate delle metodologie atte a valutare, attraverso compiti realistici dati agli allievi, se gli studenti possano consapevolmente usare ciò che hanno appreso, in situazioni diversificate e maggiormente vicine a quelle che potrebbero incontrare nella vita quotidiana o in un ambiente lavorativo. Si arriva al concetto di competenze, quelle mostrate da uno studente nell'eseguire un compito complesso. L'uso della competenza in una situazione "realistica", richiedendo l'insieme di abilità e di conoscenze sulle quali si basa l'azione, permette di evidenziare il livello di padronanza di ogni studente, definita anche dall'ambiente, dal contesto o dalla natura stessa del compito.

### **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).

I progetti finanziati saranno resi noti oltre che tramite una capillare informazione classe per classe per individuare gli studenti più interessati o bisognosi, anche attraverso il sito web dell'istituto che sempre più sta diventando una piattaforma di comunicazione tra la scuola e la cittadinanza. Saranno inoltre prodotti materiali riutilizzabili laddove possibile tramite l'utilizzo di nuove tecnologie e di piattaforme di e-learning come ad esempio google classroom che permette tra le altre cose sia di creare lezioni online che di aggiungere materiali di studio o di consultazione ad un corso (video, presentazioni in powerpoint e tutti gli altri strumenti disponibili sul web) o Moodle che è un sistema integrato in grado di creare degli ambienti di apprendimento personalizzati e prevede vari pannelli dai quali è possibile scaricare i documenti, seguire lo studente e ricevere supporto multimediale. Tramite questi nuovi mezzi le lezioni e i materiali prodotti potranno essere messi a disposizione per futuri corsi o per tutti coloro che fossero interessati.

### **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.

Affinché il partenariato educativo scuola-famiglia sia efficace e quindi implementi realmente la qualità dei processi educativi, è necessario che la scuola agisca da comunità educante e sia ispirata ad un clima educativo di conoscenza e comprensione reciproca, fiducia, collaborazione, professionalità ed assunzione di responsabilità. Si troveranno percorsi per le famiglie volti a promuovere una maggiore partecipazione attiva alla vita scolastica, attraverso l'approfondimento delle tematiche trattate e il ruolo dell'istruzione nella crescita dei loro figli. I genitori vanno visti come la risorsa nuova per l'innovazione del sistema formativo: solo una piena intesa tra scuola e famiglia può rendere possibile la piena formazione della persona umana. È necessario pensare e organizzare momenti significativi, anche al di fuori del tempo scuola, che siano occasioni per vivere insieme esperienze di conoscenza e di crescita, con i propri figli e con i loro compagni. Sono interventi che mirano alla costruzione e/o al consolidamento di rapporti di collaborazione per la condivisione degli obiettivi educativi e didattici e alla formazione dei genitori per meglio sostenere il ruolo genitoriale.

### **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

Saranno trattate le seguenti tematiche:

Il codice binario; identificare e scrivere istruzioni sequenziali; esecuzione di sequenze di istruzioni elementari; programmazione visuale a blocchi; operatori booleani; come progettare una App mobile; il concetto di OpenSource; i linguaggi per il web: HTML; realizzazione di pagine web tramite i principali CSM.

Storia, logica e funzionamento di *internet*; Internet e la neutralità della rete; tutela e trattamento dei dati personali in rete e *privacy*, diritto all'oblio; diritto d'autore; libertà di espressione e sicurezza informatica. Dai media di massa alla personalizzazione dei contenuti. Siti, blog, *social network*, app. Sfera pubblica e sfera privata. Identità, rappresentazione e reputazione nei *social network*. La gestione dei conflitti su *social network*. Comprensione delle dinamiche che portano ad esperienze negative: strategie comportamentali per prevenire e gestire i rischi online. La dipendenza e gestione del tempo.

Ricerca e uso consapevole delle informazioni: i motori di ricerca. La valutazione delle risorse informative: provenienza, attendibilità, completezza, qualità: *fake news* e come riconoscerle. Archivi fisici e digitali e concetto di *repository*. Citare correttamente le risorse informative: rielaborazione creativa, rapporto fra citazione e plagio. La circolazione e il riuso delle opere creative online: cenni di diritto d'autore e principali licenze. Licenze aperte.



## 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
Cambridge	38	<a href="http://www.icgiovanni23.it/GSCMS3310/index.php?id=area-alunni">http://www.icgiovanni23.it/GSCMS3310/index.php?id=area-alunni</a>
Delf	38	<a href="http://www.icgiovanni23.it/GSCMS3310/index.php?id=area-alunni">http://www.icgiovanni23.it/GSCMS3310/index.php?id=area-alunni</a>
Ed. alla legalità	38	<a href="http://www.icgiovanni23.it/GSCMS3310/index.php?id=area-alunni">http://www.icgiovanni23.it/GSCMS3310/index.php?id=area-alunni</a>
Progetti potenziamento attenzione e sviluppo logico-matematico	36	<a href="http://www.icgiovanni23.it/GSCMS3310/index.php?id=area-alunni">http://www.icgiovanni23.it/GSCMS3310/index.php?id=area-alunni</a>
Progetto Lingua Inglese	36	<a href="http://www.icgiovanni23.it/GSCMS3310/index.php?id=area-alunni">http://www.icgiovanni23.it/GSCMS3310/index.php?id=area-alunni</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All egato



<p>La fondazione si impegna a fornire:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sillabi, linee guida e tracce per lo sviluppo di moduli da 30 o 60 ore per l'introduzione del pensiero computazionale per le fasce d'età: infanzia e biennio primaria, triennio primaria, secondaria di primo grado, secondaria di secondo grado.</li> <li>2. Spunti per l'applicazione interdisciplinare e metodologica dei concetti di pensiero computazionale introdotti nei moduli di cui al punto 1, ispirati a CodeMOOC e alle videolezioni del programma Coding di RAI Scuola, supportati dal confronto con la comunità di pratica di CodeMOOC e abbinati a metodologie didattiche innovative (esperienza di apprendimento situato e didattica capovolta).</li> <li>3. Test psicometrici e strumenti di valutazione, con linee guida per la somministrazione e l'elaborazione predisposti da un gruppo di ricerca interdisciplinare.</li> <li>4. Banca dati online a cui conferire i risultati della sperimentazione nel rispetto della normativa vigente in materia di privacy al fine di ottenerne elaborazioni statistiche e contribuire alla realizzazione di una banca dati condivisa che renda disponibili alla ricerca scientifica open data aggregati e anonimi e favorisca l'individuazione e il riuso di buone pratiche.</li> </ol>	1	Fondazione Onlus Sviluppo Europa	Dichiarazione di intenti	2021	18/05/2017	Sì
---	---	----------------------------------	--------------------------	------	------------	----

### Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Partecipazione alla realizzazione del Progetto avendo cura di essere parte attiva per lo scambio di buone pratiche al fine di contrastare i fenomeni di dispersione scolastica e a favorire la continuità scolastica con le istituzioni di livello secondario superiore armonizzando le competenze in entrata	LTTD04000L ARTURO BIANCHINI	3007/2017	26/04/2017	Sì

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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



## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Laboratorio digitale di modifica immagini	€ 4.977,90
Gli obiettivi del coding	€ 5.082,00
La lettura e la scrittura in ambiente digitale: il blog del nostro paese	€ 4.977,90
Conoscere e prevenire il cyberbullismo	€ 4.977,90
Educazione all'uso dei social media	€ 4.977,90
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 24.993,60</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Laboratorio digitale di modifica immagini**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	Laboratorio digitale di modifica immagini
Descrizione modulo	<p>Il modulo Image-Editing consente di acquisire abilità e conoscenze per utilizzare programmi di elaborazione immagini, fotoritocco, stampa o pubblicazione sul web. I Contenuti del modulo.</p> <p>Concetti base:</p> <p>Identificare le caratteristiche delle immagini digitali, includendo pixel e risoluzione; Definire e comprendere le implicazioni relative ai copyright; Definire e comprendere i comuni modelli di colore; Comprendere termini come tonalità, saturazione, bilanciamento del colore, tavolozza dei colori, profondità del colore, contrasto, luminosità e gamma; Definire e comprendere i formati grafici: grafica raster e grafica vettoriale, formati grafici lossless e lossy.</p> <p>Cattare immagini:</p> <p>Creare e salvare un'immagine da una fotocamera digitale, da una libreria digitale, attraverso l'uso di scanner o utilizzando il comando stampa schermo.</p> <p>Utilizzo degli applicativi:</p> <p>Utilizzare i programmi di messa a punto (zoom, colore di sfondo..) ed applicare le proprietà della griglia</p> <p>Aprire, catturare e salvare un'immagine a partire da varie sorgenti</p> <p>Salvare, esportare un'immagine in diversi formati (jpeg, gif, tiff, png)</p> <p>Utilizzare le funzioni di aiuto.</p> <p>Lavorare con le immagini:</p> <p>Utilizzare i comandi di selezione</p> <p>Elaborare un'immagine modificandone le dimensioni, ruotandola, duplicandola, spostandola, ritagliandola</p> <p>Utilizzare i livelli e comprenderne le funzionalità</p> <p>Aggiungere e formattare testi</p> <p>Apportare modifiche ad un'immagine utilizzando vari strumenti (sfumatura, pennello, contagocce, cancellino...)</p> <p>Applicare effetti e filtri utilizzando effetti artistici, di sfocatura, di distorsione o di rendering.</p>



Disegnare e colorare:

Utilizzare strumenti di disegno (linee, forme)

Utilizzare strumenti per colorare (contagocce, pennello, sfumatura, secchiello..).

Pubblicazione:

preparare un'immagine per la stampa e per la pubblicazione su di una pagina Web.

Alla fine del modulo lo studente dovrà essere in grado di:

- conoscere i concetti base dell'utilizzo delle immagini digitali e comprendere i concetti relativi ai formati grafici e ai colori.

- visualizzare un'immagine esistente, salvare un'immagine in diversi formati.

- utilizzare le opzioni predefinite, come la visualizzazione delle barre d'applicazione o della tavolozza dei colori.

- catturare un'immagine, selezionare tutta o una parte dell'immagine ed effettuare delle modifiche.

- utilizzare i livelli, inserire del testo, usare effetti e filtri, usare strumenti di disegno e pittura.

- realizzare la stampa di un'immagine o di pubblicarla.

L'apprendimento dei contenuti avverrà in un clima accogliente e partecipativo. L'esperto e il tutor guideranno gli alunni attraverso strategie di team building, utili per garantire la condivisione e il raggiungimento degli obiettivi comuni.

L'intervento nella sua completezza offre ai giovani la possibilità di acquisire e potenziare le proprie capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale.

Metodologia didattica

La realizzazione delle attività sopraindicate ha previsto l'utilizzo di una metodologia didattica innovativa, finalizzata ad evidenziare attraverso l'attività pratica il raggiungimento delle finalità prefissate. Le attività formative saranno strutturate ponendo al centro dell'attenzione l'utilizzo di molteplici metodi di gestione dell'aula, la maggior parte interattivi. In particolare saranno utilizzati:

- Lezione frontale resa più attiva, attraverso l'uso di immagini, video, videogames, social network ,anche tramite i device dei discenti stessi, che possono integrare la trattazione del docente.

- Creazione da parte degli allievi, tramite le tecniche insegnate, di piccoli programmi funzionanti di vario genere da decidere a seconda delle fasce d'età prese in esame.

- Esercitazioni operative di laboratorio aventi lo scopo di trasmettere e/o rinforzare le capacità necessarie per lo svolgimento di una specifica attività.

- Problem solving al fine di apprendere, analizzare e rinforzare le diverse modalità che possono essere attivate nella risoluzione di problemi, cioè di verificare la capacità del gruppo di esaminare le varie alternative, di valutarle correttamente e scegliere le più adeguate.

La metodologia didattica utilizzata sarà, dunque, di tipo pratico – funzionale finalizzata alla massima flessibilità ed all'ottenimento dei migliori risultati per ciò che riguarda l'apprendimento, l'assimilazione e la sperimentazione delle conoscenze acquisite e delle competenze necessarie a svolgere le diverse competenze cui fa riferimento il percorso formativo, la didattica sarà invece di tipo attivo, finalizzata al continuo coinvolgimento dei partecipanti, con l'obiettivo di verificare in ogni momento il livello di attenzione, di interesse e partecipazione, nonché l'adeguatezza delle modalità di gestione didattica dell'aula ed il livello di coerenza delle tematiche affrontate anche rispetto alle strategie di apprendimento adottate dai singoli corsisti.

La valutazione dell'efficacia dell'intervento verrà effettuata attraverso test di verifica delle conoscenze (da somministrare prima e dopo le attività). Allo stesso modo, la creazione di una pagina Web dedicata rappresenterà uno strumento di valutazione e di testimonianza diretta dei risultati ottenuti.

<b>Data inizio prevista</b>	16/01/2019
<b>Data fine prevista</b>	28/05/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LTEE81901X
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Laboratorio digitale di modifica immagini

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		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Gli obiettivi del coding**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Gli obiettivi del coding
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Scratch è la community online egemone in Italia nel campo della programmazione a blocchi, e permette agli utenti di programmare mediante incastri sintattici di blocchi colorati che rappresentano visivamente le diverse righe di codice. L'utilizzo di Scratch pensato inizialmente per fornire ai bambini un modo divertente e semplice per avere il primo contatto con uno degli obiettivi culturali del coding: scoprire che dietro a qualsiasi applicazione informatica esiste un codice, scritto da qualcuno in un determinato linguaggio, si è però dimostrato molto utile come primo approccio al coding anche per gli adulti. Nel coding così inteso non c'è quasi traccia di scrittura del codice sorgente, facilitando da un lato la creazione di contenuto programmabile, ma limitando sicuramente, dall'altro, la portata delle conoscenze acquisite in campo informatico. Il coding a blocchi rappresenterà solamente il primo gradino di un curriculum didattico che esplorerà tutti gli aspetti e le connessioni interdisciplinari dell'informatica.</p> <p>La codificazione di un algoritmo lo rende percepibile e manipolabile: gli conferisce una plasticità tangibile che il solo ragionamento non ha. Consente di vedere immediatamente i rapporti razionali di causa ed effetto e verificare la liceità di una categorizzazione o di un ragionamento logico. È per questa sua peculiare azione rappresentativa che il coding è uno strumento di sostegno molto efficace per chi si interessa di metodologie di studio per studenti con disturbi dell'apprendimento. Abituarsi a vedere e verificare un ragionamento mediante una rappresentazione rigorosa aiuta stabilire un contesto extra-verbale entro cui inserire il proprio ragionamento, in modo da memorizzarlo meglio o da affidarsi ad esso con più sicurezza. Inoltre, consente di creare e visualizzare schemi di pensiero che possano essere analizzati, perfezionati e poi riutilizzati applicandoli a diversi argomenti. Il coding così inteso è uno strumento utile all'analisi metacognitiva perché offre agli studenti una rappresentazione visiva dei processi sottesi ai loro ragionamenti. Questa osservazione vale non solamente per i ragionamenti logici più rigorosi – problemi di</p>



matematica o geometria, analisi grammaticale, logica o proposizionale, logica proposizionale, comprensione di un testo – ma anche per compiti più astratti e creativi come, ad esempio, la creazione di racconti o storytelling.

Il coding condivide questa capacità plastica e rappresentativa del pensiero computazionale con le altre discipline STEM, ma ne esalta gli schematismi e la trasversalità, rendendolo preferibile. Si potrà poi creare app specificamente pensate per coinvolgere gli allievi degli istituti superiori.

Ambiente di apprendimento

L'apprendimento dei contenuti avverrà in un clima accogliente e partecipativo. L'esperto e il tutor guideranno gli alunni attraverso strategie di team building, utili per garantire la condivisione e il raggiungimento degli obiettivi comuni.

L'intervento nella sua completezza offre ai giovani la possibilità di acquisire e potenziare le proprie capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale. Al fine di rendere replicabile e sostenibile il contenuto delle attività, il gruppo di coordinamento dell'intervento, la rete, cercherà di:

- Co-costruire il progetto, condividendo le scelte
- Prevedere azioni comuni trasversali al progetto stesso, impegnandosi a curarne le modalità attuative
- Dare avvio al progetto con adeguata visibilità Qualità e Disseminazione;
- Fare verifiche periodiche di rete
- Essere consapevoli della complessità della realizzazione di un progetto di rete che richiede mediazione, scambio delle competenze, sinergia solidale, integrazione tra diversi, accoglienza, lavoro di gruppo, collaborazione.
- Individuare bisogni/problemi sociali attraverso le segnalazioni provenienti dal territorio e proporre Iniziative.

Metodologia didattica

La realizzazione delle attività sopraindicate ha previsto l'utilizzo di una metodologia didattica innovativa, finalizzata ad evidenziare attraverso l'attività pratica il raggiungimento delle finalità prefissate. Le attività formative saranno strutturate ponendo al centro dell'attenzione l'utilizzo di molteplici metodi di gestione dell'aula, la maggior parte interattivi. In particolare saranno utilizzati:

- Lezione frontale resa più attiva, attraverso l'uso di immagini, video, videogames social network ,anche tramite i device dei discenti stessi, che possono integrare la trattazione del docente.
- Creazione da parte degli allievi, tramite le tecniche insegnate, di piccoli programmi funzionanti di vario genere da decidere a seconda delle fasce d'età prese in esame.
- Esercitazioni operative di laboratorio aventi lo scopo di trasmettere e/o rinforzare le capacità necessarie per lo svolgimento di una specifica attività.
- Problem solving al fine di apprendere, analizzare e rinforzare le diverse modalità che possono essere attivate nella risoluzione di problemi, cioè di verificare la capacità del gruppo di esaminare le varie alternative, di valutarle correttamente e scegliere le più adeguate.

La metodologia didattica utilizzata sarà, dunque, di tipo pratico – funzionale finalizzata alla massima flessibilità ed all'ottenimento dei migliori risultati per ciò che riguarda l'apprendimento, l'assimilazione e la sperimentazione delle conoscenze acquisite e delle competenze necessarie a svolgere le diverse competenze cui fa riferimento il percorso formativo, la didattica sarà invece di tipo attivo, finalizzata al continuo coinvolgimento dei partecipanti, con l'obiettivo di verificare in ogni momento il livello di attenzione, di interesse e partecipazione, nonché l'adeguatezza delle modalità di gestione didattica dell'aula ed il livello di coerenza delle tematiche affrontate anche rispetto alle strategie di apprendimento adottate dai singoli corsisti.

Valutazione degli interventi

La valutazione dell'efficacia dell'intervento verrà effettuata attraverso test di verifica delle conoscenze (da somministrare prima e dopo le attività). Allo stesso modo, la creazione di una pagina Web dedicata rappresenterà uno strumento di valutazione e di testimonianza diretta dei risultati ottenuti.



<b>Data inizio prevista</b>	16/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	29/05/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LTEE819043 LTMM81902X
<b>Numero destinatari</b>	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Gli obiettivi del 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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: La lettura e la scrittura in ambiente digitale: il blog del nostro paese**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	La lettura e la scrittura in ambiente digitale: il blog del nostro paese
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Obiettivi: Scopo dell'intervento è educare gli studenti alla lettura e scrittura in ambienti digitali misti, grazie all'utilizzo di tecniche di narrazione, applicate alle potenzialità offerte dalla struttura ipertestuale e multimediale degli strumenti digitali. Per raggiungere tale obiettivo gli studenti saranno coinvolti nella creazione di un Blog sulle tipicità del territorio. Per la creazione del blog gli allievi adopereranno diversi linguaggi (immagini, racconti, registrazioni). La pianificazione e la creazione di un Blog avverrà attraverso Brainstorming, Focus Group e role play. Per la creazione del prodotto di svolgeranno le seguenti attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Social reading</li> <li>- Organizzare gruppi di lettura, anche in digitale.</li> <li>- Self-publishing</li> <li>- Content design</li> <li>- Creazione di mappe concettuali e diagrammi per l'organizzazione e la strutturazione dei contenuti</li> <li>- Organizzazione visuale dei contenuti</li> <li>- Digital e audio storytelling e storymaking</li> </ul> <p>Ambiente di apprendimento L'apprendimento dei contenuti avverrà in un clima accogliente e partecipativo. L'esperto</p>



	<p>e il tutor guideranno gli alunni attraverso strategie di team building, utili per garantire la condivisione e il raggiungimento degli obiettivi comuni.</p> <p>L'intervento nella sua completezza offre ai giovani la possibilità di acquisire e potenziare le proprie capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale. Al fine di rendere replicabile e sostenibile il contenuto delle attività, il gruppo di coordinamento dell'intervento, la rete, cercherà di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Co-costruire il progetto, condividendo le scelte</li> <li>• Prevedere azioni comuni trasversali al progetto stesso, impegnandosi a curarne le modalità attuative</li> <li>• Dare avvio al progetto con adeguata visibilità Qualità e Disseminazione;</li> <li>• Fare verifiche periodiche di rete</li> <li>• Essere consapevoli della complessità della realizzazione di un progetto di rete che richiede mediazione, scambio delle competenze, sinergia solidale, integrazione tra diversi, accoglienza, lavoro di gruppo, collaborazione.</li> <li>• Individuare bisogni/problemi sociali attraverso le segnalazioni provenienti dal territorio e proporre iniziative.</li> </ul> <p>Metodologia didattica</p> <p>La realizzazione delle attività sopraindicate ha previsto l'utilizzo di una metodologia didattica innovativa, finalizzata ad evidenziare attraverso l'attività pratica il raggiungimento delle finalità prefissate. Le attività formative saranno strutturate ponendo al centro dell'attenzione l'utilizzo di molteplici metodi di gestione dell'aula, la maggior parte interattivi. In particolare saranno utilizzati:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lezione frontale resa più attiva, attraverso l'uso di immagini, video, videogames social network ,anche tramite i device dei discenti stessi, che possono integrare la trattazione del docente.</li> <li>- Creazione da parte degli allievi, tramite le tecniche insegnate, di piccoli programmi funzionanti di vario genere da decidere a seconda delle fasce d'età prese in esame.</li> <li>- Esercitazioni operative di laboratorio aventi lo scopo di trasmettere e/o rinforzare le capacità necessarie per lo svolgimento di una specifica attività.</li> <li>- Problem solving al fine di apprendere, analizzare e rinforzare le diverse modalità che possono essere attivate nella risoluzione di problemi, cioè di verificare la capacità del gruppo di esaminare le varie alternative, di valutarle correttamente e scegliere le più adeguate.</li> </ul> <p>La metodologia didattica utilizzata sarà, dunque, di tipo pratico – funzionale finalizzata alla massima flessibilità ed all'ottenimento dei migliori risultati per ciò che riguarda l'apprendimento, l'assimilazione e la sperimentazione delle conoscenze acquisite e delle competenze necessarie a svolgere le diverse competenze cui fa riferimento il percorso formativo, la didattica sarà invece di tipo attivo, finalizzata al continuo coinvolgimento dei partecipanti, con l'obiettivo di verificare in ogni momento il livello di attenzione, di interesse e partecipazione, nonché l'adeguatezza delle modalità di gestione didattica dell'aula ed il livello di coerenza delle tematiche affrontate anche rispetto alle strategie di apprendimento adottate dai singoli corsisti.</p> <p>Valutazione degli interventi</p> <p>La valutazione dell'efficacia dell'intervento verrà effettuata attraverso test di verifica delle conoscenze (da somministrare prima e dopo le attività). Allo stesso modo, la creazione di una pagina Web dedicata rappresenterà uno strumento di valutazione e di testimonianza diretta dei risultati ottenuti.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	12/09/2018
<b>Data fine prevista</b>	20/02/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LTMM81901V
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



Numero ore

30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: La lettura e la scrittura in ambiente digitale: il blog del nostro paese

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		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Competenze di cittadinanza digitale**  
**Titolo: Conoscere e prevenire il cyberbullismo**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	Conoscere e prevenire il cyberbullismo
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Obiettivi: L'intervento mira a fornire gli strumenti e le conoscenze necessarie per prevenire situazioni legate al fenomeno del cyberbullismo. Per intervenire efficacemente in contesto sociale delicato, come quello dei ragazzi adolescenti, è necessario agire sulle dinamiche interne, oltre che esterne al gruppo. Attraverso la peer education è possibile sfruttare le dinamiche proprie del gruppo dei pari, per incoraggiare la messa in atto di comportamenti condivisi. Attraverso tale metodologia verrà dunque costruito uno sportello web di ascolto per la prevenzione e la lotta al cyber-bullismo. La gestione del forum sarà seguita dagli allievi dell'istituto che frequentano il 5 anno, sensibili all'argomento e specificatamente formati per intervenire efficacemente nella gestione delle problematiche correlate al cyberbullismo. Per lo scopo saranno adoperate tecniche quali lo story telling e il case history.</p> <p>All'interno del modulo si affronteranno le seguenti tematiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hate speech (odio online),</li> <li>- Bullismo</li> <li>- Stalking</li> <li>- Molestie</li> <li>- Spam</li> <li>- furto dell'identità</li> <li>- phishing</li> <li>- clickjacking,</li> <li>- tecniche di gestione dei conflitti</li> </ul> <p>L'apprendimento dei contenuti avverrà in un clima accogliente e partecipativo. L'esperto (uno psicologo esperto in peer education, bullismo e cyber-bullismo) e il tutor, guideranno gli alunni attraverso strategie di team building e role play, utili per garantire la condivisione e il raggiungimento degli obiettivi comuni.</p> <p>Valutazione degli interventi</p>



#### Valutazione ex ante

Somministrazione di un test anonimo per la valutazione della percezione del bullismo e del cyber-bullismo tra gli alunni.

L'apprendimento dei contenuti avverrà in un clima accogliente e partecipativo. L'esperto e il tutor guideranno gli alunni attraverso strategie di team building, utili per garantire la condivisione e il raggiungimento degli obiettivi comuni.

L'intervento nella sua completezza offre ai giovani la possibilità di acquisire e potenziare le proprie capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale. Al fine di rendere replicabile e sostenibile il contenuto delle attività, il gruppo di coordinamento dell'intervento, la rete, cercherà di:

- Co-costruire il progetto, condividendo le scelte
- Prevedere azioni comuni trasversali al progetto stesso, impegnandosi a curarne le modalità attuative
- Dare avvio al progetto con adeguata visibilità Qualità e Disseminazione;
- Fare verifiche periodiche di rete
- Essere consapevoli della complessità della realizzazione di un progetto di rete che richiede mediazione, scambio delle competenze, sinergia solidale, integrazione tra diversi, accoglienza, lavoro di gruppo, collaborazione.
- Individuare bisogni/problemi sociali attraverso le segnalazioni provenienti dal territorio e proporre Iniziative.

#### Metodologia didattica

La realizzazione delle attività sopraindicate ha previsto l'utilizzo di una metodologia didattica innovativa, finalizzata ad evidenziare attraverso l'attività pratica il raggiungimento delle finalità prefissate. Le attività formative saranno strutturate ponendo al centro dell'attenzione l'utilizzo di molteplici metodi di gestione dell'aula, la maggior parte interattivi. In particolare saranno utilizzati:

- Lezione frontale resa più attiva, attraverso l'uso di immagini, video, videogames social network ,anche tramite i device dei discenti stessi, che possono integrare la trattazione del docente.
- Creazione da parte degli allievi, tramite le tecniche insegnate, di piccoli programmi funzionanti di vario genere da decidere a seconda delle fasce d'età prese in esame.
- Esercitazioni operative di laboratorio aventi lo scopo di trasmettere e/o rinforzare le capacità necessarie per lo svolgimento di una specifica attività.
- Problem solving al fine di apprendere, analizzare e rinforzare le diverse modalità che possono essere attivate nella risoluzione di problemi, cioè di verificare la capacità del gruppo di esaminare le varie alternative, di valutarle correttamente e scegliere le più adeguate.

La metodologia didattica utilizzata sarà, dunque, di tipo pratico – funzionale finalizzata alla massima flessibilità ed all'ottenimento dei migliori risultati per ciò che riguarda l'apprendimento, l'assimilazione e la sperimentazione delle conoscenze acquisite e delle competenze necessarie a svolgere le diverse competenze cui fa riferimento il percorso formativo, la didattica sarà invece di tipo attivo, finalizzata al continuo coinvolgimento dei partecipanti, con l'obiettivo di verificare in ogni momento il livello di attenzione, di interesse e partecipazione, nonché l'adeguatezza delle modalità di gestione didattica dell'aula ed il livello di coerenza delle tematiche affrontate anche rispetto alle strategie di apprendimento adottate dai singoli corsisti.

#### Valutazione degli interventi

La valutazione dell'efficacia dell'intervento verrà effettuata attraverso test di verifica delle conoscenze (da somministrare prima e dopo le attività). Allo stesso modo, la creazione di una pagina Web dedicata rappresenterà uno strumento di valutazione e di testimonianza diretta dei risultati ottenuti.

<b>Data inizio prevista</b>	13/09/2018
<b>Data fine prevista</b>	15/01/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Competenze di cittadinanza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LTMM81902X



<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Conoscere e prevenire il 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		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenze di cittadinanza digitale**

**Titolo: Educazione all'uso dei social media**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Educazione all'uso dei social media
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Con il progetto si vuole educare gli alunni all'utilizzo creativo, costruttivo e consapevole dei Media, come strumento per la promozione e la valorizzazione del proprio lavoro e operato. Scopo delle attività è la creazione di una pagina web dedicata al paese, evidenziando: storia, criticità, particolarità e attrattive. Per raggiungere tale obiettivo gli allievi dovranno esplorare il territorio, sia dentro la scuola (tramite ricerche guidate su internet) che al di fuori del contesto scolastico (documentando la propria esperienza nel tempo libero). All'interno della scuola, durante le attività laboratoriali, gli allievi, guidati dall'esperto in social media marketing e dal tutor, costruiranno la pagina web e i collegamenti in essa contenuti (Facebook, Instagram ecc.), ragionando su significati e messaggi veicolati attraverso i linguaggi multimediali. È in questa fase che gli allievi saranno portati a riflettere, attraverso Brainstorming e Focus Group, su concetti quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il concetto di medium</li> <li>- La storia ed evoluzione dei media: linguaggi, format, generi, piattaforme</li> <li>- Il ruolo dei media nel contribuire alla costituzione dell'opinione pubblica</li> <li>- Le tecniche di propaganda</li> <li>- I Media verticali, orizzontali, reticolari</li> <li>- Le caratteristiche specifiche dei media e degli intermediari digitali</li> <li>- La responsabilità delle informazioni fornite e veicolate</li> <li>- La verifica delle fonti</li> </ul> <p>L'apprendimento dei contenuti avverrà in un clima accogliente e partecipativo. l'esperto e il tutor guideranno gli alunni attraverso strategie di team building, utili per garantire la condivisione e il raggiungimento degli obiettivi comuni. Verrà creato un gruppo tramite un social network o un blog per la condivisione e l'aggiornamento dei contenuti, con la mediazione da parte del tutor.</p> <p>Attraverso il gruppo gli allievi creeranno un manuale per l'utilizzo consapevole di internet, che sfrutti strumenti e linguaggi condivisi dai coetanei.</p>



L'apprendimento dei contenuti avverrà in un clima accogliente e partecipativo. L'esperto e il tutor guideranno gli alunni attraverso strategie di team building, utili per garantire la condivisione e il raggiungimento degli obiettivi comuni.

L'intervento nella sua completezza offre ai giovani la possibilità di acquisire e potenziare le proprie capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale.

Metodologia didattica

La realizzazione delle attività sopraindicate ha previsto l'utilizzo di una metodologia didattica innovativa, finalizzata ad evidenziare attraverso l'attività pratica il raggiungimento delle finalità prefissate. Le attività formative saranno strutturate ponendo al centro dell'attenzione l'utilizzo di molteplici metodi di gestione dell'aula, la maggior parte interattivi. In particolare saranno utilizzati:

- Lezione frontale resa più attiva, attraverso l'uso di immagini, video, videogames, social network ,anche tramite i device dei discenti stessi, che possono integrare la trattazione del docente.
- Creazione da parte degli allievi, tramite le tecniche insegnate, di piccoli programmi funzionanti di vario genere da decidere a seconda delle fasce d'età prese in esame.
- Esercitazioni operative di laboratorio aventi lo scopo di trasmettere e/o rinforzare le capacità necessarie per lo svolgimento di una specifica attività.
- Problem solving al fine di apprendere, analizzare e rinforzare le diverse modalità che possono essere attivate nella risoluzione di problemi, cioè di verificare la capacità del gruppo di esaminare le varie alternative, di valutarle correttamente e scegliere le più adeguate.

La metodologia didattica utilizzata sarà, dunque, di tipo pratico – funzionale finalizzata alla massima flessibilità ed all'ottenimento dei migliori risultati per ciò che riguarda l'apprendimento, l'assimilazione e la sperimentazione delle conoscenze acquisite e delle competenze necessarie a svolgere le diverse competenze cui fa riferimento il percorso formativo, la didattica sarà invece di tipo attivo, finalizzata al continuo coinvolgimento dei partecipanti, con l'obiettivo di verificare in ogni momento il livello di attenzione, di interesse e partecipazione, nonché l'adeguatezza delle modalità di gestione didattica dell'aula ed il livello di coerenza delle tematiche affrontate anche rispetto alle strategie di apprendimento adottate dai singoli corsisti.

La valutazione dell'efficacia dell'intervento verrà effettuata attraverso test di verifica delle conoscenze (da somministrare prima e dopo le attività). Allo stesso modo, la creazione di una pagina Web dedicata rappresenterà uno strumento di valutazione e di testimonianza diretta dei risultati ottenuti.

<b>Data inizio prevista</b>	21/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	19/01/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Competenze di cittadinanza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LTMM81901V
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Educazione all'uso dei social media

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 €



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

MIUR

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

Scuola I.C GIOVANNI XXIII (LTIC81900T)

Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>



## Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 993080)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 24.993,60
<b>Massimale avviso</b>	€ 25.000,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	1918/II.3 del 11/05/2017
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	19/04/2017
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	1954/VI.11.1 del 15/05/2017
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	26/04/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	19/05/2017 11:06:27
<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>Laboratorio digitale di modifica immagini</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Gli obiettivi del coding</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>La lettura e la scrittura in ambiente digitale: il blog del nostro paese</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Conoscere e prevenire il cyberbullismo</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Educazione all'uso dei social media</u>	€ 4.977,90	
	<b>Totale Progetto "Impariamo la cittadinanza digitale"</b>	<b>€ 24.993,60</b>	



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola I.C GIOVANNI XXIII (LTIC81900T)

	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 24.993,60</b>	<b>€ 25.000,00</b>
--	---------------------------	--------------------	--------------------