



Candidatura N. 39721 2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. MAPPANO
Codice meccanografico	TOIC860003
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA TIBALDI 70
Provincia	TO
Comune	Caselle Torinese
CAP	10071
Telefono	0112222144
E-mail	TOIC860003@istruzione.it
Sito web	www.icmappano.gov.it
Numero alunni	828
Plessi	TOAA86001X - I.C. MAPPANO - SCUOLA INFANZIA TOEE860015 - I.C. MAPPANO - SCUOLA PRIMARIA TOMM860014 - I.C. MAPPANO - G. FALCONE



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 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	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. 39721 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	Creazione sito web: struttura e grafica	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Redazione, scrittura, pubblicazione, condivisione articoli sul sito e diffusione sui social network	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Produzione contenuti multimediali per gli articoli del sito (immagini e video)	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	Utilizzo di social network per l' acquisizione di notizie, verifica informazioni e fact-checking	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	L'utilizzo dei social non fa paura	€ 4.665,60
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.993,60



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: Giovani cronisti digitali d'assalto

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Al giorno d'oggi è essenziale conoscere le tecnologie digitali per non essere discriminati dal mercato del lavoro. Acquisire tutte le competenze digitali necessarie è un processo lungo e difficile, che richiede di effettuare molte esperienze, ed è pertanto necessario iniziare molto presto a istruire le nuove generazioni all'utilizzo delle nuove tecnologie.</p> <p>Con il nostro progetto, rivolto agli allievi della scuola secondaria di I grado, ci poniamo l'obiettivo di creare, partendo da zero, un intero giornalino digitale di istituto coprendo tutte le esigenze espresse dal PON, ovvero pensiero computazionale, creatività digitale, e cittadinanza digitale, attraverso:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Creazione del sito web (struttura e grafica) 2. Redazione, scrittura e pubblicazione degli articoli sul sito web, con condivisione e diffusione sui social network 3. Produzione di contenuti multimediali per gli articoli del sito (immagini e video) 4. Utilizzo dei social network per l'acquisizione di notizie, verifica delle informazioni e fact-checking.

Sezione: Caratteristiche del Progetto



Contesto di riferimento

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

Mappano e' una frazione di circa 8.000 abitanti che sorge alle porte di Torino. Il suo territorio fa parte dei comuni di Caselle Torinese, Borgaro Torinese, Settimo Torinese e Leini?.

La zona residenziale di Mappano si estende principalmente nel comune di Caselle Torinese (nel 2001 il 60% dei residenti della frazione fa riferimento a quest'area); un'altra fetta consistente della popolazione risiede nel Comune di Borgaro Torinese (31%), mentre le percentuali di residenti dei comuni di Leini? e di Settimo sono minime.

Per quanto riguarda l'istruzione, si puo? osservare un orientamento verso lauree di tipo umanistico (30%) e tecnico (28,75%), con una altrettanto consistente percentuale di lauree scientifiche (22,5%). La percentuale maggiore dei diplomati risulta essere nell'ambito tecnico (31,1 %), segue quella dei licei (19,9 %), e di altri tipi di diplomi (46%); mentre gli indirizzi professionali hanno un'utenza pari al 3,1 %.

L'utenza e? costituita da una fascia che vive situazioni problematiche circa l'inserimento socio-culturale ed un'altra potenzialmente dotata di adeguati mezzi e strumenti per affrontare un percorso didattico.

Il territorio su cui sono ubicati i tre plessi scolastici risulta povero di proposte formative e culturali che abbiano a cuore lo sviluppo integrale della personalita? dei ragazzi. Essi possono facilmente fruire invece di esperienze piuttosto consumistiche e massificanti o facenti leva solo su interessi sportivi.



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: usare il linguaggio informatico per creare, organizzare, gestire e recuperare contenuti digitali; riconoscere usi dell'informatica nella vita comune; sapere chiedere aiuto in caso di problemi relativi a materiali scaricati o contatti in cui si è coinvolti su internet o attraverso altre tecnologie online; usare le tecnologie di ricerca in modo efficace ed essere in grado di discernere nella valutazione del contenuto digitale; usare la tecnologia digitale in modo sicuro, rispettoso e responsabile; riconoscere comportamenti accettabili/inaccettabili nell'uso della tecnologia digitale; conoscere una varietà di modi per riferire problemi riguardanti contenuti digitali o contatti. Gli obiettivi specifici del pensiero computazionale: capire cos'è un algoritmo (coding); capire come un algoritmo viene realizzato mediante un programma; realizzare e mettere a punto programmi semplici; progettare, scrivere e mettere a punto programmi più complessi; risolvere problemi mediante la loro destrutturazione in step; risolvere problemi mediante l'utilizzo di meccanismi di astrazione, usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi e per trovare e correggere errori in algoritmi e programmi; capire i principi alla base del funzionamento di un computer; capire i principi alla base del funzionamento di Internet; capire i principi alla base del funzionamento del Web; capire i principi alla base del funzionamento dei motori di ricerca

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 nostro progetto si rivolge alle classi prime della scuola secondaria di primo grado.

La scelta di mirare il progetto a questa fascia di età specifica è motivata da alcuni elementi fondamentali:

- le classi prime favoriscono la possibilità di reiterare il progetto negli anni successivi, fino alla classe terza,
- in secondo luogo ci permetterebbe di attuare una valutazione del progetto sia in termini di valutazione esterna, sia di autovalutazione, modificandolo, ove necessario per migliorarne i risultati;
- infine possiamo prevedere di inserire il progetto all'interno del percorso continuità primaria-secondaria

Il nostro territorio inoltre, è povero di valide e significative proposte culturali, al di fuori dell'uso delle palestre scolastiche, pertanto un progetto con attività di tipo laboratoriale imperniato sullo sviluppo di competenze digitali (creazioni sito, redazione, scrittura condivisione e diffusione sui social) e di cittadinanza (comprensione delle norme sociali e giuridiche che sottendono all'uso positivo e consapevole dei media), sull'uso della creatività e di nuovi linguaggi permetterà agli allievi di mettere in campo strategie e soluzioni diverse ed originali che attraverso diversità di approccio, favorendo l'inclusione.

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.

La scuola Secondaria di Primo Grado offre l'esperienza di tempo normale di 30 ore settimanali, con il sabato libero per tutte le classi. L'orario mattutino è per tutti dalle 8.00 alle 14.00. Nel pomeriggio, in una fascia oraria dalle 14,30 alle 16,45, la scuola offre agli alunni la possibilità di aderire in modo facoltativo ai seguenti progetti extrascolastici • scacchi • musica-studio strumento-coro • musicale • cineforum • robotica • fare cinema • giochi matematici • gruppo sportivo • latino • recupero italiano • recupero matematica • balli latino americani • zumba I suddetti progetti sono proposti ed organizzati dal corpo docente e da associazioni varie del territorio con le quali la collaborazione è pluriennale e consolidata. Il progetto da noi proposto rientrerebbe nella fascia orario 14.30 - 16.45

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...).

La scuola ha avviato progetti di partenariato con il CIM (consorzio intermunicipale del territorio) al quale si chiede di poter usufruire degli spazi del palazzo municipale per momenti di incontro con le famiglie o per attività espositive di alcuni lavori proposti, oltre che uno spazio sul sito web,

Contestualmente la scuola mette a disposizione spazi sul sito del proprio giornalino scolastico, oltre che i propri locali e, nella fattispecie la sala polifunzionale, per momenti di aggregazione o di divulgazione di attività di interesse collettivo, previsti dalle Amministrazioni Locali.

Il suddetto partenariato ha lo scopo di rendere più efficace l'alleanza scuola-territorio che, in una realtà così frammentata dal punto di vista amministrativo, fa da collante per una comunità da sempre in ricerca di un'identità comune.

Si è inoltre attivato un partenariato con il comitato locale della Croce Rossa Italiana che mette a disposizione spazi del proprio sito web e scambi di notizie, ottenendo in cambio dalla scuola uno spazio sul sito del giornalino scolastico per eventuali notizie da far pervenire alla comunità

i progetti comuni tra Scuola, CIM, Croce Rossa locale e comuni limitrofi è consolidata negli anni, e ha dato ottimi spunti di riflessione per tutta la comunità scolastica e dei cittadini, che si sono trovati uniti in manifestazioni di interesse pubblico (giornata della Memoria, giornata della Violenza sulle donne, giornata della Sicurezza...)



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.).

Le esperienze legate ai linguaggi informatici, sviluppatasi negli ultimi decenni, hanno ripreso ulteriore vigore e intensità, con il merito di riportare il coding e le competenze digitali in genere al centro dell'attenzione educativa. Lo sviluppo del pensiero computazionale fornisce un apparato concettuale che permette di riflettere e modellare una costruzione intessendo un rapporto tra un progetto e la sua realizzazione. La costruzione di questa capacità può contribuire a favorire lo sviluppo di elementi di progettualità anche in ambiti disciplinari diversi da quello informatico. Lo sviluppo di queste attività avverrà in situazioni diverse dalla lezione frontale. verrà privilegiata un'azione collaborativa che vedrà l'esperto come un mediatore all'interno del gruppo di lavoro tra pari, promuovendo il saper fare in situazioni concrete, attività di brainstorming, il tutoraggio da parte dei compagni (peer to peer), il lavoro di gruppo strutturato attraverso il Cooperative Learning e l'uso delle nuove tecnologie (LIM, tablet, computer...)

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 aderisce al piano di digitalizzazione (PNSD) con l'obiettivo di modificare gli ambienti di apprendimento per rendere l'offerta formativa coerente con i cambiamenti della società e della conoscenza. L'istituto ha istituito una commissione PON per aderire alla piattaforma nazionale per l'individuazione di Bandi e Progetti volti al potenziamento delle attività digitali; ha partecipato ai seguenti PON : realizzazione rete Lan/wLan, Ambienti Digitali, Progetti inclusione sociale e lotta al disagio, al bando Atelier Creativi, Per promuovere un continuo aggiornamento digitale del comparto docente è stato individuato un insegnante con funzione di animatore digitale. All'interno dei progetti proposti per il PON sul disagio, la scuola aveva già pensato alla realizzazione di un giornalino digitale, mettendo a disposizione laboratori informatici mobili e LIM acquistati con il PON2. L'attuale proposta sarebbe in coerenza con quelle precedentemente presentate e promuoverebbe lo sviluppo ulteriore delle competenze digitali e sociali.



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.

La Scuola riconosce, rispetta, valorizza le diversità ed interviene con percorsi individualizzati affinché il disagio non si trasformi in disuguaglianza. Inoltre, garantisce priorità negli interventi attivati per gli alunni in situazione di handicap gravi. L'inclusione avviene nelle classi comuni; eventuali attività personalizzate - individualizzate, svolte fuori dalla classe, È attivo a livello di Istituto il gruppo di lavoro per L'Inclusione Scolastica (GLI). il tema, molto sentito, della centralità della persona tende a ridurre lo svantaggio dei disabili in classe e in generale sostiene il rapporto dei docenti con le famiglie, assicurando, che il piano educativo individualizzato "sia garanzia del pieno sviluppo della persona umana" e, come sancito dalla Costituzione, garantisca la promozione della dignità e l'uguaglianza. Nel suo itinerario formativo l'Istituto si propone di promuovere metodologie per apprendere ad apprendere, di dotare gli alunni degli strumenti "di conoscenza necessari per comprendere i contesti naturali, sociali, culturali, antropologici nei quali gli studenti si troveranno a vivere e a operare." il progetto proposto dal nostro istituto relativo alla creazione di un giornalino digitale, rientra a pieno nelle attività inclusive prospettate nel PTOF perché si tratta di un'attività laboratoriale, incentrata sull'utilizzo di tecnologie multimediali che favoriscono l'uso di linguaggi diversi e a maggiore accessibilità

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.

Il progetto da noi proposto ha una valenza importante rispetto all'impatto sul territorio; infatti esso è povero di valide e significative proposte culturali e contemporaneamente, a causa della frammentazione su comuni diversi e l'aspirazione a diventare un'unica realtà, caratterizzato da un forte senso di identità tra i cittadini che si riconoscono già in un comune non ancora autorizzato. La creazione sul territorio di un giornalino un-line che ne valorizzi l'identità attraverso la divulgazione di informazioni strettamente legate al territorio, avrà sicuramente un impatto importante aumentando la possibilità di riconoscersi come unica entità sociale e legando saldamente scuola territorio e amministrazioni locali. Queste ultime inoltre, si caratterizzano per un sodalizio consolidato grazie alla partecipazione del nostro istituto al progetto del Consiglio Comunale dei Ragazzi che negli anni ha dato molte soddisfazioni.

Gli esiti di questo progetto, la ricaduta, la soddisfazione saranno valutati inserendo una voce specifica all'interno del questionario di autovalutazione di istituto, il quale viene somministrato ad un campione di studenti, genitori, docenti e personale ATA.

La valutazione degli esiti attesi per maturazione delle competenze verrà attuata dagli stessi insegnanti che ne analizzeranno la ricaduta sulle discipline didattiche interessate.



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)

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 nostro progetto intende realizzare un giornalino digitale che rimarrà proprietà dell'istituto, sotto la guida e supervisione di un esperto del settore.

Il giornalino digitale avrà un sito Web naturalmente navigabile e i ragazzi saranno responsabilizzati circa l'uso positivo e consapevole dei media e della Rete, rispetto all'uso di linguaggi violenti, cyberbullismo e discriminazioni.

Attraverso una rieducazione sociale e l'inserimento di una voce specifica all'interno del questionario di autovalutazione che verrà proposto ad un campione di studenti, genitori e personale della scuola si cercherà di comprendere il livello di soddisfazione relativo al suddetto progetto.

La nostra scuola inoltre attua un progetto di Continuità che ha la finalità di individuare percorsi metodologico-didattici integrati e condivisi dai diversi ordini di scuola per favorire il successo formativo, progettare e realizzare percorsi che si sviluppino in verticale tra i vari ordini di scuola, promuovere la continuità del processo educativo in quanto i vari ordini di scuola, pur nella diversità, sono strettamente connessi l'uno l'altro, per assicurare agli alunni il positivo conseguimento delle finalità dell'istruzione obbligatoria.

Il suddetto progetto potrà essere inserito nel percorso di continuità scuola primaria- secondaria primo grado permettendo ai ragazzi delle classi quinte un primo approccio che diventerà fattivo al passaggio nell'anno successivo.

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.

All'interno del progetto si prevedono alcuni incontri da attuare a favore del territorio, con le famiglie e i ragazzi interessati. L'utilizzo delle tecnologie come smartphone e tablet, l'accesso ai social è una realtà che le famiglie devono imparare a gestire e condividere con i propri figli. Il dialogo educativo, la fiducia reciproca nasce anche dalla consapevolezza e la condivisione dell'utilizzo che fanno i ragazzi dei social, del materiale che pubblicano e condividono. Dal dialogo con le famiglie emerge l'esigenza di conoscere come i ragazzi interagiscono in rete tra loro e con gli estranei. I genitori rendendosi protagonisti di questo processo potranno acquisire le conoscenze necessarie a comprendere la natura dell'utilizzo di questi nuovi strumenti da parte dei ragazzi, superare paure e timori, soprattutto in relazione a fenomeni tristemente noti che fanno riferimento ad azioni di cyberbullismo e discriminazioni. Nella nostra scuola in coerenza con queste tematiche, sono già attivi incontri con la Polizia Postale e attività varie di sensibilizzazione e contrasto al bullismo e alla discriminazione, a partire dalla scuola primaria. Si ipotizza anche, eventualmente, l'utilizzo dei dispositivi elettronici individuali (BYOD) previsto nell'azione 6 del Piano Nazionale Digitale

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

Il programma è suddiviso in 4 moduli: 1. Creazione del sito web (struttura e grafica) 2. Redazione, scrittura e pubblicazione degli articoli sul sito web, con condivisione e diffusione sui social network 3. Produzione di contenuti multimediali per gli articoli del sito (immagini e video) 4. Utilizzo dei social network per l'acquisizione di notizie, verifica delle informazioni e fact-checking. I modulo: creare da zero il sito web del giornalino digitale di istituto, imparare sul campo come si costruisce e si gestisce un sito web, realizzazione della struttura del sito e grafica (utilizzando un CMS gratuito come Wordpress). II modulo: raccolta delle informazioni per la pubblicazione dei primi articoli, creare e gestire una redazione, utilizzo dei social network per diffondere le notizie (in pubblico o in reti chiuse private). III modulo: utilizzare software per la produzione di contenuti multimediali per gli articoli da pubblicare sul sito; creare e modificare immagini e video utilizzando strumenti gratuiti disponibili online; produzione in totale autonomia di contenuti multimediali. IV modulo: utilizzare i social network per acquisire le informazioni utili/necessarie alla realizzazione degli articoli, riconoscere le notizie false, e come verificare le fonti per assicurarsi di pubblicare solo informazioni vere. Nel PTOF: progetti di educazione alla legalità (Prevenzione al cyberbullismo) e di consolidamento e potenziamento delle competenze linguistiche e digitali.



Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Progetto continuità primaria-secondaria	da pag 67 a pag.71	http://www.icmappano.gov.it/wordpress/?cat=4
Progetto informatica su tutte le classi della scuola secondaria	da pag 67 a pag.71	http://www.icmappano.gov.it/wordpress/?cat=4
Progetto lettura 'Libri in cammino' trasversale su tutti gli ordini	da pag 67 a pag.71	http://www.icmappano.gov.it/wordpress/?cat=4

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All ego to
Accordo di partenariato Bando Pon 2014-2020 Pensiero Computazionale e Cittadinanza Digitale con Consorzio Intercomunale di Mappano	1	CONSORZIO INTERCOMUNALE DI MAPPANO	Accordo	1624/B32	15/05/2017	Si
Accordo di partenariato Bando Pon 2014-2020 Pensiero Computazionale e Cittadinanza Digitale con Comitato di Mappano della Croce Rossa Italiana	1	CRI MAPPANO	Accordo	1572/B32	10/05/2017	Si

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	All ego to
Accordo di partenariato Bando Pon 2014-2020 Pensiero Computazionale e Cittadinanza Digitale con Istituto Comprensivo di Borgaro Torinese	TOIC89100P I.C. BORGARO	1607/B32	12/05/2017	Si

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Creazione sito web: struttura e grafica	€ 5.082,00



Redazione, scrittura, pubblicazione, condivisione articoli sul sito e diffusione sui social network	€ 5.082,00
Produzione contenuti multimediali per gli articoli del sito (immagini e video)	€ 5.082,00
Utilizzo di social network per l' acquisizione di notizie, verifica informazioni e fact-checking	€ 5.082,00
L'utilizzo dei social non fa paura	€ 4.665,60
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.993,60

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Creazione sito web: struttura e grafica

Dettagli modulo

Titolo modulo	Creazione sito web: struttura e grafica
Descrizione modulo	Durante il primo modulo si aiuterebbero agli alunni a creare da zero il sito web del giornalino digitale di istituto, fornendo loro sia le competenze informatiche per la creazione di un sito web, sia la possibilità di impiegare la loro creatività con gli strumenti digitali necessari alla creazione del sito. Tutto il lavoro sarebbe svolto esclusivamente dagli alunni, in modo che possano imparare sul campo in prima persona come si costruisce e si gestisce un sito web, e riguarderebbe sia la realizzazione della struttura del sito che la grafica (utilizzando un CMS gratuito come Wordpress). Gli esperti guideranno ed assisteranno gli alunni durante l'intero processo, attraverso attività di brainstorming, peer to peer, cooperative learning
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TOMM860014
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Creazione sito web: struttura e grafica

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



TOTALE

5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Redazione, scrittura, pubblicazione, condivisione articoli sul sito e diffusione sui social network

Dettagli modulo

Titolo modulo	Redazione, scrittura, pubblicazione, condivisione articoli sul sito e diffusione sui social network
Descrizione modulo	Durante il secondo modulo si guiderebbero gli alunni alla raccolta delle informazioni per la pubblicazione dei primi articoli. Il sito web infatti rimarrà di proprietà dell'istituto, e quindi potrà essere utilizzato anche dopo il termine del laboratorio. In questo modulo si mostrerà agli alunni come creare e gestire una redazione, in modo che possano occuparsene anche dopo la fine del laboratorio. Oltre alla redazione e pubblicazione degli articoli si mostrerebbe agli alunni come utilizzare i social network per diffondere le notizie (in pubblico o in reti chiuse private). Le metodologie saranno cooperative Learning, peer to peer, brainstorming
Data inizio prevista	03/10/2017
Data fine prevista	30/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TOMM860014
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Redazione, scrittura, pubblicazione, condivisione articoli sul sito e diffusione sui social network

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

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Produzione contenuti multimediali per gli articoli del sito (immagini e video)



Dettagli modulo

Titolo modulo	Produzione contenuti multimediali per gli articoli del sito (immagini e video)
Descrizione modulo	Durante il terzo modulo si insegnerebbe agli alunni ad utilizzare software per la produzione di contenuti multimediali per gli articoli da pubblicare sul sito. In particolare attingendo soprattutto a materiale già presente in Rete, e non coperto da copyright, si mostrerà come creare e modificare immagini e video utilizzando strumenti gratuiti disponibili online. Gli alunni produrranno in totale autonomia i contenuti multimediali per i loro articoli. Le metodologie principalmente utilizzata sarà il cooperative Learning, il peer to peer. il braimstorming
Data inizio prevista	03/10/2017
Data fine prevista	30/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TOMM860014
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Produzione contenuti multimediali per gli articoli del sito (immagini e video)

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Utilizzo di social network per l' acquisizione di notizie, verifica informazioni e fact-checking

Dettagli modulo

Titolo modulo	Utilizzo di social network per l' acquisizione di notizie, verifica informazioni e fact-checking
----------------------	--



Descrizione modulo	Durante il quarto modulo si insegnerebbe agli alunni come utilizzare i social network per acquisire le informazioni utili/necessarie alla realizzazione degli articoli, come riconoscere le notizie false, e come verificare le fonti per assicurarsi di pubblicare solo informazioni vere. Questo da un lato consentirà agli alunni di imparare a difendersi dalle notizie false, e dall'altro di diventare parte attiva della cosiddetta "cittadinanza digitale". le metodologie proposte saranno: Braimstorming, peer to peer, cooperative learning
Data inizio prevista	03/10/2017
Data fine prevista	30/05/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TOMM860014
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Utilizzo di social network per l' acquisizione di notizie, verifica informazioni e fact-checking

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: L'utilizzo dei social non fa paura

Dettagli modulo

Titolo modulo	L'utilizzo dei social non fa paura
Descrizione modulo	Durante questo modulo si prevedono attività di divulgazione del lavoro svolto attraverso incontri aperti alle famiglie e a chiunque fosse interessato all'uso consapevole e sicuro dei social, alla lotta al cyberbullismo e alla difesa rispetto alla diffusione di notizie false. Nell'ottica del Life Long Learning, o apprendimento permanente, con questo modulo verranno fornite anche alle famiglie le conoscenze di base per poter dare supporto ai ragazzi anche qualora svolgessero queste attività al di fuori dell'ambito scolastico per ambizioni personali. In questo modo si intende sviluppare anche la consapevolezza di diventare parte attiva della cosiddetta 'cittadinanza digitale'.
Data inizio prevista	06/02/2018



Data fine prevista	30/05/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TOMM860014
Numero destinatari	16 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: L'utilizzo dei social non fa paura

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		16	1.665,60 €
	TOTALE					4.665,60 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 39721)
Importo totale richiesto	€ 24.993,60
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	1098/A19
Data Delibera collegio docenti	27/03/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	1184/A19
Data Delibera consiglio d'istituto	31/03/2017
Data e ora inoltro	18/05/2017 11:25:12
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì
Si dichiara di avere la disponibilità di spazi attrezzati per lo svolgimento delle attività proposte	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Creazione sito web: struttura e grafica</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Redazione, scrittura, pubblicazione, condivisione articoli sul sito e diffusione sui social network</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Produzione contenuti multimediali per gli articoli del sito (immagini e video)</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Utilizzo di social network per l'acquisizione di notizie, verifica informazioni e fact-checking</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>L'utilizzo dei social non fa paura</u>	€ 4.665,60	



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. MAPPANO (TOIC860003)

	Totale Progetto "Giovani cronisti digitali d'assalto"	€ 24.993,60	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 24.993,60	€ 25.000,00