



# Candidatura N. 44894

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

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	I.C. BORGARO
<b>Codice meccanografico</b>	TOIC89100P
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA CIRIE' 52
<b>Provincia</b>	TO
<b>Comune</b>	Borgaro Torinese
<b>CAP</b>	10071
<b>Telefono</b>	0114702428
<b>E-mail</b>	TOIC89100P@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.icborgaro.gov.it
<b>Numero alunni</b>	1169
<b>Plessi</b>	TOAA89101G - IC. BORGARO - "C. BORGARESÌ" TOAA89102L - IC. BORGARO - "G. PELOSO" TOEE89101R - IC. BORGARO - "DEFASSI" TOEE89102T - IC. BORGARO - "GROSA" TOMM89101Q - I.C. BORGARO TORINESE-C.LEVI



## 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 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Innalzamento dei livelli di competenza delle discipline prove Invalsi, se misurabile 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. 44894 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	In viaggio con i robot	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	In viaggio con i robot - 2	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	Comunicare nel futuro presente - 2	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	Comunicare nel futuro presente	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 20.328,00</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: Il pensiero computazionale per comunicare nel futuro presente

<b>Descrizione progetto</b>	<p>Il progetto fa confluire il pensiero logico e computazionale nella creatività digitale e si sviluppa, con diverse gradazioni rispetto alle fasce d'età, attraverso esperienze di making e robotica educativa fino alla creazione di una redazione digitale integrata. Rafforza la capacità di analisi e risoluzione dei problemi con il coding e conduce alla realizzazione di un prodotto editoriale digitale (blog, podcast, campagna virale, giornalino online di istituto) che educa alla capacità di ricercare, identificare, individuare, valutare, comprendere, comunicare e pubblicare informazioni. Fa acquisire competenze di "cittadinanza digitale". Educa all'uso positivo e consapevole dei media e della Rete, anche con finalità di contrasto al cyber-bullismo. Insegna la consapevolezza delle norme sociali e giuridiche in termini di "Diritti della Rete". Promuove l'integrazione e l'inclusione con l'applicazione delle metodologie flipped classroom, cooperative learning, tutoring, peer-to-peer education. Valorizza l'interdisciplinarietà con interazioni tra fisico e digitale mediante l'applicazione trasversale di competenze scientifiche (robotica), competenze linguistiche, comunicative e gestionali (redazione digitale integrata). Il progetto è destinato ad alunni della primaria e, in continuità, ad alunni della secondaria di primo grado. È strutturato su due anni, per 4 moduli complessivi. Prevede il coinvolgimento di un numero di circa 25 allievi per modulo.</p>
-----------------------------	--

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

##### Contesto di riferimento

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

L'Istituto comprensivo è situato nel Comune di Borgaro Torinese, cittadina che conta circa 14mila abitanti, nella prima cintura della città di Torino. Nel corso degli anni '60 e '70 si è registrato un forte aumento dei residenti dovuto all'espansione dell'industria automobilistica piemontese. A partire dalla seconda metà degli anni '80 e via via in maniera sempre più visibile nel corso del successivo decennio, Borgaro ha perso la sua connotazione di comune-dormitorio grazie a una diversa impostazione dell'edilizia residenziale, al rinnovamento dell'arredo urbano e all'insediamento di nuove fasce della popolazione. Il numero dei residenti è aumentato ulteriormente negli ultimi anni, per il trasferimento di molte famiglie provenienti dalla periferia di Torino. Sono presenti sul territorio centri di aggregazione, strutture sportive polivalenti, associazioni di tipo sociale e culturale, strutture socioterapeutiche. Il tessuto sociale è disomogeneo, con presenza anche di famiglie disagiate sia dal punto di vista economico sia socio-culturale.

## Obiettivi del progetto

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

### Obiettivi generali

1. Consapevolezza delle norme sociali e giuridiche in termini di "Diritti della Rete", educazione all'uso positivo e consapevole dei media e della Rete, anche per il contrasto all'utilizzo di linguaggi violenti, alla diffusione del *cyberbullismo*, alle discriminazioni;
2. Educazione alla valutazione della qualità e della integrità delle informazioni, alla lettura, scrittura e collaborazione in ambienti digitali, alla comprensione e uso dei dati e introduzione all'*open government*, al monitoraggio civico e al *data journalism*;
3. Azioni per stimolare la creatività e la produzione digitale, l'educazione all'uso dei nuovi linguaggi, ai nuovi modelli di lavoro e produzione, alle potenzialità del *making*, della robotica e di internet.

### Obiettivi particolari

1. Usare il ragionamento logico per realizzare algoritmi e programmi.
2. Usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi
3. Educazione alla comprensione, fruizione ed uso consapevole dei media, in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali
4. Conoscere le basi della codifica e rappresentazione digitale dell'informazione

Educazione alla capacità di ricercare, identificare, individuare, valutare, organizzare, comprendere, utilizzare e pubblicare le informazioni.

## 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 è destinato ad alunni della primaria e, in continuità, ad alunni della secondaria di primo grado. È strutturato a livelli di fruibilità consoni alle fasce d'età a cui saranno riferite le singole unità didattiche. È stato pensato a seguito dell'esito positivo prodotto da laboratori di coding e robotica svolti presso la scuola primaria e di un corso base di giornalismo svolto nella secondaria di primo grado. Scaturisce dall'analisi specifica dei bisogni formativi e degli interessi dei ragazzi rispetto al sistema di coding e di robotica e all'esplorazione del mondo giornalistico, con applicazione a un medium digitale innovativo e, pertanto, vicino a una nuova generazione di alunni definiti "nativi digitali". Il percorso conduce gli alunni ad acquisire competenze nell'ambito del pensiero computazionale, con diverse gradazioni rispetto alle fasce d'età, fino alla realizzazione di un prodotto (blog, campagna virale, giornalino di istituto) che educa alla capacità di ricercare, identificare, individuare, valutare, comprendere, comunicare e pubblicare informazioni.

### **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'attività sarà svolta nel pomeriggio in orario extrascolastico. Le attività si svolgeranno nell'aula multimediale, denominata Aula 3.0, dove sarà possibile utilizzare le apparecchiature informatiche e la rete internet, messe a disposizione dalla scuola e in altre aule dell'edificio scolastico della primaria "Defassi". L'edificio è facilmente raggiungibile dagli altri plessi dell'istituto, in quanto situato al centro della cittadina di Borgaro. La scuola, inoltre, resta regolarmente aperta fino alle ore 19, con presenza di operatori scolastici, pertanto le attività del progetto potranno essere svolte, senza alcun problema e costi ulteriori per l'istituto, a partire dalle 16,30 in poi, compatibilmente con la fine delle attività didattiche della scuola primaria in questione. Le lezioni verranno strutturate, su diversi pomeriggi a settimana, in modo da essere calibrate e graduate rispetto ai gruppi di alunni costituiti sulla base delle fasce di età specificate in seguito, nella sezione "Contenuti".

### **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...).

Si intendono avviare partenariati e collaborazioni con gli istituti comprensivi "Falcone" di Mappano e "Montessori" di San Maurizio Canavese. La diversità dei soggetti è una risorsa innanzitutto perché può diventare una forma di positiva cooperazione che rafforza il ruolo di soggetto paritario della scuola nei confronti degli enti locali e degli altri soggetti esterni, ma anche perché, nel caso del nostro progetto, consentirà di trovare punti di incontro tra i lavori realizzati dai diversi istituti, mediante lo sviluppo di attività complementari e comuni nell'ambito della comunicazione digitale, per es. con la realizzazione di piattaforme, blog e giornalini inter-istituto. Gli obiettivi prioritari della scuola, che il partenariato contribuisce a conseguire, sono in ogni caso l'ampliamento dell'offerta formativa per gli studenti e lo sviluppo della professionalità docente. Sarà messo a disposizione degli alunni degli altri istituti il laboratorio Aula 3.0, situato presso la scuola primaria Defassi.

## 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.).

**Innovatività:** l'aspetto innovativo del progetto consiste nell'introduzione di nuove tecnologie e la conseguente formazione degli allievi al loro uso, secondo una modalità che vuole sviluppare le capacità creative di ciascuno. Il progetto, per come è strutturato, tende a sviluppare tutte le competenze chiave di cittadinanza espresse nel documento dell'Unione Europea. I contenuti curricolari svolti nelle diverse classi si allineano naturalmente a quelli di un percorso sul coding, robotica educativa e della comunicazione. Traspone e applica l'intera tecnica di comunicazione a tutti i campi oggi disponibili di informazione digitale (nell'ottica dell'integrazione totale).

**Metodologie:** attività laboratoriali con metodo flipped classroom, cooperative learning, tutoring, project based learning, learning by doing and by creating, problem solving e problem posing, peer-to-peer education.

**Strumenti:** netbook, pc, Lim, software di editing, banche immagini digitali, internet, risorse digitali, kit per robotica, fotocopie, colori e materiale da disegno, quaderni, strumenti di scrittura.

**Impatto:** il percorso è strutturato su due anni, per 4 moduli complessivi, si prevede il coinvolgimento attivo di un numero di circa 25 allievi per modulo.

### 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

Riferimento PTOF pag 21 All B

<http://www.icborgaro.gov.it/attachments/article/69/PTOF%20revisionato%2016-17.pdf>

Riferimento Progetti PTOF16/17 pagg 11,14,15,19,24

<http://www.icborgaro.gov.it/attachments/article/69/POF%20progetti%2016-17.pdf>

Linea *Coding*: introduzione strutturale dei concetti di base dell'informatica attraverso la programmazione e il pensiero computazionale

Educazione digitale attraverso percorsi didattici multimediali

Attività di robotica per attivare abilità logiche, manuali ed espressive nella costruzione di strategie risolutive non univoche in contesti operativi

Attività di Raccordo e tra primaria/secondaria

Valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche

Potenziamento Umanistico Socio-economico e per la legalità

Sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica con la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni ed ella consapevolezza dei diritti e dei doveri

prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico

potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizza

sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità.



## 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.

Gli alunni con difficoltà di apprendimento possono trarre vantaggio da questo tipo di attività soprattutto perché avviene con modalità che non dovrebbero essere percepite come "scolastiche". Sono costantemente messe in gioco le abilità sociali degli allievi, l'assunzione di responsabilità rispetto al compito, determinata anche da una sana competizione tra i gruppi per arrivare al risultato previsto, la necessità di rispettare delle regole per poter utilizzare in modo corretto i materiali.

Questo consente anche agli allievi con difficoltà di trovare un proprio ruolo nel gruppo mettendo in risalto abilità che nella situazione scolastica a volte faticano ad emergere. La possibilità di personalizzare gli interventi con la presenza di più docenti avrà una ricaduta positiva anche sul lavoro curricolare in classe.

Il percorso previsto opera anche al superamento del disagio culturale e sociale, in quanto la scuola fornisce tutti i materiali necessari allo svolgimento del progetto e strumenti come netbook, chiavette usb, possibilità di usufruire della rete internet della scuola, nonché strumenti compensativi per gli alunni con difficoltà di apprendimento.

## 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.

Contestualmente alle attività verranno predisposti adeguati strumenti di verifica in itinere e valutazione finale per dare rilevanza all'esperienza e per stimolare l'applicazione degli alunni ai fini di una più consona crescita personale ed intellettuale degli allievi stessi. Verranno privilegiati i momenti di valutazione formativa attraverso l'osservazione sistematica degli allievi e la documentazione delle attività con testi scritti e altri prodotti individuali o di gruppo realizzati dagli alunni. Saranno prodotti documenti video, foto, presentazioni per l'esposizione del lavoro svolto, diari di bordo di gruppo.

Al termine di ogni unità di lavoro gli allievi sono chiamati a compilare una scheda di autovalutazione e, alla fine del percorso annuale, verrà loro somministrato un questionario articolato sulla verifica delle competenze acquisite.



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

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

Il progetto è concepito per lasciare alla comunità scolastica non solo le competenze trasmesse agli alunni, ma anche "prodotti" editoriali di vario genere (blog, giornale online, pagine social, campagne virali, ecc.), che potranno e dovranno essere poi alimentati nel tempo, anche dopo la conclusione del progetto, e che serviranno per ulteriori percorsi formativi successivi con altri allievi interessati. Gli stessi prodotti realizzati costituiranno esempio e saranno sintetizzati in tutorial a disposizione per essere replicati in altri ambiti e istituti scolastici del territorio. Il docente tutor, inoltre, che partecipa alla progettazione e alla realizzazione del lavoro con gli allievi e gli esperti, acquisisce competenze "sul campo" che potranno essere trasmesse ad altri docenti attraverso appositi corsi di formazione, in modo tale che le attività riferite al progetto possano essere replicate, in seguito, nelle classi senza il sostegno di un esperto esterno.

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

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

L'integrazione tra le studentesse e gli studenti avverrà non solo tramite la naturale condivisione degli stessi strumenti utilizzati per la realizzazione del progetto, ma anche attraverso l'apprendimento e l'utilizzo delle stesse tecniche di comunicazione modulate sulle diverse sensibilità e percezioni tra alunne e alunni, contribuendo così a conoscersi meglio reciprocamente e a superare le differenze di genere. Anche i genitori saranno coinvolti sin dal momento iniziale con un incontro durante il quale verranno presentati il progetto e le modalità di svolgimento, ma anche in seguito con la creazione di un comitato di redazione per condividere la linea editoriale e le tecniche impiegate. Al termine di ogni percorso i ragazzi presenteranno i propri lavori a compagni e genitori. Il territorio sarà coinvolto in vari modi. Innanzitutto mediante la pubblicazione online dei prodotti editoriali realizzati, che saranno così accessibili all'intera comunità; e in secondo luogo, al termine del progetto, mediante un evento cittadino durante il quale gli allievi presenteranno il lavoro svolto tramite varie iniziative (ad es. mostra, drammatizzazione, letture, racconti personali).



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola I.C. BORGARO (TOIC89100P)

### 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

Coding e Robotica: concetti fondamentali dell'informatica (concetto di astrazione, di algoritmo, di automazione, di decomposizione e di generalizzazione) tramite il pensiero computazionale e utilizzo dei suoi strumenti e metodi, sia attraverso l'uso del computer sia attraverso attività unplugged. Uso di strumenti di coding by gaming. Realizzazione di programmi basati su linguaggi di programmazione semplici, ma via via più complessi (linguaggio visuale a blocchi) e tecniche di teatralizzazione degli algoritmi (programmatori e robot). Programmazione (visuale o testuale) di un robot per svolgere compiti predeterminati in ambiente conosciuto. Rappresentazione di dati e risultati di un problema mediante tabelle, alberi, grafi. Redazione multimediale integrata: storia ed evoluzione dei media fino alla convergenza al digitale: linguaggi, format, generi, piattaforme. Tecniche di propaganda. Internet come spazio mediale: siti, blog, social network, app. Comportamenti per prevenire e gestire i rischi online. Il concetto di infosfera e di etica dell'informazione. I diversi codici comunicativi. Ricerca e uso consapevole delle informazioni. Diritto d'autore e principali licenze. I nuovi ruoli dell'editoria online: il ruolo del public editor, fact checking e i watchdog. L'evoluzione della scrittura in ambiente digitale. Creazione da parte degli studenti di podcast e blog condivisi. Videomapping e fotografia digitale.



## 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
Coding	pag. 14	<a href="http://www.icborgaro.gov.it/attachments/article/69/POF%20progetti%2016-17.pdf">http://www.icborgaro.gov.it/attachments/article/69/POF%20progetti%2016-17.pdf</a>
Consapevoli in rete.Prevenire il cyberbullismo e le nuove dipendenze	pag.19	<a href="http://www.icborgaro.gov.it/attachments/article/69/POF%20progetti%2016-17.pdf">http://www.icborgaro.gov.it/attachments/article/69/POF%20progetti%2016-17.pdf</a>
Corso base di giornalismo.	pag. 24	<a href="http://www.icborgaro.gov.it/attachments/article/69/POF%20progetti%2016-17.pdf">http://www.icborgaro.gov.it/attachments/article/69/POF%20progetti%2016-17.pdf</a>
Esperienze di Robotica: un rover sulla superficie di Marte	pag. 15	<a href="http://www.icborgaro.gov.it/attachments/article/69/POF%20progetti%2016-17.pdf">http://www.icborgaro.gov.it/attachments/article/69/POF%20progetti%2016-17.pdf</a>
Rinnova...mente: tra codici e numeri	pag. 11	<a href="http://www.icborgaro.gov.it/attachments/article/69/POF%20progetti%2016-17.pdf">http://www.icborgaro.gov.it/attachments/article/69/POF%20progetti%2016-17.pdf</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

### Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
<p>Coinvolgere gli allievi dei due istituti a trovare punti di incontro tra i lavori realizzati mediante lo sviluppo di attività complementari e comuni nell'ambito della comunicazione digitale (ad es con la realizzazione di piattaforme, blog e giornalini interistituto)</p> <p>Realizzare forme di collaborazione tra i docenti coinvolti nel progetto, anche al fine di svilupparne la professionalità</p> <p>Mettere a disposizione, nei modi e tempi ritenuti opportuni, il laboratorio Aula 3.0 presso la scuola primaria Defassi per le attività, eventualmente anche comuni, dei progetti delle due scuole;</p> <p>Promuovere il progetto e le attività ad esso collegate attraverso i canali di informazione che riterrà più opportuni</p>	TOIC860003 I.C. MAPPANO	1603 B1/1	11/05/20 17	Sì



<p>Coinvolgere gli allievi dei due istituti a trovare punti di incontro tra i lavori realizzati mediante lo sviluppo di attività complementari e comuni nell'ambito della comunicazione digitale (ad es con la realizzazione di piattaforme, blog e giornalini interistituto). Realizzare forme di collaborazione tra i docenti coinvolti nel progetto, anche al fine di svilupparne la professionalità. Mettere a disposizione, nei modi e tempi ritenuti opportuni, il laboratorio Aula 3.0 presso la scuola primaria Defassi per le attività, eventualmente anche comuni, dei progetti delle due scuole. Promuovere il progetto e le attività ad esso collegate attraverso i canali di informazione che riterrà più opportuni.</p>	TOIC831003 I.C. SAN MAURIZIO C.SE	1654 B1/1	15/05/20 17	Sì
---	-----------------------------------	--------------	----------------	----

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
In viaggio con i robot	€ 5.082,00
In viaggio con i robot - 2	€ 5.082,00
Comunicare nel futuro presente - 2	€ 5.082,00
Comunicare nel futuro presente	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 20.328,00</b>

### Sezione: Moduli

#### Elenco dei moduli

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

**Titolo: In viaggio con i robot**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	In viaggio con i robot
----------------------	------------------------



<b>Descrizione modulo</b>	<p>Costruzione di alcuni modellini con il kit Lego WeDo in un contesto di storytelling. Il robot diventa il personaggio principale di una storia che può essere costruita con gli allievi partendo da qualche spunto letterario (lettura di un racconto, di un libro... visione di un film d'animazione o altro) o dall'immaginario stesso dei bambini.</p> <p>Gli allievi dovranno realizzare un ambiente tridimensionale in cui far agire i loro robot utilizzando materiali di recupero. In seguito dovranno costruire e programmare i robot utilizzando il software del kit di tipo iconico.</p> <p>La storia animata dai robot verrà documentata con fotografie e filmati realizzati dai bambini stessi.</p> <p>Percorso 9-11 anni (20 ore, 10 incontri)</p> <p>Dal coding sul computer al robot programmato per vincere una sfida con i kit NXT o EV3 Lego</p> <p>Si farà uso di ambienti strutturati costruito con gli allievi con materiali di recupero dentro i quali i robot dovranno agire per raggiungere un determinato obiettivo (la sfida). Una prima simulazione della sfida si farà usando il software Scratch in modo che gli allievi prendano confidenza con le tecniche di programmazione. Successivamente dovranno costruire i robot con il kit NXT o EV3 e farli agire utilizzando per la programmazione il software proprietario del kit. Dovranno quindi confrontare questo nuovo software con quanto sperimentato precedentemente con Scratch per trovarne i tratti comuni per comprendere come qualsiasi linguaggio di programmazione abbia strutture simili. In un primo momento si useranno solo i motori e successivamente si introdurranno anche i sensori per comprendere come si possa gestire diversamente un robot quando interagisce con l'ambiente (ad esempio è grado di evitare degli ostacoli).</p>
<b>Data inizio prevista</b>	15/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TOEE89101R
<b>Numero destinatari</b>	18 Allievi (Primaria primo ciclo) 7 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: In viaggio con i robot

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: In viaggio con i robot - 2**



### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	In viaggio con i robot - 2
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Approfondimento e potenziamento delle attività previste nel modulo 1 di "In viaggio con i robot"</p> <p>Percorso 6-8 anni (10 ore, 5 incontri) Costruzione di alcuni modellini con il kit Lego WeDo in un contesto di storytelling Il robot diventa il personaggio principale di una storia che può essere costruita con gli allievi partendo da qualche spunto letterario (lettura di un racconto, di un libro... visione di un film d'animazione o altro) o dall'immaginario stesso dei bambini. Gli allievi dovranno realizzare un ambiente tridimensionale in cui far agire i loro robot utilizzando materiali di recupero. In seguito dovranno costruire e programmare i robot utilizzando il software del kit di tipo iconico. La storia animata dai robot verrà documentata con fotografie e filmati realizzati dai bambini stessi.</p> <p>Percorso 9-11 anni (20 ore, 10 incontri) Dal coding sul computer al robot programmato per vincere una sfida con i kit NXT o EV3 Lego Si farà uso di ambienti strutturati costruito con gli allievi con materiali di recupero dentro i quali i robot dovranno agire per raggiungere un determinato obiettivo (la sfida). Una prima simulazione della sfida si farà usando il software Scratch in modo che gli allievi prendano confidenza con le tecniche di programmazione. Successivamente dovranno costruire i robot con il kit NXT o EV3 e farli agire utilizzando per la programmazione il software proprietario del kit. Dovranno quindi confrontare questo nuovo software con quanto sperimentato precedentemente con Scratch per trovarne i tratti comuni per comprendere come qualsiasi linguaggio di programmazione abbia strutture simili. In un primo momento si useranno solo i motori e successivamente si introdurranno anche i sensori per comprendere come si possa gestire diversamente un robot quando interagisce con l'ambiente (ad esempio è grado di evitare degli ostacoli).</p>
<b>Data inizio prevista</b>	14/01/2019
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TOEE89101R
<b>Numero destinatari</b>	18 Allievi (Primaria primo ciclo) 7 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: In viaggio con i robot - 2

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: Competenze di cittadinanza digitale**

**Titolo: Comunicare nel futuro presente - 2**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Comunicare nel futuro presente - 2
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Approfondimento e potenziamento delle attività previste nel primo modulo di "Comunicare nel futuro presente", con l'aggiunta di alcuni contenuti di seguito descritti. Corso di giornalismo digitale che evolve fino a fornire agli alunni la padronanza del linguaggio e delle regole dell'informazione online. La parte teorica sarà sviluppata secondo un'ottica esperienziale, coinvolgendo gli alunni fin dall'inizio nello studio della linea editoriale e nella redazione dei primi articoli da pubblicare sul giornalino d'istituto. Il progetto evolverà lungo direttrici che copriranno potenzialmente l'intero universo della comunicazione digitale, con la redazione digitale integrata e strutturata su più livelli. L'evoluzione del giornalino scolastico e del corso di giornalismo prevede anche l'applicazione della tecnica giornalistica e, più in generale, di comunicazione a strumenti che vanno oltre la scrittura... "scritta": l'obiettivo è insegnare agli alunni le tecniche di base per realizzare audio e ideo, applicabili potenzialmente a telegiornali, podcast, blog, fornendo sia le competenze di base dal punto di vista tecnico sia, soprattutto, le competenze giornalistiche per scrivere articoli da trasmettere in audio o in video.</p> <p>"Condividere" in modo serio ed efficace. Attraverso i Social si comunica, aprendo a prospettive di sviluppo potenzialmente infinite. Lo scopo di questo modulo è insegnare agli alunni a creare un blog efficace e a comunicare sui Social in modo adeguato, utilizzando diverse tecniche di scrittura. L'immagine nel mondo digitale. Gli alunni saranno guidati nella realizzazione di fotografie digitali efficaci per il web. L'obiettivo è comprendere com'è cambiato il fotogiornalismo nel passaggio dalla carta stampata al web e, più specificamente, come le immagini possano "parlare" linguaggi diversi nelle declinazioni sui vari media (dal giornale online al blog, ai Social Network). Illustrarne agli alunni almeno le basi potrà aiutarli a fare esperienza pratica del rapporto logico-creativo che sussiste fra il pensiero e l'atto della scrittura. Come vaccinarsi contro le "fake news". L'attendibilità delle fonti e l'individuazione delle informazioni false e fuorvianti costituiscono, ad oggi, il grande problema dell'informazione digitale. L'obiettivo di quest'ultimo modulo è insegnare agli alunni a riconoscere le notizie false e a muoversi con sicurezza ed equilibrio nel mondo della comunicazione digitale. L'internazionalità del web. Come scrivono e comunicano gli altri Paesi in internet? Come dobbiamo scrivere per farci leggere e comprendere sul web anche dall'estero? L'ultimo capito del progetto è dedicato alla comunicazione sul web in lingua straniera. Gli alunni saranno guidati non solo nella redazione di articoli e post in inglese, francese e spagnolo, ma anche nell'analisi e nella comprensione delle tecniche da utilizzare per comunicare sul web con lingue e culture diverse dalla nostra.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	14/01/2019
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Competenze di cittadinanza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TOEE89101R
<b>Numero destinatari</b>	7 Allievi (Primaria primo ciclo) 18 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30





## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Comunicare nel futuro presente - 2

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: Competenze di cittadinanza digitale**

**Titolo: Comunicare nel futuro presente**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Comunicare nel futuro presente
<b>Descrizione modulo</b>	<p>La realizzazione, insieme agli alunni, di una piattaforma/sito web che ospiterà il giornalino dell'Istituto. Un corso base di giornalismo digitale che, partendo dalla tecnica giornalistica classica, evolva fino a fornire agli alunni la padronanza del linguaggio e delle regole dell'informazione online. Anche in questo caso, la parte teorica sarà sviluppata secondo un'ottica esperienziale, coinvolgendo gli alunni fin dall'inizio nello studio della linea editoriale e nella redazione dei primi articoli da pubblicare sul giornalino d'istituto. Il progetto evolverà lungo direttrici che copriranno potenzialmente l'intero universo della comunicazione digitale, con la creazione di una redazione digitale integrata e strutturata su più livelli. L'evoluzione del giornalino scolastico e del corso di giornalismo prevede anche l'applicazione della tecnica giornalistica e, più in generale, di comunicazione a strumenti che vanno oltre la scrittura... "scritta": l'obiettivo è insegnare agli alunni le tecniche di base per realizzare audio e video, applicabili potenzialmente a telegiornali, podcast, blog, fornendo sia le competenze di base dal punto di vista tecnico sia, soprattutto, le competenze giornalistiche per scrivere articoli da trasmettere in audio o in video.</p> <p>"Condividere" in modo serio ed efficace. Attraverso i Social si comunica, aprendo a prospettive di sviluppo potenzialmente infinite. Lo scopo di questo modulo è insegnare agli alunni a creare un blog efficace e a comunicare sui Social in modo adeguato, utilizzando diverse tecniche di scrittura. L'immagine nel mondo digitale. Gli alunni saranno guidati nella realizzazione di fotografie digitali efficaci per il web. L'obiettivo è comprendere com'è cambiato il fotogiornalismo nel passaggio dalla carta stampata al web e, più specificamente, come le immagini possano "parlare" linguaggi diversi nelle declinazioni sui vari media (dal giornale online al blog, ai Social Network). Illustrarne agli alunni almeno le basi potrà aiutarli a fare esperienza pratica del rapporto logico-creativo che sussiste fra il pensiero e l'atto della scrittura. Come vaccinarsi contro le "fake news". L'attendibilità delle fonti e l'individuazione delle informazioni false e fuorvianti costituiscono, ad oggi, il grande problema dell'informazione digitale. L'obiettivo di quest'ultimo modulo è insegnare agli alunni a riconoscere le notizie false e a muoversi con sicurezza ed equilibrio nel mondo della comunicazione digitale.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	15/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2018



<b>Tipo Modulo</b>	Competenze di cittadinanza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TOEE89101R
<b>Numero destinatari</b>	7 Allievi (Primaria primo ciclo) 18 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Comunicare nel futuro presente

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



## Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 44894)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 20.328,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 25.000,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	1691 A2/1
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	16/05/2017
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	1604 B1/1
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	03/05/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	17/05/2017 14:29:19
<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>In viaggio con i robot</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>In viaggio con i robot - 2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Comunicare nel futuro presente - 2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Comunicare nel futuro presente</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "Il pensiero computazionale per comunicare nel futuro presente"</b>	<b>€ 20.328,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 20.328,00</b>	<b>€ 25.000,00</b>