



Candidatura N. 38035
2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	CALCINATE - ALDO MORO
Codice meccanografico	BGIC83100C
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	LARGO FRANCESCO DE SANCTIS,2
Provincia	BG
Comune	Calcinate
CAP	24050
Telefono	035841017
E-mail	BGIC83100C@istruzione.it
Sito web	www.iccalcinate.gov.it
Numero alunni	1488
Plessi	BGEE83101E - "ANTONIO LOCATELLI"- CAVERNAGO BGEE83102G - S.PRIMARIA "SUOR VITAROSA ZORZA BGEE83103L - SC.PRIMARIA "DANTE ALIGHIERI" BGEE83104N - S.PRIMARIA "PAPA GIOVANNI XXIII BGMM83101D - S.M.S."A.MORO" CALCINATE BGMM83102E - S.M.S."DANTE ALIGHIERI" MORNICO BGMM83103G - S.M.S."F.LLI TERZI" PALOSCO BGMM83104L - S.M.S. CAVERNAGO



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 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Aumento delle certificazioni finali o di altre forme di riconoscimento e mappatura delle competenze per i percorsi formativi, dedicati a competenze informatiche/tecniche specifiche, conseguiti dalle studentesse e dagli studenti 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. 38035 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Coding a scuola	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	ARDUINO	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	Lo Storytelling	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	Lo Storytelling avanzato	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 20.328,00



Articolazione della candidatura

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

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: CODE - Creare, Operare Digitalmente con Entusiasmo

Descrizione progetto	Attivare quattro corsi (otto nel caso in cui si potranno ridurre i costi dell'esperto grazie alla procedura di reperimento tramite bando pubblico) per alunni delle classi V primaria, I e II secondaria per implementare le competenze digitali attraverso lezioni di coding e di robotica in orario extrascolastico, unendo alunni di comuni diversi. Creazione di contenuti digitali.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'IC di Calcinate comprende otto plessi scolastici, di cui quattro per la primaria e quattro per la secondaria situati nei Comuni di **Calcinate, Cavernago, Mornico al Serio e Palosco**. In tale quadro generale la scuola si attesta attorno ai 1500 alunni con 430 stranieri.

Il livello delle famiglie, come si evince dai dati dell'indice ESCS, è basso. La disponibilità economica è media con importanti punte di disagio ma questi dati non sono omogenei tra i vari comuni. La scuola presenta molti alunni in entrata e in uscita ogni anno, soprattutto a causa delle vicende familiari che spingono le famiglie a trasferirsi altrove o a prendere residenza nei nostri Comuni, fenomeno che rende difficoltoso il normale svolgimento della programmazione. In relazione ai dati Invalsi, la scuola raggiunge risultati inferiori alla media nazionale e alle scuole con background simile sia in italiano che in matematica (soprattutto in seconda elementare), ma con differenze notevoli tra plessi e classi. Questo dato è difficilmente modificabile, poiché è legato alla composizione sociale del territorio.

I casi di alunni che non completano l'obbligo entro i 16 anni è in forte diminuzione anche grazie alla collaborazione con il **CPIA** di Treviglio che ha presso il nostro istituto un punto di erogazione dal 2014/15. L'IC, inoltre, ha al suo interno una **sezione potenziata**, in cui sono presenti alunni con disabilità gravi, provenienti anche dal territorio circostante.

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.

La scuola, con attività che potranno spaziare dall'utilizzo di piccoli robot e di software di programmazione a blocchi attraverso le modalità dell'imparare facendo (e giocando) e dell'apprendimento cooperativo, intende promuovere negli alunni competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente. Infatti lo scopo del percorso didattico di tipo laboratoriale che mette in gioco la creatività degli studenti è:

- Imparare a scomporre un sistema complesso in sistemi più semplici.
- Imparare a procedere per approssimazioni, tentativi ed errori fino a rendere la storia fluida.
- Imparare a sviluppare il senso di responsabilità rispetto a una consegna
- Imparare a comunicare e confrontarsi con gli altri con l'obiettivo di giungere a una decisione condivisa.
- Imparare a comunicare in maniera efficace le proprie idee.
- Imparare a chiedere aiuto
- Imparare a riflettere su modi alternativi e migliori di procedere, acquisendo consapevolezza del valore costruttivo degli errori.

Promuovendo trasversalmente la capacità del pensiero computazionale, si potrà ottenere un miglioramento nell'apprendimento di tutte le discipline in particolare delle capacità logiche e del pensiero critico.

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.

I destinatari del progetto sono gli alunni delle classi 5^a primarie e delle prime e seconde classi delle scuole secondarie. Gli alunni verranno organizzati in gruppi misti, avendo cura di coinvolgere vari alunni delle diverse classi. In particolare nel nostro istituto da tempo si sta cercando di ottenere un miglioramento dei risultati scolastici con corsi di recupero e di potenziamento a seconda dello screening che viene operato all'interno dei vari team/cdc all'inizio dell'anno scolastico (prove d'ingresso), durante la valutazione intermedia ed infine nel momento della valutazione finale. In questo modo si individuano sia i punti di criticità, sia le varie potenzialità e, per ciascuno dei bisogni, si attivano percorsi diversi nella scuola secondaria.

La scelta di tali destinatari è utile per:

- promuovere la collaborazione tra gli insegnanti dei due ordini di scuola,
- migliorare la continuità didattica e costruire il curricolo verticale sul pensiero computazionale,
- sfruttare la buona dotazione multimediale dell'Istituto e arricchire le attività didattiche digitali già presenti,
- organizzare attività attraverso una didattica attiva e motivante, caratterizzata dall'approccio digitale e laboratoriale,
- rispondere ad un bisogno diffuso di uso corretto e responsabile delle risorse digitali e aumentare la consapevolezza dei rischi di un uso superficiale e scorretto di questi nuovi linguaggi e strumenti di comunicazione.



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.

Il nostro progetto è pensato per la giornata del sabato, in quanto dall'anno prossimo ben sei plessi scolastici su otto avranno la settimana corta. Però, per garantire la progettazione in tutto l'istituto, un corso (o due nel caso si potrà raddoppiare il numero complessivo dei moduli grazie al risparmio che si otterrà attraverso la procedura di reperimento di esperti) corsi saranno attivati in un pomeriggio settimanale, nelle giornate di chiusura (martedì, mercoledì o venerdì).

Inoltre, per le attività che richiedano un intervento più intensivo, si intende sfruttare il mese di settembre ed il periodo dalla fine delle lezioni al 30 giugno in entrambi gli ordini di scuola, venendo così incontro anche alle esigenze delle famiglie. Già lo scorso anno, infatti, abbiamo soddisfatto alcune richieste dei genitori che proponevano aperture nel mese di giugno, oltre la fine dell'attività didattica, e di settembre, prima dell'inizio, per corsi di "recupero".

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni

Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti - Scuole, Università e/o Enti pubblici o privati - con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, e con quali finalità (messa a disposizione di spazi e/o strumentazioni, condivisione di competenze, volontari per la formazione, ecc...).

Nel nostro progetto si crede utile coinvolgere anche l'Oratorio di Calcinate e i Comuni, enti ai quali viene richiesto di sottoscrivere una lettera di intenti. L'idea è quella di collaborare con gli enti del territorio per condividere spazi e personale, per organizzare eventi (ad esempio in biblioteca i nostri alunni "formati" potranno far conoscere le attività ai bambini più piccoli) e per creare laboratori (in oratorio, durante il CRE estivi i nostri "esperti" potranno guidare attività semplici). Nel nostro progetto si crede utile coinvolgere in termini di partenariato **l'Istituto Comprensivo di Chiuduno, istituto appartenente allo stesso ambito territoriale**, al fine di utilizzare le competenze dei docenti dei due Istituti per la realizzazione di attività formative variegate e permettere agli alunni di scegliere la proposta che più interessa. Inoltre si vorrebbe organizzare alla fine del percorso un evento conclusivo aperto all'intera comunità scolastica dei due Istituti con la condivisione finale delle attività, dei prodotti generati nei moduli e con l'organizzazione di gare con i prodotti realizzati.

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.).

Nell'IC di Calcinate da alcuni anni si pratica il coding in alcuni plessi della scuola primaria e secondaria, ma non in modo sistematico. Le varie attività formative, sviluppate a partire dai bisogni e dagli interessi degli alunni, metteranno al centro l'allievo che sarà il protagonista del proprio processo di apprendimento e metterà a frutto le proprie conoscenze, competenze e creatività per realizzare prodotti originali nella forma di video, racconti digitali, poster, ecc. come esito dei propri apprendimenti. Durante l'attività si prediligerà la "didattica del fare" che, con l'uso di metodologie di carattere operativo, piuttosto che trasmissivo, dà valore alle esperienze dei singoli e, grazie al peer to peer e al cooperative learning, permetterà loro di giungere a soluzioni concrete dei vari problemi proposti. Si formeranno "alunni esperti" che potranno disseminare le loro competenze all'interno delle classi attraverso il tutoring. Gli strumenti che permetteranno la realizzazione del progetto saranno:

- mattoncini lego - lego wedo - accessori per Arduino e per storytelling.

I corsi si terranno all'interno della scuola.

Saranno coinvolti circa 25 alunni per ogni modulo in modo diretto ma poi, attraverso la disseminazione e l'apertura alle altre realtà del territorio, l'intera comunità scolastica e oltre.

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

Questo progetto si pone in connessione con i seguenti progetti:

- L'ora del codice realizzato nei plessi di Cavernago primaria e secondaria
- Dal sito "Code.org" alcune fasce della primaria attuano un percorso
- corsi di potenziamento della matematica e dell'inglese (CLIL) alla scuola primaria in ore curricolari grazie all'organico dell'autonomia
- laboratori di robotica durante l'ora di informatica nel plesso di Palosco secondaria
- corsi di potenziamento della matematica e delle scienze per la scuola secondaria in orario extrascolastico

Inoltre si pone in continuità con il bando N. Prot. 9035 del 13 luglio 2015, progetto autorizzato il 22/01/2016 con cui abbiamo dotato quattro plessi della rete LAN - Wlan. L'anno scorso e nel corrente anno scolastico i progetti del Programma Finanziario annuale hanno arricchito la strumentazione multimediale delle nostre scuole con l'acquisto di LIM, di nuovi PC. In coerenza con gli obiettivi del PNSD, si stanno formando il nostro animatore digitale, il team digitale, 10 docenti dell'istituto, il DSGA e il Dirigente. Nel corso dell'attuale anno scolastico sono state attivate le G-suite per tutti i docenti e per la quasi totalità degli alunni della scuola secondaria. Inoltre potremmo realizzare al meglio l'obiettivo previsto nel Piano di Miglioramento 2016/17, ovvero "Implementare ove possibile attività di recupero e potenziamento in orario curricolare o extra, anche grazie all'organico dell'autonomia", in quanto avremmo una risorsa aggiuntiva.

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.

Questo progetto potrà essere un'opportunità per quegli alunni che, per difficoltà di natura sociale, culturale ed economica non frequentano corsi extrascolastici e che potranno trovare qui un'ulteriore occasione formativa di aggregazione e di cooperazione tra pari, valorizzata e valutata anche dal punto di vista scolastico (con valutazione dei compiti autentici proposti tramite rubriche valutative predisposte ad hoc). Inoltre le attività saranno costruite lavorando nel piccolo gruppo dove gli alunni svolgeranno attività di tutoring nei confronti dei compagni. Ad es. con lo storytelling, i docenti potranno assegnare i compiti agli allievi (scrittura, illustrazione, racconto, registrazione), adattandoli alle inclinazioni e competenze di ognuno e creando così un contesto di apprendimento cooperativo utile per sviluppare la motivazione e interdipendenza positiva (di obiettivi, ruoli, risorse), per creare processi di reciprocità, tali da coinvolgere tutti gli studenti in una relazione dinamica realmente inclusiva, indispensabile alla formazione dell'identità individuale e collettiva. Gli studenti saranno così capaci di sviluppare e potenziare competenze relative all'area del sé (imparare ad imparare-progettare); alle interazioni produttive del sé con gli altri (collaborare-partecipare-agire in modo autonomo-responsabile); al rapporto del sé con la realtà fisica e sociale (risolvere problemi). Attività di tipo laboratoriale, permettono di includere di più alunni in difficoltà.

Impatto e sostenibilità

Indicare, ad esempio, in che modo saranno valutati gli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio; quali strumenti saranno adottati per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto; come si prevede di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze, quali collegamenti ha il progetto con la ricerca educativa.

Per la valutazione dell'impatto del progetto, si ritiene utile procedere con l'iscrizione alle varie attività in modo libero con almeno 20 partecipanti, dopo un incontro di presentazione di tutti i percorsi, con un modulo online da parte degli alunni interessati. Così, prima dell'inizio del percorso si potrà prevedere l'impatto e il desiderio degli alunni. Per la valutazione finale, si invierà un questionario finale di gradimento e ci sarà un'esposizione di tutti i prodotti realizzati. Infine, per la valutazione del progetto finalizzata alla maturazione delle competenze, saranno previste delle rubriche valutative, sulla base di quanto già prodotto nel nostro istituto e prendendo come indicatori, le competenze del nuovo modello della certificazione delle competenze. Le rubriche verranno utilizzate anche quando il singolo alunno "porterà" all'interno delle classi il progetto. L'intero progetto sarà posto sotto l'attenzione del Team digitale che monitorerà i processi e i risultati ottenuti, gli aspetti di criticità e di valore e collaborerà con il team dei formatori. Si trasferirà nelle aule e nel Collegio l'esperienza e gli esiti per stimolare l'innovazione didattica. Il confronto con l'I.C. di Chiuduno consentirà di scambiare riflessioni e valutazioni sull'impatto educativo e formativo del progetto nei due Istituti, vicini e simili per composizione socioculturale. Sul sito dell'IC sarà inoltre creata una sezione in cui rendicontare le fasi del progetto e i prodotti finali.

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

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

Il progetto sarà comunicato attraverso un'assemblea pubblica e attraverso volantini descrittivi che verranno pubblicati sul sito dell'Istituto e diffusi tramite i comitati genitori nelle forme ritenute più idonee. Saranno coinvolti anche il territorio (comuni sede dell'Istituto) e l'Istituto Comprensivo viciniero (l'Istituto Comprensivo di Chiuduno). Il team esperti/tutor dovrà attivarsi per progettare i vari momenti di raccordo iniziale, intermedio e finale. Alla fine del percorso, il team trasferirà le migliori pratiche di insegnamento nelle attività di potenziamento già previste nel nostro POFT. Faranno da tramite gli alunni "divenuti esperti". Il materiale prodotto diventerà patrimonio della scuola che potrà usarlo durante gli open day, come spunto di lavoro per i nuovi gruppi e per giochi durante le feste di fine anno. La scuola inoltre prevede già da anni attività extracurricolari per lo sviluppo delle competenze matematiche: le migliori pratiche del progetto potranno confluire in queste attività e, quindi, non terminare con l'a.s. 2018/19.



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.

I genitori saranno coinvolti nella fase dell'ideazione: attraverso un'assemblea pubblica verrà illustrato il progetto e si cercherà di coinvolgere chi è disponibile nella co-progettazione dei tempi, dei luoghi e dei contenuti. Durante l'attività i genitori potranno contribuire attivamente ad alcune fasi del progetto, potranno reperire alcuni materiali e potranno aiutare qualora si renda necessario l'allestimento di eventi, spettacoli, manifestazioni o indagini sul territorio. Alla fine del percorso analogamente potranno essere coinvolti in qualità di esperti e di giudici dei vari elaborati/materiali prodotti e potranno essere coinvolti nella realizzazione della festa finale come arbitri, nelle gare ecc. Nella fase finale i genitori e gli studenti saranno invitati a partecipare al momento di confronto con l'I.C. di Chiuduno. Inoltre i comitati genitori, molto attivi nel nostro territorio, sono a disposizione per eventuali contributi (di materiale, di supporto) che dovessero essere necessari durante lo svolgimento del progetto.

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

“Pensiero computazionale e creatività digitale”: si approfondiranno contenuti del pensiero computazionale ed elementi di robotica, in particolare i concetti di decomposizione e di debugging. L'approccio sarà laboratoriale e utilizzerà la programmazione visuale a blocchi. Gli studenti, al termine del percorso, saranno in grado di programmare un robot a svolgere compiti predeterminati in un ambiente conosciuto. “Cittadinanza digitale e storytelling”: si approfondiranno i contenuti dell'educazione ai Media e dell'educazione alla lettura, scrittura e collaborazione creativa in ambienti digitali. Attraverso la piattaforma delle G-Suite, gli alunni saranno in grado di raccontare qualcosa, utilizzando strumenti digitali come video, immagini, testi, mappe e infografiche, file audio e tutta una serie di strumenti innovativi che possono arricchire lo storytelling e saranno in grado di pubblicare il tutto su una piattaforma (quella di Google sites). “Creazione di un laboratorio Arduino”, laboratorio “flessibile” grazie al quale i ragazzi creeranno dei robot che potranno essere riutilizzati negli anni successivi, nei lavori di continuità e altro. I vari moduli saranno interconnessi tra di loro: progettati e verificati periodicamente in modo collegiale dagli esperti incaricati; prevederanno tutti un raccordo interdisciplinare nei contenuti e un collegamento con il curricolo; entreranno nel progetto di continuità tra l'ultimo anno della primaria e la scuola secondaria di 1°.



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
AMPLIAMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA - PROGETTI PRIMARIA E SECONDARIA	PAG. 57 E SEGUENTI	http://www.iccalciate.gov.it/wp-content/uploads/2013/12/poft-2015-18-aggiornato-as-2016.pdf
ARRICCHIMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA	PAG. 29 DEL PTOF	http://www.iccalciate.gov.it/wp-content/uploads/2013/12/poft-2015-18-aggiornato-as-2016.pdf
ORGANICO DELL'AUTONOMIA PER IL POTENZIAMENTO	PAG. 71 E SEGUENTI	http://www.iccalciate.gov.it/wp-content/uploads/2013/12/poft-2015-18-aggiornato-as-2016.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
IMPEGNO A COLLABORARE CON INFORMAZIONI, PERSONALE E RISORSE UTILI AL RAGGIUNGIMENTO DEGLI OBIETTIVI PROGETTUALI, IMPEGNO A PARTECIPARE ALLE FASI DI MONITORAGGIO E VERIFICA DEI RISULTATI;	1	Comune di Calcinate	Dichiarazione di intenti	2211/2017	19/04/2017	Si
IMPEGNO A COLLABORARE CON INFORMAZIONI, PERSONALE E RISORSE UTILI AL RAGGIUNGIMENTO DEGLI OBIETTIVI PROGETTUALI, IMPEGNO A PARTECIPARE ALLE FASI DI MONITORAGGIO E VERIFICA DEI RISULTATI;	1	Comune di Mornico al Serio	Dichiarazione di intenti	2209/2017	19/04/2017	Si
IMPEGNO A COLLABORARE CON INFORMAZIONI, PERSONALE E RISORSE UTILI AL RAGGIUNGIMENTO DEGLI OBIETTIVI PROGETTUALI, IMPEGNO A PARTECIPARE ALLE FASI DI MONITORAGGIO E VERIFICA DEI RISULTATI;	1	Comune di Palosco	Dichiarazione di intenti	2273/2017	22/04/2017	Si



IMPEGNO A COLLABORARE CON INFORMAZIONI, PERSONALE E RISORSE UTILI AL RAGGIUNGIMENTO DEGLI OBIETTIVI PROGETTUALI, IMPEGNO A PARTECIPARE ALLE FASI DI MONITORAGGIO E VERIFICA DEI RISULTATI;	1	COMUNE DI CAVERNAGO	Dichiarazione di intenti	2248/2017	21/04/2017	Si
--	---	---------------------	--------------------------	-----------	------------	----

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
IMPEGNO A COLLABORARE CON INFORMAZIONI, PERSONALE E RISORSE UTILI AL RAGGIUNGIMENTO DEGLI OBIETTIVI PROGETTUALI, IMPEGNO A PARTECIPARE ALLE FASI DI MONITORAGGIO E VERIFICA DEI RISULTATI;	BGIC840007 ISTITUTO COMPRENSIVO CHIUDUNO	2189/2017	18/04/2017	Si

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Coding a scuola	€ 5.082,00
ARDUINO	€ 5.082,00
Lo Storytelling	€ 5.082,00
Lo Storytelling avanzato	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 20.328,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo: Coding a scuola

Dettagli modulo

Titolo modulo	
Coding a scuola	



Descrizione modulo	<p>Il modulo intende portare gli alunni ad imparare a scomporre un sistema complesso in sistemi più semplici, ad imparare a procedere per approssimazioni, tentativi ed errori, a sviluppare il senso di responsabilità rispetto ad una consegna, a comunicare e confrontarsi con gli altri con l'obiettivo di giungere ad una decisione condivisa. Si approfondiranno contenuti del pensiero computazionale ed elementi di robotica, in particolare i concetti di decomposizione e di debugging. In ogni attività gli alunni devono costruire, programmare, fare delle ricerche, scrivere, comunicare. In questo modo possono sviluppare diverse competenze: acquisiscono nuove abilità e ampliano i loro interessi.</p> <p>L'approccio sarà laboratoriale e utilizzerà la programmazione visuale a blocchi. Gli studenti, al termine del percorso, saranno in grado di programmare un robot a svolgere compiti predeterminati in un ambiente conosciuto.</p>
Data inizio prevista	01/09/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BGEE83101E BGEE83102G
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Coding a scuola

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: ARDUINO

Dettagli modulo

Titolo modulo	ARDUINO
----------------------	---------



Descrizione modulo	Gli Studenti di questo modulo impareranno le basi della programmazione e della robotica attraverso un percorso in cui si apprenderanno nozioni di base della programmazione, dell'elettronica con il controllo di attuatori e sensori digitali, si imparerà a gestire le interazioni tra segnali analogici e computer, in modo da creare interattività, saranno infine in grado di realizzare e far semplici robot. Questi robot saranno riutilizzati negli anni successivi, nei lavori di continuità e altro. L'approccio sarà laboratoriale e i vari moduli saranno interconnessi tra di loro: progettati e verificati periodicamente.
Data inizio prevista	01/09/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BGMM83103G
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ARDUINO

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: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Lo Storytelling

Dettagli modulo

Titolo modulo	Lo Storytelling
Descrizione modulo	Il modulo intende portare gli alunni ad imparare a comunicare in modo efficace le proprie idee, a sviluppare il senso di responsabilità rispetto ad una consegna, a comunicare e confrontarsi con gli altri con l'obiettivo di giungere a una decisione condivisa. Si approfondiranno i contenuti dell'educazione ai Media e dell'educazione alla lettura, scrittura e collaborazione creativa in ambienti digitali. Attraverso la piattaforma delle G-Suite, gli alunni saranno in grado di raccontare qualcosa, utilizzando strumenti digitali come video, immagini, testi, mappe e infografiche, file audio e tutta una serie di strumenti innovativi che possono arricchire lo storytelling e saranno in grado di pubblicare il tutto su una piattaforma (quella di Google sites).
Data inizio prevista	01/09/2017
Data fine prevista	30/06/2018



Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BGEE83103L BGMM83102E
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Lo Storytelling

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: Competenze di cittadinanza digitale
Titolo: Lo Storytelling avanzato

Dettagli modulo

Titolo modulo	Lo Storytelling avanzato
Descrizione modulo	Il modulo intende portare gli alunni ad imparare a comunicare in modo efficace le proprie idee, a sviluppare il senso di responsabilità rispetto ad una consegna, a comunicare e confrontarsi con gli altri con l'obiettivo di giungere a una decisione condivisa. Si approfondiranno i contenuti dell'educazione ai Media e dell'educazione alla lettura, scrittura e collaborazione creativa in ambienti digitali in un grado più avanzato e adatto agli alunni più grandi. Attraverso la piattaforma delle G-Suite, gli alunni saranno in grado di raccontare qualcosa, utilizzando strumenti digitali come video, immagini, testi, mappe e infografiche, file audio e tutta una serie di strumenti innovativi che possono arricchire lo storytelling e saranno in grado di pubblicare il tutto su una piattaforma (quella di Google sites).
Data inizio prevista	01/09/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BGMM83101D
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



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 CALCINATE - ALDO MORO
(BGIC83100C)

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Lo Storytelling avanzato

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 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 38035)
Importo totale richiesto	€ 20.328,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	delibera n. 23
Data Delibera collegio docenti	29/03/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	delibera n. 70
Data Delibera consiglio d'istituto	14/03/2017
Data e ora inoltro	19/05/2017 11:06:05
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì
Si dichiara di avere la disponibilità di spazi attrezzati per lo svolgimento delle attività proposte	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Coding a scuola</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>ARDUINO</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Lo Storytelling</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Lo Storytelling avanzato</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "CODE - Creare, Operare Digitalmente con Entusiasmo"	€ 20.328,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 20.328,00	€ 25.000,00