



Candidatura N. 991117
2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	RIVALTA B.DA - 'N. BOBBIO'
Codice meccanografico	ALIC809001
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA QUATTRO NOVEMBRE 2
Provincia	AL
Comune	Rivalta Bormida
CAP	15010
Telefono	0144364113
E-mail	ALIC809001@istruzione.it
Sito web	www.comprensivorivaltab.gov.it
Numero alunni	721
Plessi	ALAA80901T - RIVALTA BORMIDA ALAA80902V - SCUOLA MATERNA CASSINE ALAA80903X - SCUOLA MATERNA STREVI ALEE809013 - "G.BARETTI" - RIVALTA B. ALEE809024 - D.ALIGHIERI - CASSINE ALEE809035 - "V.ALFIERI" - STREVI ALEE809046 - DON GIOVANNI BISIO - CARPENETO ALMM809012 - RIVALTA BORMIDA - N. BOBBIO ALMM809023 - CASSINE - G. VERDI



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 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	Aumento nella partecipazione a hackathon, concorsi, gare e contest nazionali e/o internazionali (es. riferiti a coding, making, robotica) Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali Utilizzo di spazi esterni alla scuola adeguatamente attrezzati (es. Laboratori Territoriali, spazi di Università, Enti di ricerca, Fondazioni, Imprese, altre scuole)



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 991117 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	Imparo coding!	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Robot che passione	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Robot che passione 2	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	In@rete Rivalta	€ 4.561,50
Competenze di cittadinanza digitale	In@rete Cassine	€ 4.561,50
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.369,00

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: E@CITTADINI

Descrizione progetto	<p>Essere cittadino digitale consapevole è la sfida educativa odierna. Sviluppare il pensiero critico diventa essenziale per essere coscienti dei punti di forza e delle debolezze di una realtà caratterizzata da una molteplicità di stimoli e di risorse a disposizione per l'elaborazione, la manipolazione, la trasmissione dei dati, con sistemi in continua evoluzione, all'apparenza immediatamente fruibili con facilità, ma che al contrario sono connotati da una elevata complessità. Il progetto si propone attuare esperienze laboratoriali sistematiche, in modo che gli studenti acquisiscano</p> <ul style="list-style-type: none">- padronanza nell'uso degli strumenti informatici di comune utilizzo e in dotazione alla scuola- strumenti concettuali per affrontare molti tipi di problemi in diverse discipline- capacità di ricerca e valutazione dell'attendibilità/qualità delle informazioni- capacità di riconoscere i rischi insiti in un utilizzo acritico delle nuove tecnologie, ma al contempo le enormi potenzialità delle stesse . <p>Il progetto intende perseguire tale finalità attraverso due tipologie di moduli: per primaria e secondaria di 1° grado un percorso verticale graduato mettere in grado gli alunni di attivare il processo logico-creativo, pensando in modo computazionale, con attività di coding e di robotica (supporto formativo per i tutor dei moduli ad opera del Dipartimento di Scienze e Innovazione tecnologica dell'Università del Piemonte Orientale); per la secondaria di 1° grado la creazione di un giornale digitale con lo sviluppo di una app per visualizzarlo (con il supporto di docenti e studenti della scuola secondaria) con articoli, interviste, video ... a seguito di incontri con esperti, aventi come tema aspetti positivi e negativi della socialità in rete .</p> <p>Saranno utilizzati cooperative learning, peer teaching etc, che renderanno più motivante e significativo il raggiungimento degli obiettivi; storytelling, role playing, video making saranno gli strumenti che rafforzeranno l'attività di problem posing/solving, le capacità di comunicazione efficace e decisionale, la creatività e la produttività digitale</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto



Contesto di riferimento

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

L'Istituto opera su un territorio vasto, omogeneo per tradizioni e cultura, comprendente la Bassa Valle Bormida e le zone collinari limitrofe, collegate ai centri da una rete viaria adeguata, non sempre adeguatamente servita dai mezzi pubblici. Zona agricola per tradizione, vede presenti piccole e medie attività artigianali, spesso a conduzione familiare, e piccole e medie industrie, che fino al recente passato hanno offerto discrete opportunità di lavoro, ma che hanno ridotto la capacità occupazionale. Uno dei maggiori vincoli a livello territoriale è l'estensione dell'area afferente all'istituto: gli Enti Locali garantiscono i servizi di scuolabus e di mensa, ma la distanza tra le frazioni del bacino d'utenza, rende necessaria l'attivazione di pre-scuola e post-scuola, espletato in parte da personale interno. Su un totale di 703 alunni distribuiti nei vari ordini di scuola, risultano presenti 163 alunni di origine straniera, pari al 23% degli iscritti e così distribuiti: infanzia: 27,31%, primaria: 22,83%, secondaria: 20%. In alcuni plessi, la percentuale raggiunge circa il 35% dell'utenza. In crescita il numero dei nuclei familiari che rientra in un quadro di svantaggio socio-economico o linguistico-culturale. La scuola predispone percorsi di formazione inclusivi e specifici, mediante un'organizzazione funzionale dei diversi tipi di sostegno interni ed esterni alla scuola (cooperative che operano nell'ambito dell'Associazione socio-assistenziale dei Comuni dell'Acquese).

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 finalità del progetto è quella di favorire la crescita degli alunni come individui e cittadini, compensando ogni forma di svantaggio culturale, economico e sociale, attraverso lo sviluppo del ragionamento logico creativo, della capacità di risolvere problemi pianificando strategie. L'intento è quello di dar modo a tutti di acquisire Cittadinanza Digitale intesa come insieme di diritti, responsabilità, identità e partecipazione riferiti all'utilizzo dei nuovi Media.

Obiettivi:

- offrire occasioni concrete per allenare senso critico, spirito di iniziativa, perseveranza e capacità di affrontare l'errore, formulando nuove ipotesi di soluzione;
- sollecitare gli alunni a costruire e verificare, a individuare/valutare fonti e risorse adeguate, a elaborare argomentazioni, collegamenti e relazioni;
- attivare forme di collaborazione, anche tra i di diversi ordini di scuola, per essere attori all'interno del processo di costruzione delle conoscenze;
- consolidare la capacità di interazione, negoziazione, ascolto e proposizione di posizioni personali fruttando le potenzialità della rete e dei social network;
- sviluppare competenze attive come forma di prevenzione e strumento di protezione dai rischi dell'uso della rete;
- avvicinare gradualmente docenti ed alunni al coding e alla robotica educativa per promuovere lo sviluppo e la consapevolezza dei processi inerenti il problem posing e il problem solving all'interno di contesti significativi.

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.

L'analisi dei bisogni è scaturita dalla verifica di attuazione del Piano di Miglioramento per quanto riguarda le azioni funzionali

- sperimentazione di metodologie didattiche attive per lo sviluppo delle competenze (didattica su pc e tablet (anche byod), webquest, flipped classroom, ecc.)
- incremento del livello di integrazione della scuola le famiglie.

Sono emerse due tipologie di bisogni: incrementare le abilità nell'uso delle strumentazioni informatiche e potenziare la consapevolezza rispetto alle potenzialità dei nuovi media, per migliorare le capacità di pensiero; iniziare un percorso di dialogo e di scambio fra docenti, genitori e ragazzi sul riconoscere i rischi e opportunità delle nuove tecnologie, (gli studenti hanno dimestichezza social, giochi, sistemi di messaggistica ma sono impreparati per un uso corretto e consapevole della rete e dei suoi strumenti; i genitori spesso non possiedono le competenze necessarie per porsi come guida e richiedono alla scuola un supporto in tal senso).

Si ritiene quindi opportuno agire su alcuni gruppi classe campione (all'interno di ogni plesso e ordine di scuola)

- coinvolgere nelle attività le diverse tipologie di utenza
- creare un expertise a livello di docenti e studenti per disseminare le buone pratiche a livello di istituto garantendo la possibilità di replicazione nel tempo
- coinvolgere un alto numero di famiglie nell'azione di informazione/ sensibilizzazione che a loro volta promuovano sul territorio momenti di confronto.

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'istituto è diviso nei plessi di Rivalta Bormida e Cassine, che ospitano scuola primaria e secondaria di I grado (in una delle due sedi di secondaria sono attive sezioni a tempo prolungato), Strevi e Carpeneto, che ospitano la sola scuola primaria. Dall'analisi dei bisogni, che sono diventati presupposto del progetto stesso, non è emersa come prioritaria la necessità prevedere servizi come centri estivi (in molti Comuni già attivi) o di apertura straordinaria durante il periodo delle vacanze.

Le attività laboratoriali previste saranno effettuate durante l'anno in orario extra-scolastico, in modo da garantire un rientro pomeridiano aggiuntivo nelle scuole primarie, dove non sono presenti sezioni a tempo pieno. Nelle scuola secondaria di primo grado i moduli avranno una distribuzione oraria flessibile (ottobre/novembre - febbraio/marzo – maggio) sempre in orario extrascolastico.

Il percorso modulare, prettamente laboratoriale (sperimentazione e creazione) sarà affiancata dall'azione svolta in orario curricolare.

Sono previsti incontri serali con le famiglie alla presenza di esperti.

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...).

EE.LL per ottimizzare i servizi di trasporti (scuolabus), di refezione e per garantire la copertura internet in ogni plesso.

Istituti superiori del territorio con il coinvolgimento nelle attività degli studenti in alternanza scuola-lavoro)

IIS Levi Montalcini di Acqui Terme per collaborazione docenti indirizzo di elettronica in qualità di esperti in attività di coding, robotica, sviluppo app

Dipartimento di Scienze e Innovazione tecnologica dell'Università del Piemonte Orientale per le attività sul pensiero computazionale. Tale partnership potrebbe consentire, ad esempio, attività di formazione docenti e il coinvolgimento di giovani ricercatori nell'attività di tutoraggio degli alunni partecipanti.

ENAIP - Ente di Istruzione professionale di riferimento per interventi volti ad innalzare i livelli di istruzione e formazione dei giovani e per limitare i fenomeni di dispersione scolastica (Progetto promosso da USR e Regione Piemonte).

ASCA (Associazione Socio Assistenziale dei Comuni dell'Acquese) per interventi di esperti riguardo l'uso consapevole dei social network

ASLAL per interventi di esperti riguardo l'uso consapevole dei social network collaborazione già attiva con interventi legati all'educazione alla salute (dipendenze) e alla gestione della socialità e dell'affettività in rete



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.).

La proposta progettuale cerca di considerare il rapporto tra capacità da sviluppare, metodi da applicare e attività da svolgere e la loro organizzazione in fasi di apprendimento. La metodologia, di tipo partecipativo e collaborativo, sarà supportata dagli strumenti multimediali messi a disposizione dai rinnovati ambienti di apprendimento (dotazione PON Ambienti digitali nel presente a.s.): ricerca/azione/documentazione; laboratorio di ricerca e di sperimentazione; cooperative learning; learning by doing; peer education. Gli strumenti (materiali e metodologici) che favoriranno la realizzazione del progetto sono: la centralità della discussione; il sito web dove si possa aprire un forum di opinioni su argomenti specifici; la connettività per la fruizione dei materiali didattici e lo sviluppo di attività formative basate su una tecnologia specifica, detta "piattaforma tecnologica"; l'impiego del PC (eventualmente integrato da dispositivi - byod). La costruzione del magazine ha carattere innovativo nel senso che non è un repository ma un aggregatore. Al suo interno sarà possibile la diffusione delle esperienze di apprendimento realizzate sul tema della cittadinanza digitale. Sarà uno spazio di contatto dove ospitare interviste, contributi, materiali prodotti a seguito del confronto con esperti.

Si prevedono:- monitoraggio continuo del livello di apprendimento;-valutazione e autovalutazione;-interazione umana (con i docenti/tutor e con gli altri studenti).

Coerenza con l'offerta formativa

Indicare, ad esempio, se il progetto ha connessioni con progetti già realizzati o in essere presso la scuola e, in particolare, se il progetto si pone in continuità con altri progetti finanziati con altri azione del PON-FSE, PON-FESR, PNSD, Piano Nazionale Formazione

Il progetto proposto ha una connessione con percorsi già in atto all'interno del PTOF, ha lo scopo di poter ampliare e permettere il proseguimento nel tempo delle attività didattico-educative previste nei progetti di Istituto (es. Snappet: Il Tablet A Scuola) e si pone in continuità con altri progetti PON-FSE:

- azioni promosse per migliorare le dotazioni hardware della scuola (ambienti digitali),
- contenuti o attività correlate al PNSD, quali utilizzo e strutturazione di prodotti multimediali come risultato di una modalità comunicativa volta ad introdurre i nuovi media nella didattica-la diffusione della cultura digitale.

Questo progetto ci permette inoltre di attivare percorsi di continuità tra i diversi ordini di scuola, per giungere alla costruzione del curricolo verticale di cittadinanza digitale (oltre ad attività graduate di coding e robotica comuni a primaria e secondaria, è prevista ad esempio la costruzione, all'interno del gruppo, di una serie di questionari per indagare sull'utilizzo dei technological device, video-games, uso dei Social rivolto a tutti gli alunni e gli studenti e alle loro famiglie per avere una mappatura della competenza digitale).

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.

Le strategie di coinvolgimento previste sono: -Presentazione del progetto alle famiglie durante le assemblee di classe -Colloquio con le famiglie degli studenti e con gli studenti per i quali sono stati rilevati particolari bisogni formativi. Il progetto verrà presentato come un momento altamente formativo e come un'opportunità di essere protagonisti attivi all'interno della comunità scolastica. Le caratteristiche stesse del progetto, sfidante e creativo, dovrebbero agire come leva per invogliare gli studenti a partecipare. Le strategie per l'inclusione che si pensa di adottare sono parte integrante del progetto stesso: il cooperative learning in primo luogo, così come possibili momenti di peer tutoring.

Le esperienze collaborative, come quelle previste nel progetto, si allineano di fatto con i suggerimenti dell'inclusive education per cui, mentre si apprende, ci si assume la responsabilità di lavorare con e per i compagni.



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.

Poiché le attività previste per i singoli moduli si configurano come esperienze di apprendimento situato, verranno utilizzate anche per il presente progetto le griglie per le osservazioni sistematiche e le rubriche valutative costruite nel corso di formazione per i docenti per la costruzione del curriculum e l'accertamento delle competenze in un'ottica verticale. Più precisamente all'interno di ogni lezione vi saranno momenti dedicati alla condivisione di problemi riscontrati e di soluzioni. Tali momenti sono indicatori importanti di verifica della consapevolezza dei processi di apprendimento messi in atto. Una valutazione sarà data anche alla qualità delle soluzioni trovate. Saranno inoltre predisposte delle rubriche auto-valutative da compilare alla fine del lavoro. Ci saranno griglie di osservazione che il tutor compilerà durante la realizzazione del progetto. Alle fine agli studenti partecipanti e alle loro famiglie sarà chiesto di compilare un questionario di gradimento e di efficacia per valutare sia il grado di soddisfazione che eventuali modificazioni nella rappresentazione soggettiva dell'istituzione scolastica.

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 prevede l'organizzazione delle seguenti azioni ai fini della divulgazione:

- riunioni con i genitori, informazione tramite gli organi collegiali
- mostre o rappresentazioni nelle scuole e in strutture comunali
- pubblicazioni su testate locali
- raccolta dei materiali di progetto in piattaforma Moodle (già utilizzata dalla scuola per la gestione dei corsi di formazione in rete con istituti vicini), sul sito della scuola e sui social collegati all'Istituto.

In particolare, l'ultimo punto è essenziale, poiché mette a disposizione uno spazio per favorire la condivisione e il riutilizzo dei materiali prodotti (unità di apprendimento, schede operative, report per il monitoraggio, questionari per la rilevazione, ...) e di conseguenza la replicabilità in altri contesti.

La scuola rimarrà a disposizione per offrire eventuali altri dettagli e supporto a chi dovesse essere interessato a replicare il progetto.

Per quanto riguarda la possibilità di sviluppi futuri il nostro istituto coglierà questa occasione come sperimentazione di pratiche migliorative che potranno essere estese ad altri progetti anche all'interno del normale orario scolastico.

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.

Obiettivo dell'Istituto è creare occasioni di incontro e di lavoro in cui i diversi attori possano esprimersi e dare il loro contributo.

Gli studenti saranno parte attiva e creativa della progettazione di strumenti di rilevazione: ad essi spetta infatti non solo la comprensione del loro funzionamento, ma anche la realizzazione di modelli funzionanti ed originali.

I genitori potranno confrontarsi con i docenti e con il territorio sulle problematiche giovanili, proporre argomenti da trattare nel corso degli incontri con gli stessi, e, magari, far parte di gruppi di lavoro. Potranno inoltre seguire le attività attraverso il sito della scuola o altri social collegati all'Istituto e potranno commentare o porre domande. Sarà cura del tutor trovare alcuni momenti per coinvolgere gli studenti nella pubblicazione di materiali e nell'interazione con i visitatori.

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 progetto prevede cinque moduli: tre in continuità verticale di coding e robotica educativa; due dedicati alla scuola secondaria di 1° grado in continuità con le classi 5^a della primaria di Cittadinanza digitale, per la creazione di un periodico online. Ogni modulo, con attività progressivamente più complesse, coinvolgerà gli studenti divisi gruppi eterogenei.

Si utilizzeranno alcuni corsi e attività proposti da code.org, attività di programmazione di robot, attività di assemblaggio e invenzione di robot che rispondano a precise caratteristiche date in partenza.

I contenuti di ciascun modulo sono stati scelti in modo da portare gli alunni a sviluppare

- strategie di pensiero generali: analisi, sintesi, generalizzazione
- strategie di scomposizione di problemi complessi in problemi semplici
- strategie di pensiero algoritmico, capacità di previsione, verifica e revisione

Le attività saranno proposte in due forme: dalla programmazione all'esecuzione e dall'esecuzione alla programmazione.

I due moduli relativi alla creazione del giornale online, ricalcano parte delle attività del progetto MOVE UP, che ha avuto ricadute positive su studenti e docenti. Si chiederà la collaborazione ad esperti di settore per interventi sul rispetto della diversità, sul bullismo e sull'uso consapevole delle nuove tecnologie, che costituiranno il materiale per la stesura degli articoli, per la confezione di video, e di tutto il materiale che verrà pubblicato.



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
PON - FONDI STRUTTURALI EUROPEI PER LA REALIZZAZIONE DI AMBIENTI DIGITALI	pag. 62	http://www.comprensivorivaltab.gov.it/sites/default/files/ampliamento-offerta-formativa.pdf
SNAPPET: IL TABLET A SCUOLA	pag. 62	http://www.comprensivorivaltab.gov.it/sites/default/files/ampliamento-offerta-formativa.pdf
UN TUTOR PER ME	p.65	http://www.comprensivorivaltab.gov.it/sites/default/files/ampliamento-offerta-formativa.pdf

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
Coinvolgimento dei docenti del DISIT in qualità di esperti in incontri di formazione rivolti ai docenti tutor dell'IC Bobbio di Rivalta Bormida	1	Università del Piemonte Orientale	Dichiarazione di intenti	2046	18/05/2017	Sì
Comune di Rivalta Bormida - ottimizzare i servizi di trasporti (scuolabus) e di refezione - garantire la connettività per permettere l'utilizzo di strumenti informatici - mettere a disposizione eventuali competenze esperte a seconda delle tematiche trattate.	1	Comune di Rivalta Bormida	Dichiarazione di intenti	1485	18/05/2017	Sì
Comune di Cassine ottimizzare i servizi di trasporti (scuolabus) e di refezione - garantire la connettività per permettere l'utilizzo di strumenti informatici - mettere a disposizione eventuali competenze esperte a seconda delle tematiche trattate.	1	Comune di Cassine	Dichiarazione di intenti	2737	18/05/2017	Sì
Comunità Collinare Alto Monferrato Acquese contribuire alla loro promozione - mettere a disposizione eventuali competenze esperte a seconda delle tematiche trattate.	1	Unione collinare dell'Alto Monferrato Acquese	Dichiarazione di intenti	709	19/05/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole



Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Azioni di supporto Pensiero computazionale e cittadinanza digitale collegato all'indirizzo elettronica per la consulenza in merito all'innovazione tecnologica di avanguardia: robotica, domotica, automazioni. Coinvolgimento di docenti in qualità di esperti e di studenti in alternanza scuola -lavoro	ALIS003006 'RITA LEVI MONTALCINI'	3227	17/05/2017	Si
Azioni di supporto Pensiero computazionale e cittadinanza digitale: Coinvolgimento di docenti in qualità di esperti e di studenti in alternanza scuola -lavoro	ALIS00100E I.I.S. GUIDO PARODI	2814	18/05/2017	Si

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Imparo coding!	€ 5.082,00
Robot che passione	€ 5.082,00
Robot che passione 2	€ 5.082,00
In@rete Rivalta	€ 4.561,50
In@rete Cassine	€ 4.561,50
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.369,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Imparo coding!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Imparo coding!
----------------------	----------------



Descrizione modulo	<p>Alcune attività saranno svolte in coerenza con code.org.</p> <p>La sfida dei labirinti: attraverso attività di coding, anche unplugged, gli alunni saranno invitati di volta in volta a realizzare programmi per uscire o per inventare labirinti sempre più complessi da proporre alle squadre avversarie.</p> <p>La sfida degli artisti: disegnare con carta e matita e poi programmare istruzioni per realizzare geometrie fantastiche e, viceversa, programmare istruzioni per far realizzare geometrie fantastiche.</p> <p>La sfida degli animali: ogni squadra avrà il compito di realizzare un proprio animale-robot e di inventare una storia che lo riguardi animando, attraverso la programmazione e l'invenzione/realizzazione di scenari, le principali sequenze della storia stessa.</p> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Consolidamento dell'orientamento spaziale e della relatività del punto di vista - Riconoscimento e utilizzo delle istruzioni - Comprensione del concetto di algoritmo - Riconoscere e utilizzare ripetizioni per creare semplici programmi - Prevedere il comportamento di un semplice programma attraverso il ragionamento - Individuare, con il ragionamento, errori in semplici programmi e correggerli <p>- Per gli obiettivi trasversali, le metodologie e le modalità di valutazione si fa riferimento a quelli descritti nelle sezioni precedenti.</p>
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	09/06/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	ALEE809013 ALEE809024 ALEE809035 ALEE809046
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Imparo coding!

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: Robot che passione



Dettagli modulo

Titolo modulo	Robot che passione
Descrizione modulo	<p>Le attività saranno precedute da un'attività esempio condotta assieme. Utilizzare sempre il coding, per lezioni specifiche sul pensiero computazionale.</p> <p>La lezione delle macchine: con un robot-macchina utilizzando Doc.robot capire come funziona per creare un programma per farlo funzionare, spiegare agli altri le funzioni (reali, simulate o fantastiche) in cui tale robot potrebbe essere utilizzato. pensare di creare un robot (utilizzando materiali come i lego)che esegua qualcosa in sequenze . Ad es. che esegua una sequenza di movimenti e suoni e si abbassi con la sequenza contraria.</p> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere ed utilizzare algoritmi più complessi -Utilizzare sensori ed attuatori per programmare input ed output -Utilizzare istruzioni e ripetizioni -Utilizzare variabili -Definire semplici funzioni -Scomporre problemi complessi in parti più semplici -Prevedere il comportamento di un algoritmo o un programma attraverso il ragionamento -Programmare, utilizzando semplici variabili, per raggiungere uno specifico obiettivo
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	09/06/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	ALEE809013 ALEE809024 ALEE809035 ALEE809046
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Robot che passione

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: Robot che passione 2

Dettagli modulo



Titolo modulo	Robot che passione 2
Descrizione modulo	<p>I contenuti di questo modulo sono da intendersi come attività di approfondimento di attività curricolari.</p> <p>Programmare un robot affinché attraversi uno spazio vuoto tra due ostacoli. Attività con livelli differenti di difficoltà (es. http://www.legoengineering.com/crossing-the-gap/)</p> <p>Inventare un labirinto che il robot possa affrontare utilizzando i sensori. Anche qui diversi livelli possibili di difficoltà (es. http://www.legoengineering.com/the-maze-challenge-great-for-all-levels-and-ages/).</p> <p>Programmare i robot perché creino delle sequenze di movimenti robotica in sincronia tra loro. Diversi livelli possibili di difficoltà (https://www.youtube.com/watch?v=kfB3suyBxZc).</p> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e utilizzare alcuni algoritmi comuni - Utilizzare funzioni e parametri - Comprendere ed utilizzare i principali connettivi logici - Estendere la comprensione e l'utilizzo delle ripetizioni per creare algoritmi complessi - Utilizzare sensori ed attuatori per interagire con la realtà aumentare il livello di automazione del robot - Prevedere il comportamento di un algoritmo o un programma attraverso il ragionamento - Individuare, con il ragionamento, errori in algoritmi o programmi e correggerli
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	09/06/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	ALMM809012 ALMM809023
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Robot che passione 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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenze di cittadinanza digitale
Titolo: In@rete Rivalta

Dettagli modulo



Titolo modulo	In@rete Rivalta
Descrizione modulo	<p>La Scuola nell'a.s. 2015/16 ha aderito e trovato efficace a livello di ricaduta sui ragazzi il progetto MOVE UP, finanziato dalla Regione Piemonte. Il nostro IC intende attivare un modulo nel quale si chiederà la collaborazione di associazioni, esperti, enti ..., per proseguire il percorso intrapreso al fine di continuare il dialogo e lo scambio fra docenti, genitori e ragazzi sul rispetto della diversità, sul bullismo e sull'uso consapevole delle nuove tecnologie, consolidare insieme la consapevolezza delle proprie azioni e sviluppare il pensiero critico e utilizzare con sempre maggiore attenzione le nuove tecnologie riconoscendone rischi e pericoli.</p> <p>Obiettivi:</p> <p>Realizzare con la collaborazione di giornalisti professionisti un giornale on line interattivo gestito dai ragazzi che impareranno a riconoscere una notizia, verificarne le fonti, fare buone interviste, scrivere articoli intitolandoli in modo opportuno e utilizzare gli strumenti del giornalismo 2.0. All'interno del giornale gli alunni possono affrontare le problematiche relative all'adolescenza (affettività, sessualità, differenze di genere, disabilità, ...)</p> <p>Realizzare un magazine digitale e comunicare attraverso la pagina web del giornale con esperti ai quali la scuola chiederà la collaborazione (psicologo, avvocato, polizia postale, consultorio, SerT, ...)</p> <p>Promuovere i contenuti del giornale sui social network</p> <p>Giungere ad una comunicazione efficace e sviluppare la capacità di discernere tra i rischi e le opportunità che questi strumenti possiedono</p> <p>Attivare, tra i diversi ordini di scuola, laboratori di continuità attraverso i quali gli studenti dovranno analizzare dal punto di vista statistico l'utilizzo dei technological device, dei video-games, dei Social fra pari al fine di costruire un percorso per un curriculum verticale con competenze comuni e approfondire la riflessione sui nuovi strumenti di intrattenimento, gioco e comunicazione.</p> <p>I ragazzi dovranno interpretare, realizzare e caricare sul magazine digitale video e /o filmati che simulano episodi di discriminazione, di emarginazione e di bullismo, di stalking e sexting, di disagio e rischio sociale e di tutte le problematiche connesse all'uso degli strumenti digitali; attraverso l'interpretazione di una situazione i ragazzi diventano maggiormente consapevoli e l'esperienza diventa più significativa</p> <p>Realizzare app per consultare le pagine del giornale con più facilità ed in modo immediato</p> <p>Strategie operative/modalità operative:</p> <p>Storytelling digitale per raccontare le proprie esperienze con la creazione di video, fumetti, testi</p> <p>Video making per un'efficace comunicazione attraverso messaggi che grazie alla rete web hanno maggiore potenzialità</p> <p>Coding per diventare soggetti attivi nella programmazione e realizzazione di app</p> <p>Digital media per giungere ad una comunicazione efficace</p> <p>Cooperative learning</p> <p>Role playing in cui gli attori simulano una situazione reale che possa coinvolgere dal punto di vista emozionale.</p> <p>Utilizzo di piattaforme di condivisione</p> <p>Drammatizzazione</p>
Data inizio prevista	09/10/2017
Data fine prevista	09/06/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	ALEE809013 ALMM809012
Numero destinatari	5 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



Numero ore	30
------------	----

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: In@rete Rivalta

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		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: In@rete Cassine

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	In@rete Cassine



<p>Descrizione modulo</p>	<p>La Scuola nell'a.s. 2015/16 ha aderito e trovato efficace a livello di ricaduta sui ragazzi il progetto MOVE UP, finanziato dalla Regione Piemonte. Il nostro IC intende attivare un modulo nel quale si chiederà la collaborazione di associazioni, esperti, enti ..., per proseguire il percorso intrapreso al fine di continuare il dialogo e lo scambio fra docenti, genitori e ragazzi sul rispetto della diversità, sul bullismo e sull'uso consapevole delle nuove tecnologie, consolidare insieme la consapevolezza delle proprie azioni e sviluppare il pensiero critico e utilizzare con sempre maggiore attenzione le nuove tecnologie riconoscendone rischi e pericoli.</p> <p>Obiettivi:</p> <p>Realizzare con la collaborazione di giornalisti professionisti un giornale on line interattivo gestito dai ragazzi che impareranno a riconoscere una notizia, verificarne le fonti, fare buone interviste, scrivere articoli intitolandoli in modo opportuno e utilizzare gli strumenti del giornalismo 2.0. All'interno del giornale gli alunni possono affrontare le problematiche relative all'adolescenza (affettività, sessualità, differenze di genere, disabilità, ...)</p> <p>Realizzare un magazine digitale e comunicare attraverso la pagina web del giornale con esperti ai quali la scuola chiederà la collaborazione (psicologo, avvocato, polizia postale, consultorio, SerT, ...)</p> <p>Promuovere i contenuti del giornale sui social network</p> <p>Giungere ad una comunicazione efficace e sviluppare la capacità di discernere tra i rischi e le opportunità che questi strumenti possiedono</p> <p>Attivare, tra i diversi ordini di scuola, laboratori di continuità attraverso i quali gli studenti dovranno analizzare dal punto di vista statistico l'utilizzo dei technological device, dei video-games, dei Social fra pari al fine di costruire un percorso per un curriculum verticale con competenze comuni e approfondire la riflessione sui nuovi strumenti di intrattenimento, gioco e comunicazione.</p> <p>I ragazzi dovranno interpretare, realizzare e caricare sul magazine digitale video e /o filmati che simulano episodi di discriminazione, di emarginazione e di bullismo, di stalking e sexting, di disagio e rischio sociale e di tutte le problematiche connesse all'uso degli strumenti digitali; attraverso l'interpretazione di una situazione i ragazzi diventano maggiormente consapevoli e l'esperienza diventa più significativa</p> <p>Realizzare app per consultare le pagine del giornale con più facilità ed in modo immediato</p> <p>Strategie operative/modalità operative:</p> <p>Storytelling digitale per raccontare le proprie esperienze con la creazione di video, fumetti, testi</p> <p>Video making per un'efficace comunicazione attraverso messaggi che grazie alla rete web hanno maggiore potenzialità</p> <p>Coding per diventare soggetti attivi nella programmazione e realizzazione di app</p> <p>Digital media per giungere ad una comunicazione efficace</p> <p>Cooperative learning</p> <p>Role playing in cui gli attori simulano una situazione reale che possa coinvolgere dal punto di vista emozionale.</p> <p>Utilizzo di piattaforme di condivisione</p> <p>Drammatizzazione</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>09/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>09/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Competenze di cittadinanza digitale</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>ALEE809024 ALMM809023</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>5 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>



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 RIVALTA B.DA - 'N. BOBBIO'
(ALIC809001)

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: In@rete Cassine

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		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 991117)
Importo totale richiesto	€ 24.369,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	1525
Data Delibera collegio docenti	22/03/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	1876
Data Delibera consiglio d'istituto	11/04/2017
Data e ora inoltro	19/05/2017 13:30:08
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>Imparo coding!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Robot che passione</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Robot che passione 2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>In@rete Rivalta</u>	€ 4.561,50	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>In@rete Cassine</u>	€ 4.561,50	
	Totale Progetto "E@CITTADINI"	€ 24.369,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 24.369,00	€ 25.000,00