



Candidatura N. 43541 2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	'S. AGOSTINO' CIVITANOVA MARCHE
Codice meccanografico	MCIC83000P
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA DEL PICENO 16/18
Provincia	MC
Comune	Civitanova Marche
CAP	62012
Telefono	0733890168
E-mail	MCIC83000P@istruzione.it
Sito web	www.icsagostino.eu
Numero alunni	1168
Plessi	MCAA83001G - "F.MORVILLO" MCAA83002L - JOYCE LUSSU MCEE83001R - "S. AGOSTINO" MCEE83004X - VIALE DELLA VITTORIA MCEE830051 - CONTRADA CAVALLINO MCMM83001Q - UNGARETTI MCMM83002R - PADRE MATTEO RICCI



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 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Aumento del numero di docenti coinvolti in gemellaggi sulle discipline matematiche e scientifiche Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 43541 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	Pensiamo e creiamo digitale	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Alla scoperta di Scratch	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Pensare e creare digitale	€ 4.665,60
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Da fruitori a creatori	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Creiamo con Scratch	€ 5.082,00
	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: Learning by doing and by creating with Scratch and Google App

Descrizione progetto	Il presente progetto ha la finalità di sviluppare il “pensiero computazionale” che si basa sulla creazione di criteri logici e semplici algoritmi, utili non solo per far funzionare i computer ma anche per “leggere” la realtà. Questo tipo di pensiero insegna a trovare soluzioni creative ai problemi e può essere applicato a tutti gli aspetti della conoscenza e a tutte le materie. Gli alunni non saranno semplici fruitori dei vari programmi di videoscrittura o di disegno, ma avranno l'occasione di diventare creatori di qualcosa di personale.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'istituto Comprensivo presenta una situazione territoriale articolata su due comuni, Civitanova Marche Alta e Montecosaro.

Entrambe le realtà territoriali sono ubicate in una zona collinare a ridosso della costa.

I plessi scolastici ubicati a Civitanova Marche Alta sono molto frequentati e richiesti anche dalle famiglie che risiedono nella parte costiera, le quali, in molti casi, preferiscono sobbarcarsi alcuni disagi logistici pur di poter accedere a un servizio scolastico ritenuto più rispondente alle loro necessità.

Nel comune di Montecosaro si evidenzia una presenza abbastanza variegata e articolata di famiglie di stranieri provenienti da paesi extraeuropei (Cina, Pakistan e Nord Africa) ed europei (soprattutto dai paesi dell'ex Jugoslavia). Nel territorio numerosi sono i nuclei familiari in cui lavorano entrambi i genitori con ricadute importanti dal punto di vista della gestione del tempo da dedicare ai figli.

Dal punto di vista sociale i due territori presentano la situazione tipica dei paesi a vocazione industriale e vicini alla zona costiera, con i problemi conseguenti legati alla presenza di microcriminalità e all'uso di stupefacenti. Le tradizioni e i costumi della tradizione locale sono ancora vivi, nonostante l'inserimento di numerosi nuclei extraregionali e di immigrati extracomunitari.



Obiettivi del progetto

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

Il presente progetto ha la finalità di sviluppare il "pensiero computazionale". Questo tipo di pensiero insegna a trovare soluzioni creative ai problemi e può essere applicato a tutti gli aspetti della conoscenza e a tutte le materie. Gli alunni non saranno semplici fruitori dei vari programmi di videoscrittura o di disegno, ma avranno l'occasione di diventare creatori di qualcosa di personale. Realizzare un video gioco o un'animazione al computer implica una serie di attività strettamente interconnesse: pensare e scrivere una storia, disegnare ambienti, prendere decisioni a livello grafico, inserire musica e suoni, caratterizzare i personaggi. In tal senso, l'insegnamento delle tecnologie digitali ha un alto potenziale didattico.

Il progetto prevede l'utilizzo del software "Scratch": un linguaggio di programmazione che rende semplice e divertente creare storie interattive, giochi e animazioni, e permette di condividere e remixare i propri progetti nel web.

Si prevede anche l'impiego della piattaforma Google App, già conosciuta ed utilizzata da docenti e alunni del nostro istituto.

Obiettivi generali del progetto:

- Conoscere l'uso del computer e le principali regole di sicurezza informatica;
- Conoscere ed approfondire l'utilizzo della piattaforma Google App (in modo particolare Drive e Classroom);
- Sviluppare il pensiero computazionale e del problem solving;
- Progettare, sviluppare e testare software.

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 istituto, da sempre attento alle esigenze pedagogiche di tutti gli studenti in special modo di quelli con bisogni educativi speciali, ritiene di dover fornire specifiche conoscenze e competenze digitali volte al raggiungimento del successo formativo di ciascun alunno.

Si vuole far acquisire ad ognuno di loro una buona consapevolezza di sé, migliorare la propria autostima e la capacità di orientarsi attivamente in collaborazione con il gruppo dei pari. Si vuole altresì favorire il confronto con l'adulto in una società fortemente caratterizzata dall'impulso tecnologico e digitale che risulta sempre più complessa e mutevole.

Tale processo di consapevolezza si realizza attraverso il lavoro scolastico degli ultimi due anni della scuola primaria e il primo anno della scuola secondaria di primo grado, poiché ne costituisce il filo conduttore sia in senso verticale come sviluppo di capacità individuali, sia in senso orizzontale come raccordo di obiettivi comuni tra i diversi percorsi disciplinari.

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.

Si prevede di svolgere l'attività progettuale nel periodo di giugno 2018, al mattino dalle ore 9.00 alle ore 12.00 circa, per cinque giorni a settimana.

Il progetto è previsto in plessi differenti che organizzeranno gli orari in modo diversificato in base alle necessità degli studenti stessi. L'orario può variare leggermente tra le varie sedi e comunque non si andrà oltre le ore 13.00.

In ogni plesso in cui si svolgono i moduli progettuali, verrà adibita un'aula con un laboratorio mobile per concedere agli studenti un più ampio utilizzo dello spazio e una collaborazione più agevole tra loro. Verranno inoltre adoperate, quando necessario, le aule didattiche che consentono l'utilizzo della LIM e della piattaforma google classroom. Per permettere agli alunni del comune di Montecosaro una più agevole fruizione del progetto si provvederà alla richiesta dell'eventuale trasporto comunale.

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...).

Il nostro Istituto, che si articola su due comuni, da sempre ha rapporti molto positivi con entrambe le amministrazioni. Nella realizzazione del presente progetto si chiederà una collaborazione a titolo gratuito all'amministrazione di Montecosaro per mettere a disposizione degli alunni il trasporto comunale. Ciò per consentire agli studenti che abitano nelle zone di campagna la possibilità di partecipare ai moduli progettuali del loro plesso di appartenenza. Per il comune di Civitanova non si richiederà il trasporto pubblico perché gli alunni coinvolti abitano prevalentemente all'interno del centro storico e quindi molto vicini ai plessi. All'inizio del progetto verranno coinvolte, con incontri-dibattiti tutte le famiglie del territorio in cui versa il nostro Istituto Comprensivo. Al termine dei vari moduli, verranno presentati alla comunità i lavori realizzati dagli alunni.



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 'S. AGOSTINO' CIVITANOVA
MARCHE (MCIC83000P)

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.).

Tutte le lezioni si svolgeranno prediligendo attività laboratoriali. Attraverso situazioni concrete gli alunni apprenderanno le più importanti funzioni legate all'uso del computer. Si cercherà di promuovere una didattica attiva in cui i protagonisti siano gli alunni. Nella prima parte del percorso i ragazzi familiarizzeranno con la piattaforma Google App e in particolar modo con Classroom, ma saranno loro i protagonisti della lezione. Il docente fornirà agli alunni tutti i materiali utili all'esplorazione autonoma dell'argomento come presentazioni, siti web, video tutorial e simili. La classe sarà intesa come arena di confronto e dibattito, e vede l'insegnante nelle vesti di moderatore e motivatore della discussione. Nella seconda parte dei moduli gli alunni conosceranno il software "Scratch". L'insegnante mostrerà alcuni esempi di progetti di natura differente: una storia a fumetti, un gioco, una simulazione di desktop, una semplice animazione, e poi fa di tutto perché sia lo stesso alunno a porsi un obiettivo proprio e dunque a "porsi il problema" ("voglio fare..."). L'insegnante avrà il compito di consigliare e aiutare il ragazzo a portare a termine il proprio obiettivo. Si cercherà di valorizzare al massimo lo spirito d'iniziativa di ogni singolo alunno.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

MIUR

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

Scuola 'S. AGOSTINO' CIVITANOVA
MARCHE (MCIC83000P)

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 nostro istituto è sempre attento alle innovazioni tecnologiche per migliorare e garantire un adeguamento allo standard della società attuale sempre in evoluzione per ciò che concerne la digitalizzazione. In particolare dal punto di vista della **didattica**, si è passati dall'allestimento di aule di informatica in tutti i plessi, all'inserimento delle LIM in ogni classe.

Il nostro istituto utilizza risorse digitali nella duplice ottica di formare gli studenti all'uso delle tecnologie e di migliorare l'azione didattica anche in funzione dell'inclusività. Inoltre si preoccupa di educare all'uso consapevole dei media e dei *social network*.

In coerenza con gli obiettivi previsti nella certificazione delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione, prevediamo anche un'azione di sviluppo del pensiero computazionale. È ormai universalmente riconosciuto che per riuscire bene nel proprio futuro professionale i giovani dovranno "imparare ad imparare" e non limitarsi a fornire risposte preconfezionate: il pensiero computazionale costituisce quindi la quarta abilità di base oltre a saper leggere, scrivere e fare di calcolo.

Questa competenza trasversale viene implementata attraverso una serie di progetti che coprono tutto il percorso scolastico: Laboratori creativi e di manipolazione, Giochi matematici e Scacchi (Scuole Primaria e Secondaria)

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.

Il motto del nostro Istituto è 'La scuola di tutti' perché una scuola è veramente inclusiva quando fa sentire ogni persona parte del tutto, appartenente all'ambiente che vive quotidianamente, nel rispetto della propria individualità; dove l'individualità è fatta di "differenze". Una scuola è inclusiva quando essa vive e insegna a vivere con le differenze. Don Milani ci insegna che niente è più ingiusto che fare parti uguali fra disuguali.

La diversità, in tutte le sue forme, dunque, viene considerata, una risorsa e una ricchezza, piuttosto che un limite, e nell'ottica dell'inclusione si lavora per rispettare le diversità individuali. L'idea di inclusione deve basarsi sul riconoscimento della rilevanza della piena partecipazione alla vita scolastica da parte di tutti i soggetti, ognuno con i suoi bisogni "speciali". Le strategie che si intende utilizzare saranno pertanto rivolte al raggiungimento del successo formativo attraverso una peer education ed attività laboratoriali di cooperative learning.

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.

I moduli che sono stati predisposti sono stati pensati per coinvolgere in maniera attiva e fortemente partecipativa i bambini, rendendoli protagonisti del loro successo formativo puntando l'attenzione sulla loro crescita globale, fatta di stimoli sempre positivi.

Il tutoring è pensato per accompagnare e stimolare gli studenti al lavoro cooperativo tra pari.

In itinere e al termine dei moduli saranno previsti dei feedback sul livello di gradimento e apprendimento attraverso questionari cartacei e on line che valutino anche il livello di conoscenze e competenze acquisiti gradualmente. Verranno realizzate alcune attività multimediali.

Al termine dei moduli verrà valutato il lavoro finale prodotto dagli alunni che dovranno presentare una breve relazione scritta sul percorso svolto: dalla progettazione alla realizzazione finale del "prodotto" che hanno concretizzato.

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 verrà promosso dall'Istituto attraverso incontri con il dirigente scolastico, i docenti e i genitori di tutti gli alunni della primaria e secondaria di primo grado, non solo quelli che verranno coinvolti nel programma, questo per far sì che si senta una necessità ed una volontà di poter capire l'importanza del piano e l'impatto positivo che ha negli alunni che ne usufruiscono.

Tutto il materiale digitale, prodotto durante il corso del progetto, verrà messo a disposizione di tutta la comunità scolastica attraverso la pubblicazione sul sito della scuola e su altri canali comunicativi del Web.

Verrà chiesto a studenti e genitori coinvolti nel piano progettuale di scrivere articoli sul loro gradimento del percorso effettuato da pubblicare sul sito della scuola ed eventualmente sui giornali locali.

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.

Nella fase preparatoria dei moduli progettuali verrà chiesta la collaborazione di genitori con competenze tecnico-informatiche per predisporre i lavori da presentare agli alunni, per allestire le aule con tutte le attrezzature necessarie allo svolgimento delle attività, per ricercare materiale di supporto sia digitale sia cartaceo.

I genitori, con particolari competenze digitali, potranno anche supportare gli insegnanti durante la presentazione dei vari moduli ed aiutare in maniera attiva e cooperativa gli studenti stessi che potranno ascoltare voci nuove e diverse dal consueto.

Si inviteranno i ragazzi a suggerire quali siano le tematiche che prediligono affrontare durante i vari moduli che potranno essere adeguati e modificati in base alle esigenze che via via emergeranno.

Al termine del percorso gli alunni presenteranno ai genitori e agli altri studenti dell'istituto il prodotto realizzato.



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

I moduli saranno strutturati in due parti. Inizialmente si analizzeranno le potenziali minacce che il mondo dell'informatica presenta come i malware, il cyber bullismo e il furto di identità. Gli alunni impareranno i termini più comuni dell'informatica e passeranno poi alla piattaforma Google App. La seconda parte del percorso prevede la scoperta del software "Scratch" per la creazione di animazioni, giochi e programmi interattivi. Nella prima parte del progetto l'insegnante, ad esempio, proietta un video in aula, propone un'attività unplugged preparatoria e poi chiede ai ragazzi di eseguire un certo numero di esercizi posti in una certa sequenza, ciascuno dei quali mira a far acquisire un certo concetto o una certa abilità cognitiva. In seguito il docente potrà verificare chi, come e quando ha raggiunto le abilità desiderate. Si arriverà poi alla scoperta del software "Scratch". In questa seconda fase la situazione problematica non è proposta dall'insegnante, ma nasce in modo spontaneo. Il docente fa vedere alcuni esempi di vari progetti: una storia a fumetti, un gioco, una semplice animazione... e poi fa di tutto perché sia lo stesso bambino a porsi un obiettivo proprio e dunque a "porsi il problema" ("voglio fare..."). Successivamente l'insegnante si ritira, aspetta che sia il bambino ad ideare il proprio progetto e farà da consigliere, da aiutante o da tecnico.



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
Scuola Digitale	Allegato O, pag. 109	http://www.icsagostino.eu/albo-della-scuola/documenti/598-piano-offerta-sommativa-triennale

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Pensiamo e creiamo digitale	€ 5.082,00
Alla scoperta di Scratch	€ 5.082,00
Pensare e creare digitale	€ 4.665,60
Da fruitori a creatori	€ 5.082,00
Creiamo con Scratch	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.993,60

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo: Pensiamo e creiamo digitale

Dettagli modulo

Titolo modulo	
Titolo modulo	Pensiamo e creiamo digitale



<p>Descrizione modulo</p>	<p>DESTINATARI: Il modulo è rivolto a 25 alunni di classi IV e V del plesso scolastico "Nelson Mandela" di Montecosaro.</p> <p>FINALITÀ: Il modulo ha la finalità di sviluppare il "pensiero computazionale" che si basa sulla creazione di criteri logici e semplici algoritmi utili non solo per far funzionare i computer ma anche per "leggere" la realtà e risolverne i problemi.</p> <p>STRUTTURA: Il modulo si sviluppa su due settimane con 3 ore per ogni lezione, al termine dell'anno scolastico (dall'11 al 22 giugno).</p> <p>L'inizio del modulo prevede 2 lezioni sulle problematiche di sicurezza informatica e cyber bullismo, visto che gli alunni lavoreranno su PC connessi alla rete, e sulla terminologia più comune dell'informatica (hardware, software, malware...).</p> <p>Obiettivi delle prime 2 attività laboratoriali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conoscere l'uso basilare del computer; - conoscere le principali minacce che il mondo dell'informatica presenta; - acquisire una terminologia specifica. <p>Poi si passerà alla conoscenza della piattaforma "Google App". Gli alunni, nelle successive 4 lezioni, esploreranno come questa piattaforma consenta di comunicare e gestire contenuti digitali con grande semplicità e flessibilità. In particolare impareranno ad utilizzare Drive e capiranno che i dati sono sempre disponibili e accessibili anche da uno smartphone perché vengono conservati su cloud.</p> <p>Obiettivi delle 4 attività laboratoriali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - capire il concetto di cloud; - utilizzare in modo semplice Drive (inserire e condividere un documento). <p>La seconda parte del percorso prevede l'esplorazione e l'utilizzo del software "Scratch", attraverso il quale gli alunni potranno programmare storie interattive, giochi e animazioni e condividere le proprie creazioni con gli altri membri. Verrà presentato loro "Scratch". Sceglieranno un programma di animazione tra gli esempi a corredo del programma Scratch o preso dalla galleria on-line.</p> <p>Obiettivi delle 4 attività laboratoriali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - familiarizzare con l'utilizzo di un software a interfaccia grafica; - creare un'animazione con "Scratch". <p>METODOLOGIA: programmazione guidata in piattaforma Google App e con il software "Scratch".</p> <p>VALUTAZIONE: verranno monitorati in itinere e alla fine: i rendimenti degli alunni con riferimento ai risultati attesi, lo sviluppo della capacità di utilizzo degli strumenti informatici, l'uso delle conoscenze apprese per realizzare un prodotto.</p> <p>ASPETTATIVE: alla fine del modulo gli alunni capiranno che la programmazione è una serie di istruzioni che diamo al computer per fargli comprendere che fare. Esse devono essere molto precise, altrimenti i programmi creati non funzionano. Scopriranno che esistono tanti tipi di linguaggio alcuni con interfaccia grafica come visual basic, scratch... I ragazzi familiarizzeranno con "Scratch" e saranno capaci di gestire i "costumi" di Scratch e i primi concetti di movimento e controllo.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>11/06/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>22/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>MCEE830051</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>25 Allievi (Primaria primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>



Scheda dei costi del modulo: Pensiamo e creiamo digitale

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: Alla scoperta di Scratch

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Alla scoperta di Scratch



<p>Descrizione modulo</p>	<p>DESTINATARI: Il modulo è rivolto a 25 alunni di classi IV e V del plesso scolastico "Sant'Agostino" di Civitanova Marche.</p> <p>FINALITÀ: Il modulo ha la finalità di sviluppare il "pensiero computazionale" che si basa sulla creazione di criteri logici e semplici algoritmi utili non solo per far funzionare i computer ma anche per "leggere" la realtà e risolverne i problemi.</p> <p>STRUTTURA: Il modulo si sviluppa su due settimane con 3 ore per ogni lezione, al termine dell'anno scolastico (dall'11 al 22 giugno).</p> <p>L'inizio del modulo prevede 2 lezioni sulle problematiche di sicurezza informatica e cyber bullismo, visto che gli alunni lavoreranno su PC connessi alla rete, e sulla terminologia più comune dell'informatica (hardware, software, malware...).</p> <p>Obiettivi delle prime 2 attività laboratoriali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conoscere l'uso basilare del computer; - conoscere le principali minacce che il mondo dell'informatica presenta; - acquisire una terminologia specifica. <p>Poi si passerà alla conoscenza della piattaforma "Google App". Gli alunni, nelle successive 4 lezioni, sperimenteranno come questa piattaforma consenta di comunicare e gestire contenuti digitali con grande semplicità e flessibilità. In particolare impareranno ad utilizzare Drive e capiranno che i dati sono sempre disponibili e accessibili anche da uno smartphone perché vengono conservati su cloud.</p> <p>Obiettivi delle 4 attività laboratoriali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - capire il concetto di cloud; - utilizzare in modo semplice Drive (inserire e condividere un documento). <p>La seconda parte del percorso prevede l'esplorazione e l'utilizzo del software "Scratch", attraverso il quale gli alunni potranno programmare storie interattive, giochi e animazioni e condividere le proprie creazioni con gli altri membri. Verrà presentato loro "Scratch". Sceglieranno un programma di animazione tra gli esempi a corredo del programma Scratch o preso dalla galleria on-line.</p> <p>Obiettivi delle 4 attività laboratoriali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - familiarizzare con l'utilizzo di un software a interfaccia grafica; - creare un'animazione con "Scratch". <p>METODOLOGIA: programmazione guidata in piattaforma Google App e con il software "Scratch".</p> <p>VALUTAZIONE: verranno monitorati in itinere e alla fine: i rendimenti degli alunni con riferimento ai risultati attesi, lo sviluppo della capacità di utilizzo degli strumenti informatici, l'uso delle conoscenze apprese per realizzare un prodotto.</p> <p>ASPETTATIVE: alla fine del modulo gli alunni capiranno che la programmazione è una serie di istruzioni che diamo al computer per fargli comprendere che fare. Esse devono essere molto precise, altrimenti i programmi creati non funzionano. Scopriranno che esistono tanti tipi di linguaggio alcuni con interfaccia grafica come visual basic, scratch... I ragazzi familiarizzeranno con "Scratch" e saranno capaci di gestire i 'costumi' di Scratch e i primi concetti di movimento e controllo.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>11/06/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>22/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>MCEE83001R</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>25 Allievi (Primaria primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: Alla scoperta di Scratch

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: Pensare e creare digitale

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Pensare e creare digitale



<p>Descrizione modulo</p>	<p>DESTINATARI: Il modulo è rivolto a 16 alunni di classi IV e V del plesso scolastico “Viale della Vittoria” di Montecosaro.</p> <p>FINALITÀ: Il modulo ha la finalità di sviluppare il “pensiero computazionale” che si basa sulla creazione di criteri logici e semplici algoritmi utili non solo per far funzionare i computer ma anche per “leggere” la realtà e risolverne i problemi.</p> <p>STRUTTURA: Il modulo si sviluppa su due settimane con 3 ore per ogni lezione, al termine dell’anno scolastico (dall’11 al 22 giugno).</p> <p>L’inizio del modulo prevede 2 lezioni sulle problematiche di sicurezza informatica e cyber bullismo, visto che gli alunni lavoreranno su PC connessi alla rete, e sulla terminologia più comune dell’informatica (hardware, software, malware...).</p> <p>Obiettivi delle prime 2 attività laboratoriali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conoscere l'uso basilare del computer; - conoscere le principali minacce che il mondo dell’informatica presenta; - acquisire una terminologia specifica. <p>Poi si passerà alla conoscenza della piattaforma “Google App”. Gli alunni, nelle successive 4 lezioni, esploreranno come questa piattaforma consenta di comunicare e gestire contenuti digitali con grande semplicità e flessibilità. In particolare impareranno ad utilizzare Drive e capiranno che i dati sono sempre disponibili e accessibili anche da uno smartphone perché vengono conservati su cloud.</p> <p>Obiettivi delle 4 attività laboratoriali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - capire il concetto di cloud; - utilizzare in modo semplice Drive (inserire e condividere un documento). <p>La seconda parte del percorso prevede l'esplorazione e l'utilizzo del software “Scratch”, attraverso il quale gli alunni potranno programmare storie interattive, giochi e animazioni e condividere le proprie creazioni con gli altri membri. Verrà presentato loro “Scratch”. Sceglieranno un programma di animazione tra gli esempi a corredo del programma Scratch o preso dalla galleria on-line.</p> <p>Obiettivi delle 4 attività laboratoriali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - familiarizzare con l'utilizzo di un software a interfaccia grafica; - creare un’animazione con “Scratch”. <p>METODOLOGIA: programmazione guidata in piattaforma Google App e con il software “Scratch”.</p> <p>VALUTAZIONE: verranno monitorati in itinere e alla fine: i rendimenti degli alunni con riferimento ai risultati attesi, lo sviluppo della capacità di utilizzo degli strumenti informatici, l’uso delle conoscenze apprese per realizzare un prodotto.</p> <p>ASPETTATIVE: alla fine del modulo gli alunni capiranno che la programmazione è una serie di istruzioni che diamo al computer per fargli comprendere che fare. Esse devono essere molto precise, altrimenti i programmi creati non funzionano. Scopriranno che esistono tanti tipi di linguaggio alcuni con interfaccia grafica come visual basic, scratch... I ragazzi familiarizzeranno con “Scratch” e saranno capaci di gestire i 'costumi' di Scratch e i primi concetti di movimento e controllo.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>11/06/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>22/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>MCEE83004X</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>16 Allievi (Primaria primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: Pensare e creare digitale

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 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Da fruitori a creatori

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Da fruitori a creatori



<p>Descrizione modulo</p>	<p>DESTINATARI: Il modulo è rivolto a 25 alunni di classi PRIME del plesso scolastico "RICCI" di Montecosaro.</p> <p>FINALITÀ: Il modulo ha la finalità di sviluppare il "pensiero computazionale" che si basa sulla creazione di criteri logici e semplici algoritmi utili non solo per far funzionare i computer ma anche per "leggere" la realtà e risolverne i problemi.</p> <p>STRUTTURA: Il modulo si sviluppa su due settimane con 3 ore per ogni lezione, al termine dell'anno scolastico (dall'11 al 22 giugno).</p> <p>L'inizio del modulo prevede 2 lezioni sulle problematiche di sicurezza informatica e cyber bullismo, visto che gli alunni lavoreranno su PC connessi alla rete, e sulla terminologia più comune dell'informatica (hardware, software, malware...).</p> <p>Obiettivi delle prime 2 attività laboratoriali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conoscere l'uso basilare del computer; - conoscere le principali minacce che il mondo dell'informatica presenta; - acquisire una terminologia specifica. <p>Poi si passerà alla conoscenza della piattaforma "Google App". Gli alunni, nelle successive 4 lezioni, sperimenteranno come questa piattaforma consenta di comunicare e gestire contenuti digitali con grande semplicità e flessibilità. In particolare impareranno ad utilizzare "Drive" e capiranno che i dati sono sempre disponibili e accessibili anche da uno smartphone perché vengono conservati su cloud. In seguito opereranno su "Classroom" e realizzeranno un questionario (saranno loro a decidere su quale disciplina) che somministreranno agli altri compagni di corso.</p> <p>Obiettivi delle 4 attività laboratoriali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - capire il concetto di cloud; - utilizzare "Drive"; - creare un questionario con "Classroom". <p>La seconda parte del percorso prevede l'esplorazione e l'utilizzo del software "Scratch", attraverso il quale gli alunni potranno programmare storie interattive, giochi e animazioni e condividere le proprie creazioni con gli altri membri. Verrà presentato loro "Scratch" ed elaboreranno un mini-progetto di animazione. Sceglieranno un programma di animazione tra gli esempi a corredo del programma Scratch o preso dalla galleria on-line.</p> <p>Obiettivi delle 4 attività laboratoriali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - familiarizzare con l'utilizzo di un software a interfaccia grafica; - creare un'animazione con "Scratch". <p>METODOLOGIA: programmazione guidata in piattaforma "Google App" e con il software "Scratch".</p> <p>VALUTAZIONE: verranno monitorati in itinere e alla fine: i rendimenti degli alunni con riferimento ai risultati attesi, lo sviluppo della capacità di utilizzo degli strumenti informatici, l'uso delle conoscenze apprese per realizzare un prodotto.</p> <p>ASPETTATIVE: alla fine del modulo gli alunni capiranno che la programmazione è una serie di istruzioni che diamo al computer per fargli comprendere che fare. Esse devono essere molto precise, altrimenti i programmi creati non funzionano. Scopriranno che esistono tanti tipi di linguaggio alcuni con interfaccia grafica come visual basic, scratch... I ragazzi familiarizzeranno con "Scratch", saranno capaci di gestire i "costumi" di Scratch e apprenderanno i primi concetti di movimento e controllo.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>11/06/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>22/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>MCMM83002R</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>



Scheda dei costi del modulo: Da fruitori a creatori

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: Creiamo con Scratch

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Creiamo con Scratch



<p>Descrizione modulo</p>	<p>DESTINATARI: Il modulo è rivolto a 25 alunni di classi PRIME del plesso scolastico "Ungaretti" di Civitanova Marche.</p> <p>FINALITÀ: Il modulo ha la finalità di sviluppare il "pensiero computazionale" che si basa sulla creazione di criteri logici e semplici algoritmi utili non solo per far funzionare i computer ma anche per "leggere" la realtà e risolverne i problemi.</p> <p>STRUTTURA: Il modulo si sviluppa su due settimane con 3 ore per ogni lezione, al termine dell'anno scolastico (dall'11 al 22 giugno).</p> <p>L'inizio del modulo prevede 2 lezioni sulle problematiche di sicurezza informatica e cyber bullismo, visto che gli alunni lavoreranno su PC connessi alla rete, e sulla terminologia più comune dell'informatica (hardware, software, malware...).</p> <p>Obiettivi delle prime 2 attività laboratoriali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conoscere l'uso basilare del computer; - conoscere le principali minacce che il mondo dell'informatica presenta; - acquisire una terminologia specifica. <p>Poi si passerà alla conoscenza della piattaforma "Google App". Gli alunni, nelle successive 4 lezioni, sperimenteranno come questa piattaforma consenta di comunicare e gestire contenuti digitali con grande semplicità e flessibilità. In particolare impareranno ad utilizzare "Drive" e capiranno che i dati sono sempre disponibili e accessibili anche da uno smartphone perché vengono conservati su cloud. In seguito opereranno su "Classroom" e realizzeranno un questionario (saranno loro a decidere su quale disciplina) che somministreranno agli altri compagni di corso.</p> <p>Obiettivi delle 4 attività laboratoriali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - capire il concetto di cloud; - utilizzare "Drive"; - creare un questionario con "Classroom". <p>La seconda parte del percorso prevede l'esplorazione e l'utilizzo del software "Scratch", attraverso il quale gli alunni potranno programmare storie interattive, giochi e animazioni e condividere le proprie creazioni con gli altri membri. Verrà presentato loro "Scratch" ed elaboreranno un mini-progetto di animazione. Sceglieranno un programma di animazione tra gli esempi a corredo del programma Scratch o preso dalla galleria on-line.</p> <p>Obiettivi delle 4 attività laboratoriali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - familiarizzare con l'utilizzo di un software a interfaccia grafica; - creare un'animazione con "Scratch". <p>METODOLOGIA: programmazione guidata in piattaforma "Google App" e con il software "Scratch".</p> <p>VALUTAZIONE: verranno monitorati in itinere e alla fine: i rendimenti degli alunni con riferimento ai risultati attesi, lo sviluppo della capacità di utilizzo degli strumenti informatici, l'uso delle conoscenze apprese per realizzare un prodotto.</p> <p>ASPETTATIVE: alla fine del modulo gli alunni capiranno che la programmazione è una serie di istruzioni che diamo al computer per fargli comprendere che fare. Esse devono essere molto precise, altrimenti i programmi creati non funzionano. Scopriranno che esistono tanti tipi di linguaggio alcuni con interfaccia grafica come visual basic, scratch... I ragazzi familiarizzeranno con "Scratch", saranno capaci di gestire i "costumi" di Scratch e apprenderanno i primi concetti di movimento e controllo.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>11/06/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>22/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>MCMM83001Q</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>25 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 'S. AGOSTINO' CIVITANOVA
MARCHE (MCIC83000P)

Scheda dei costi del modulo: Creiamo con Scratch

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 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 43541)
Importo totale richiesto	€ 24.993,60
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	1907-2.2.A
Data Delibera collegio docenti	15/05/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	1908-2.2.C
Data Delibera consiglio d'istituto	15/05/2017
Data e ora inoltro	16/05/2017 13:24:05
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>Pensiamo e creiamo digitale</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Alla scoperta di Scratch</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Pensare e creare digitale</u>	€ 4.665,60	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Da fruitori a creatori</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Creiamo con Scratch</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Learning by doing and by creating with Scratch and Google App"	€ 24.993,60	



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 'S. AGOSTINO' CIVITANOVA
MARCHE (MCIC83000P)

	TOTALE CANDIDATURA	€ 24.993,60	€ 25.000,00
--	---------------------------	--------------------	--------------------