



Candidatura N. 44810
2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	CIRC. 'G.MARCONI' TRAPANI
Codice meccanografico	TPEE00400P
Tipo istituto	SCUOLA PRIMARIA
Indirizzo	VIALE 11 SETTEMBRE 2001
Provincia	TP
Comune	Trapani
CAP	91100
Telefono	0923539178
E-mail	TPEE00400P@istruzione.it
Sito web	www.guglielmomarconi.gov.it
Numero alunni	848
Plessi	TPAA00402G - "G. MARCONI" TPAA00404N - "VIA 80" TPAA00409V - VIA CAP. VERRI TPEE00400P - CIRC. 'G.MARCONI' TRAPANI TPEE00401Q - G.MARCONI TPEE00402R - PLESSO "ANTONINO VIA" TPEE00403T - VITOCOLONNA



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 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	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. 44810 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	STRADA FACENDO	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	IO E LA STRADA	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	STRADA FACENDO 01	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	IO E LA STRADA 01	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 22.728,00



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: A passi sicuri

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Il progetto nasce dalla convinzione che sia compito della scuola educare gli alunni ad un utilizzo attivo, creativo e consapevole delle tecnologie per un pieno esercizio della propria cittadinanza; per questo la tematica scelta è l'educazione stradale per proporre apprendimenti che educino allo sviluppo di una coscienza etica necessaria alla formazione dei futuri cittadini. I destinatari saranno gli alunni di tutto il Circolo; si prevedono 4 moduli per fasce di età: 6-8 anni e 9-11 anni composti da alunni di classi diverse. Si usufruirà degli spazi e delle attrezzature tecnologiche di cui i plessi sono dotati: laboratorio di informatica, auditorium, aule, atelier. Il ricorso ad attività ludico-pratiche sarà di fondamentale importanza per avviare gli alunni al pensiero computazionale; partendo da argomenti di informatica unplugged, si svilupperà un approccio al problem-solving promuovendo capacità di pensiero trasversale in vari ambiti disciplinari. Attraverso attività laboratoriali, apprendimento attraverso il fare, si valorizzeranno le capacità individuali di tutti gli alunni anche di quelli con particolari bisogni e di raggiungere i traguardi attesi. I prodotti (giochi, animazioni, storie) realizzati anche attraverso risorse on line e piattaforme messe a disposizione dal MIUR, saranno pubblicizzati. Le metodologie innovative previste, la coerenza con le tematiche curricolari, l'utilizzo creativo delle tecnologie favoriranno lo sviluppo di competenze di cittadinanza.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Il contesto socio-culturale ed economico in cui opera la Scuola è piuttosto eterogeneo. La popolazione è formata da impiegati, piccoli commercianti, operai, artigiani e in misura minore da professionisti e funzionari con una tendenza all'aumento della disoccupazione; ad essi vanno aggiungendosi famiglie di immigrati specie di etnia cinese. Il contesto socio – economico e culturale risulta basso. In un plesso ubicato in un quartiere a rischio, la quasi totalità degli alunni appartiene ad un ambiente particolarmente svantaggiato, da qui scarsa motivazione all'apprendimento, situazioni di frustrazione e aggressività verbale e fisica. E' mancata la progettualità in campo sociale che ha alimentato una serie di problematiche quali ad esempio:

- la mancanza o l'insufficienza di strutture adeguate;
- difficoltà occupazionali;
- difficoltà a riconoscere una propria identità nel contesto sociale.

In questo quadro il ruolo dell' Istituzione scolastica diventa indispensabile al fine di garantire la costruzione di un'identità personale e sociale dell'individuo. Per tale scopo, è necessario che la scuola abbia la capacità di guardare al contesto in cui è allocata, alle sue problematiche, al fine di educare i giovani al successo personale e sociale, indicando loro le mete da raggiungere e aiutandoli a dare forma ad una coscienza civica.

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.

Gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere sono: 1. Sviluppare un atteggiamento attivo e consapevole nell'utilizzo delle nuove tecnologie. 2. Sviluppare il pensiero computazionale attraverso l'introduzione in modo graduale, inizialmente intuitivo e ludico, dei concetti base della programmazione. 3. Promuovere trasversalmente la capacità di pensiero progettuale e di risoluzione di problemi attraverso l'interazione tra tecnologie digitali e attività pratiche. 4. Promuovere le competenze chiave nell'area linguistica, nell'area matematica e nell'area tecnico-scientifica attraverso l'adozione di metodologie innovative. 5. Acquisire alcune conoscenze fondamentali relative all'educazione stradale. 6. Utilizzare le conoscenze e le abilità relative al linguaggio dei media per rielaborare e produrre in modo creativo varie tipologie di testi. 7. Sviluppare capacità di collaborazione finalizzate alla realizzazione di un prodotto comune.

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.

La proposta progettuale è rivolta a tutti gli alunni del Circolo. In base all' indagine autovalutativa è emerso che vi è una generalizzata richiesta educativa rivolta dal territorio alla scuola, mirante essenzialmente a far sì che gli alunni vengano dotati di un solido bagaglio di competenze cognitive, relazionali, emotive e sociali. A prescindere dal ceto di provenienza, i bisogni dei genitori sono sempre più indirizzati verso una elevata qualità dell'offerta formativa. In particolare, le aspettative dei genitori condivise dai docenti sono: - che il livello di maturazione personale raggiunto consenta agli studenti di rapportarsi positivamente e costruttivamente con gli altri, in riferimento a diversi contesti sociali di interazione; - che la formazione complessiva acquisita sia funzionale al rafforzamento dell'identità personale e sia strumento positivo di relazione con l'ambiente circostante. E' in questa ottica che va collocata l'introduzione al pensiero logico e computazionale e l'uso delle tecnologie informatiche, ancora poco utilizzate sia dai nostri alunni che dai docenti nella pratica didattica.

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 progetto si svolgerà in orario extrascolastico con uno o più rientri pomeridiani. La cadenza degli incontri sarà programmata secondo cadenza settimanale o quindicennale ed avrà durata biennale. Il progetto verrà svolto nei plessi: "Antonino Via" sito in Viale 11 Settembre 2001 e "Guglielmo Marconi" sito in via Ugo Bassi. Si svolgerà sui due plessi per utilizzare al meglio i laboratori ivi esistenti. L'apertura pomeridiana della scuola è garantita grazie alla presenza del personale ATA che dà la disponibilità a svolgere attività anche pomeridiane oltre il proprio orario di servizio e che contribuisce alla sorveglianza e alla gestione degli spazi scolastici destinati alle attività didattico-progettuali e alla fornitura del materiale necessario allo svolgimento di queste: fotocopie, materiale di facile consumo...

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni

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

La nostra Istituzione scolastica aderisce ad accordi di rete con altre scuole del territorio per gestire al meglio e ottimizzare attività di aggiornamento, di ricerca e scambio di esperienze, inoltre usufruisce della collaborazione di Enti e Associazioni che operano nel territorio per particolari progetti scolastici ed extrascolastici. Per questo progetto, attualmente, non si prevedono forme di collaborazione o partenariati con enti pubblici o privati territoriali; tuttavia non è escluso la possibilità di una collaborazione con l'Ente Locale e in particolare con il Corpo di Polizia Municipale della nostra città, se si presenteranno iniziative collegate al progetto. In tal caso la scuola sarà disponibile a beneficiare di tali opportunità in vista di una migliore collaborazione tra scuola-famiglia-ente locale.



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 CIRC. 'G.MARCONI' TRAPANI
(TPEE00400P)

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 realizzazione del progetto consentirà al nostro istituto di iniziare a pensare azioni educative per superare il modello della lezione tradizionale in vista di migliorare l'autonomia, la responsabilità, il coinvolgimento e la motivazione degli alunni. L'approccio metodologico utilizzato sarà la didattica laboratoriale che prevede una progettualità condivisa, la partecipazione attiva degli alunni, la realizzazione di un prodotto. La modalità di lavoro sarà il cooperative learning in cui gli alunni saranno messi nelle condizioni di creare percorsi, giochi, storie inerenti la tematica da affrontare sperimentando le competenze acquisite, provando e verificando i possibili errori (learning by doing). L'utilizzo di attività pratiche svolte in un contesto di gioco seguendo l'attitudine e le capacità di apprendimento dei bambini, stimolerà la curiosità ed il desiderio di ricercare, di scoprire nuove soluzioni (problem solving).

Si potranno utilizzare spazi diversi in base al tipo di attività: aula, palestra, laboratorio di informatica, atelier... Nello stesso tempo si metteranno in atto la mediazione, la suddivisione e la definizione dei compiti e dei ruoli (team based learning) in base alle capacità di ciascuno, il lavoro in coppia, nel piccolo e nel grande gruppo. Il docente sarà un facilitatore; gli elementi relativi al pensiero computazionale saranno introdotti gradualmente, sia attraverso l'uso del computer che attraverso il "fare".

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 altre azioni del PON-FSE, PON-FESR, PNSD, Piano Nazionale Formazione

Gli obiettivi sono riconducibili e coerenti ai traguardi di competenza delle Indicazioni Nazionali, ai progetti inseriti nel PTOF e in linea con il PM della scuola Progetto "Integrazione – inclusione scolastica degli alunni in situazione di disabilità" Finalità - Sviluppare la creatività. Sviluppare e migliorare le capacità comunicative e di socializzazione attraverso l'inclusione ed azioni di tutoraggio mirate. Si pone inoltre in continuità con i progetti della scuola primaria: Progetto "L'informatica" Finalità - Promuovere attività didattiche per arricchire l'intervento formativo della scuola e favorire l'acquisizione e la padronanza di tutti i fondamentali tipi di linguaggio, attraverso l'uso degli strumenti informatici di base. Progetto "Cittadinanza e Costituzione" Finalità - Orientare nelle regole e nella vita sociale per fare acquisire norme della vita associata, rendendo partecipe l'alunno della costruzione di un sistema pieno di regole Progetto "Cittadini di domani" Finalità - Sviluppare il senso dell'identità personale, essere consapevole delle proprie esigenze e sentimenti, saperli controllare ed esprimere in modo adeguato.



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 CIRC. 'G.MARCONI' TRAPANI
(TPEE00400P)

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 progetto tiene conto del Piano per l'Inclusività dell'istituto che prevede un curriculum attento alle esigenze degli alunni con BES, con DSA e dei disabili inseriti nei diversi plessi.

Poiché gli alunni con particolari bisogni educativi spesso trovano nella tecnologia un grande facilitatore in grado di accelerare i processi di comprensione, si propongono percorsi di apprendimento adeguati alle capacità di ciascuno. L'utilizzo del gioco e di strumenti tecnologici in un'ottica laboratoriale coinvolgerà emotivamente gli alunni e valorizzerà le capacità individuali.

Le strategie per l'inclusione che si pensa di adottare sono parte integrante del progetto stesso: il cooperative learning in primo luogo, alcuni momenti di peer tutoring, il confronto tra pari, l'aiuto reciproco che consentiranno a tutti di superare le eventuali difficoltà e le frustrazioni, accrescendo l'autostima e facilitando l'inclusione.

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.

Inizialmente è previsto un questionario di accertamento dei prerequisiti per conoscere le aspettative degli alunni nei confronti della proposta progettuale.

Nel corso delle attività in ogni modulo saranno predisposte verifiche degli apprendimenti tramite semplici questionari posti in forma di gioco in modo da consentire ad allievi e tutor di monitorare gli apprendimenti e di prevedere rettifiche in itinere.

Una valutazione complessiva sarà data anche alla qualità dei prodotti realizzati.

Al termine del percorso 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 proposte di miglioramento.

I risultati delle valutazioni saranno pubblicizzati attraverso gli Organi Collegiali.

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).

I materiali realizzati attraverso il progetto saranno disponibili sul sito della scuola, dunque messi online e quindi a disposizione di tutti come risorsa da utilizzare. Saranno inoltre resi pubblici in altre piattaforme dedicate allo sviluppo e alla condivisione educativa, previa autorizzazione.

Inizialmente il progetto sarà presentato ai genitori nelle assemblee di classe e nei consigli di interclasse; a conclusione delle attività sarà organizzato e gestito dai partecipanti un evento aperto alle famiglie e alla cittadinanza per socializzare i risultati. Per quanto riguarda la possibilità di replicabilità si rimanda all'esito della valutazione finale di tutto il progetto. Il nostro istituto coglierà questa occasione come sperimentazione di pratiche migliorative che potranno essere estese anche all'interno delle attività curricolari in orario antimeridiano.

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.

Si intende realizzare una collaborazione tra genitori e scuola in quanto si hanno maggiori possibilità di contrastare l'abbandono, la dispersione, l'apatia e il disinteresse per la scuola. Da questa consapevolezza si intende coinvolgere i genitori nelle due fasi importanti del progetto: iniziale e conclusiva.

Le strategie di coinvolgimento previste sono:

- presentazione del progetto alle famiglie durante le assemblee di classe;
- colloquio con le famiglie degli studenti per i quali sono stati rilevati particolari bisogni formativi;
- somministrazione di un questionario per comprendere quali specifiche esigenze e aspettative dei genitori in riferimento alle azioni previste;
- presentazione finale di quanto svolto alle famiglie e alla cittadinanza.
- partecipazione alla manifestazione finale per condividere i risultati (prodotti finali) dei singoli moduli.

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, di tipo fortemente laboratoriale, sperimentale e creativo dovrebbero agire come leva per invogliare gli studenti a partecipare.

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

Due moduli di 30 ore hanno come tematica l'ambiente strada, sono indirizzati agli alunni più piccoli,

hanno l'obiettivo di portare gli alunni a familiarizzare con un linguaggio di programmazione in modo semplice e pratico e di consentire loro di acquisire conoscenze e abilità spendibili in ambito sia tecnologico e civico.

Gli altri due moduli di 30 ore ciascuno, saranno rivolti ad alunni più grandi che hanno già dimestichezza con gli strumenti informatici e che tratteranno la tematica in modo più approfondito, senza però trascurare l'esperienza diretta. Sarà incentrato sull'uso del linguaggio di programmazione come mezzo per sviluppare conoscenze interdisciplinari

Modulo 1: "IO E LA STRADA" alunni 6-8 anni I LIVELLO

Modulo 2: "STRADA FACENDO" alunni 8-11 anni II LIVELLO

Modulo 3: "IO E LA STRADA 01" alunni 6-8 anni I LIVELLO

Modulo 4: "STRADA FACENDO 01" alunni 8-11 anni II LIVELLO



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
"Cittadinanza e Costituzione"	pag. n.44	http://www.guglielmomaroni.gov.it/files/P.T.O.F._16-17.pdf
"Cittadini di domani"	pag. n. 52	http://www.guglielmomaroni.gov.it/files/P.T.O.F._16-17.pdf
"L'informatica"	pag. n.53	http://www.guglielmomaroni.gov.it/files/P.T.O.F._16-17.pdf
"Integrazione – inclusione scolastica degli alunni in situazione di disabilità"	pag. n.42	http://www.guglielmomaroni.gov.it/files/P.T.O.F._16-17.pdf

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
STRADA FACENDO	€ 5.682,00
IO E LA STRADA	€ 5.682,00
STRADA FACENDO 01	€ 5.682,00
IO E LA STRADA 01	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 22.728,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: STRADA FACENDO

Dettagli modulo



Titolo modulo	STRADA FACENDO
<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il modulo ha lo scopo trattare la tematica introducendo gli allievi al coding e al pensiero computazionale attraverso l'uso di piattaforme interattive e software didattici gratuiti come Quiz Faber, Bee-Bot, Blocly o Scratch, che mettendo a disposizione un ambiente di programmazione a blocchi con mattoncini colorati, consente di realizzare giochi e storie interattive, animazioni in modo intuitivo con un'ampia gamma di variabili. Le attività presentate come un gioco, da fare singolarmente e collettivamente, producono un risultato tangibile in tempi brevi e allo stesso tempo avviano i bambini al linguaggio della programmazione in modo creativo e divertente. La creazione di situazioni e di storie che hanno come ambientazione la strada, il rispetto delle regole li metterà di fronte a situazioni problematiche per risolvere le quali si serviranno del ragionamento per trovare la strategia migliore (problem solving); nello stesso tempo apprenderanno i concetti computazionali fondamentali, (astrazione, logica, algoritmi) e a pensare in modo più creativo e collaborativo.</p> <p>Obiettivi didattici interdisciplinari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare capacità che consentono di muoversi senza pericolo negli spazi urbani anche in relazione al proprio territorio, acquisendo la relativa nomenclatura. (italiano-geografia) • Conoscere l'ambiente strada e acquisire comportamenti che garantiscano sicurezza per se stessi e per gli altri .(cittadinanza e costituzione) • Saper utilizzare e integrare diversi tipi di linguaggio (verbale, iconico, musicale) per creare una storia.(italiano-arte-musica) • Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di un compito e utilizzare forme comunicative efficaci per collaborare.(italiano) • Individuare le norme di comportamento da tenere in strada come pedone e ciclista.(cittadinanza e costituzione) • Assumere un atteggiamento consapevole ed aperto all'ascolto apportando un personale contributo al lavoro collettivo.(cittadinanza e costituzione). <p>Obiettivi didattici digitali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare in modo spontaneo e ludico le tecnologie. • Progettare, usando linguaggi di programmazione facili basati sulla selezione e su ripetizioni. condizionali con l'uso di variabili e di forme elementari di input ed output. • Risolvere problemi mediante la loro decomposizione in parti più piccole. • Identificazione di schemi e caratteristiche comuni da applicare in nuove situazioni. • Usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento e la correttezza di alcuni semplici algoritmi. • Utilizzare semplici software per realizzare un prodotto. <p>Attività e contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni e riflessioni guidate. • Le principali norme relative ai pedoni. • Giochi di gruppo, simulazioni. • Rappresentazione grafica dei vissuti motori • Conversazioni partendo dall' esperienza personale sui comportamenti corretti /scorretti dell'utente della strada. • Esecuzione di un percorso stradale guidato in situazione simulata • Costruzione di un percorso stradale effettuato e sua descrizione • Il procedimento di soluzione algoritmica di un problema : sequenza, scelta condizionata, iterazione. • Strategie per l'ordinamento di oggetti (selezione/inserimento, partizionamento. • Uso di strumenti di coding online. • Utilizzo della programmazione visuale a blocchi (SCRATCH) e di altri semplici software. • Verifica e correzione del codice. <p>Strategie metodologiche</p> <p>Didattica laboratoriale: sarà necessario che i componenti del gruppo lavorino in modo</p>



	<p>interattivo, verificando gli uni con gli altri le difficoltà e fornendosi il feedback. In questo modo si otterranno alcuni vantaggi: gli alunni nel gruppo saranno incoraggiati e aiutati a sviluppare la fiducia nelle proprie capacità, la leadership, la comunicazione, a prendere delle decisioni e a gestire i conflitti nei rapporti interpersonali.</p> <p>Conversazioni guidate Storytelling Brainstorming Learning by doing Problem solving Cooperative learning</p> <p>Verifiche Iniziali per l'accertamento dei prerequisiti; osservazioni dirette; prove oggettive con l'impiego di schede strutturate e non; realizzazione di un prodotto finale.</p> <p>RISULTATI ATTESI o Sviluppare la capacità di utilizzare strumenti tecnologici in maniera interattiva e creativa. o Realizzare un apprendimento collaborativo che mette l'alunno al centro del processo di apprendimento. o Promuovere comportamenti rispettosi di regole necessarie per una convivenza civile. o Assecondare il senso naturale di scoperta degli alunni. o Acquisire familiarità con il linguaggio di programmazione. o Sviluppare la capacità logiche e di problem solving. o Migliorare il processo di apprendimento attraverso l'utilizzo del digitale. o Stimolare le diverse intelligenze utilizzando diversi canali comunicativi. o Sviluppare l'autonomia e il senso di responsabilità.</p>
Data inizio prevista	05/02/2018
Data fine prevista	28/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TPEE00401Q
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: STRADA FACENDO

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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €



Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: IO E LA STRADA

Dettagli modulo

Titolo modulo	IO E LA STRADA
Descrizione modulo	<p>Il modulo di I livello è indirizzato ad alunni dai 6 agli 8 anni; la tematica sarà affrontata in modo semplice e divertente avviando gli alunni alla programmazione (coding), in un contesto di gioco. Si proporranno situazioni stimolo legate al quotidiano, attività linguistiche per attivare la fantasia, giochi di orientamento spaziale, attività grafico-pittoriche per la presa di coscienza della sequenzialità delle azioni. L'utilizzo di CodyRoby, un gioco "unplugged" basato sulla programmazione e sull'interpretazione di semplici sequenze di istruzioni elementari, consentirà di svolgere attività pratiche di costruzione di percorsi, di creazione di giochi motori, di semplici storie legate alla tematica.</p> <p>Gli alunni che hanno più dimestichezza con le tecnologie applicheranno le conoscenze esperite anche in ambito digitale utilizzando software free, open source o i diversi percorsi che il sito del MIUR mette a disposizione attraverso il progetto "Programma il futuro". La piattaforma online, Code.org. offre la possibilità di "giocare" con la programmazione in un ambiente di lavoro basato sul linguaggio visuale. E' semplice da usare, poiché interamente basato sull'approccio denominato 'trascina e rilascia' (drag and drop), i comandi disponibili sono i blocchi colorati, per cui le attività proposte saranno intuitive e divertenti e alla portata di tutti indipendentemente dalle competenze multimediali possedute. Si prevede inoltre l'uso della LIM e del proiettore multimediale, strumenti fortemente interattivi, che portano gli alunni a diventare co-costruttori del proprio processo di apprendimento e a riflettere sui processi e sulle strategie da utilizzare per risolvere problemi o situazioni problematiche.</p> <p>Obiettivi didattici digitali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare in modo spontaneo e ludico le tecnologie • Impartire le istruzioni di movimento tramite una serie di passi sequenziali. • Rappresentare un'azione tramite una serie di istruzioni • Esprimere i movimenti tramite una serie di istruzioni. • Impartire le istruzioni di movimento tramite una serie di passi sequenziali. • Capire cosa sono gli algoritmi e come sono espressi. • Realizzare e mettere a punto programmi strutturalmente semplici contenenti solo sequenze di azioni e ripetizioni di azioni con il coinvolgimento diretto degli alunni. • Usare il ragionamento per dire quale è il comportamento di programmi semplici e capire e correggerne gli eventuali errori di funzionamento. • Analizzare i problemi in termini computazionali e fare esperienza tramite software adatti. <p>Obiettivi didattici interdisciplinari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sapersi orientare nell'ambiente circostante e saper rappresentare e verbalizzare percorsi.(geografia) • Intuire la distinzione tra comportamenti corretti e scorretti da tenere in strada.(cittadinanza e costituzione) • Interiorizzare di semplici regole di comportamento attraverso situazioni di gioco.(cittadinanza e costituzione) • Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta.(italiano) • Collaborare nel gruppo per portare a termine un compito.(cittadinanza e costituzione) <p>Contenuti e attività</p> <p>Giochi motori per sviluppare l'orientamento, la lateralizzazione, l'organizzazione spazio-temporale.</p> <p>Conversazioni e riflessioni guidate e racconto di esperienze.</p>



	<p>Giochi di ruolo, simulazioni. Rappresentazioni grafiche. Scrittura di istruzioni sequenziali per realizzare un percorso. Esecuzione di sequenze di istruzioni. Uso di strumenti di coding online. Verifica e correzione del codice.</p> <p>Strategie metodologiche. Didattica laboratoriale: Conversazioni guidate Brainstorming Learning by doing Problem solving Cooperative learning</p> <p>Verifiche Iniziali per l'accertamento dei prerequisit; osservazioni dirette; prove oggettive con l'impiego di schede strutturate e non; realizzazione di un prodotto finale.</p> <p>RISULTATI ATTESI o Sviluppare la capacità di utilizzare strumenti tecnologici in maniera interattiva e creativa. o Realizzare un apprendimento collaborativo che mette l'alunno al centro del processo di apprendimento. o Promuovere comportamenti rispettosi di regole necessarie per una convivenza civile. o Assecondare il senso naturale di scoperta degli alunni. o Acquisire familiarità con il linguaggio di programmazione. o Sviluppare la capacità logiche e di problem solving. o Migliorare il processo di apprendimento attraverso l'utilizzo del digitale. o Stimolare le diverse intelligenze utilizzando diversi canali comunicativi. o Sviluppare l'autonomia e il senso di responsabilità.</p>
Data inizio prevista	05/02/2018
Data fine prevista	28/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TPEE00402R
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: IO E LA STRADA

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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €



	TOTALE					5.682,00 €
--	---------------	--	--	--	--	-------------------

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: STRADA FACENDO 01

Dettagli modulo

Titolo modulo	STRADA FACENDO 01
Descrizione modulo	<p>Il modulo ha lo scopo trattare la tematica introducendo gli allievi al coding e al pensiero computazionale attraverso l'uso di piattaforme interattive e software didattici gratuiti come Quiz Faber, Bee-Bot, Blocly o Scratch, che mettendo a disposizione un ambiente di programmazione a blocchi con mattoncini colorati, consente di realizzare giochi e storie interattive, animazioni in modo intuitivo con un'ampia gamma di variabili. Le attività presentate come un gioco, da fare singolarmente e collettivamente, producono un risultato tangibile in tempi brevi e allo stesso tempo avviano i bambini al linguaggio della programmazione in modo creativo e divertente. La creazione di situazioni e di storie che hanno come ambientazione la strada, il rispetto delle regole li metterà di fronte a situazioni problematiche per risolvere le quali si serviranno del ragionamento per trovare la strategia migliore (problem solving); nello stesso tempo apprenderanno i concetti computazionali fondamentali, (astrazione, logica, algoritmi) e a pensare in modo più creativo e collaborativo.</p> <p>Obiettivi didattici interdisciplinari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare capacità che consentano di muoversi senza pericolo negli spazi urbani anche in relazione al proprio territorio, acquisendo la relativa nomenclatura. (italiano-geografia) • Conoscere l'ambiente strada e acquisire comportamenti che garantiscano sicurezza per se stessi e per gli altri.(cittadinanza e costituzione) • Saper utilizzare e integrare diversi tipi di linguaggio (verbale, iconico, musicale) per creare una storia.(italiano-arte-musica) • Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di un compito e utilizzare forme comunicative efficaci per collaborare.(italiano) • Individuare le norme di comportamento da tenere in strada come pedone e ciclista.(cittadinanza e costituzione) • Assumere un atteggiamento consapevole ed aperto all'ascolto apportando un personale contributo al lavoro collettivo.(cittadinanza e costituzione). <p>Obiettivi didattici digitali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare in modo spontaneo e ludico le tecnologie. • Progettare, usando linguaggi di programmazione facili basati sulla selezione e su ripetizioni. condizionali con l'uso di variabili e di forme elementari di input ed output. • Risolvere problemi mediante la loro decomposizione in parti più piccole. • Identificazione di schemi e caratteristiche comuni da applicare in nuove situazioni. • Usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento e la correttezza di alcuni semplici algoritmi. • Utilizzare semplici software per realizzare un prodotto. <p>Attività e contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni e riflessioni guidate. • Le principali norme relative ai pedoni. • Giochi di gruppo, simulazioni. • Rappresentazione grafica dei vissuti motori



- Conversazioni partendo dall'esperienza personale sui comportamenti corretti /scorretti dell'utente della strada.
- Esecuzione di un percorso stradale guidato in situazione simulata
- Costruzione di un percorso stradale effettuato e sua descrizione
- Il procedimento di soluzione algoritmica di un problema : sequenza, scelta condizionata, iterazione.
- Strategie per l'ordinamento di oggetti (selezione/inserimento, partizionamento).
- Uso di strumenti di coding online.
- Utilizzo della programmazione visuale a blocchi (SCRATCH) e di altri semplici software.
- Verifica e correzione del codice.

Strategie metodologiche

Didattica laboratoriale: sarà necessario che i componenti del gruppo lavorino in modo interattivo, verificando gli uni con gli altri le difficoltà e fornendosi il feedback. In questo modo si otterranno alcuni vantaggi: gli alunni nel gruppo saranno incoraggiati e aiutati a sviluppare la fiducia nelle proprie capacità, la leadership, la comunicazione, a prendere delle decisioni e a gestire i conflitti nei rapporti interpersonali.

Conversazioni guidate

Storytelling

Brainstorming

Learning by doing

Problem solving

Cooperative learning

Verifiche

Iniziali per l'accertamento dei prerequisiti;

osservazioni dirette;

prove oggettive con l'impiego di schede strutturate e non;

realizzazione di un prodotto finale.

RISULTATI ATTESI

o Sviluppare la capacità di utilizzare strumenti tecnologici in maniera interattiva e creativa.
o Realizzare un apprendimento collaborativo che mette l'alunno al centro del processo di apprendimento.

o Promuovere comportamenti rispettosi di regole necessarie per una convivenza civile.

o Assecondare il senso naturale di scoperta degli alunni.

o Acquisire familiarità con il linguaggio di programmazione.

o Sviluppare la capacità logiche e di problem solving.

o Migliorare il processo di apprendimento attraverso l'utilizzo del digitale.

o Stimolare le diverse intelligenze utilizzando diversi canali comunicativi.

o Sviluppare l'autonomia e il senso di responsabilità.

Data inizio prevista	15/10/2018
Data fine prevista	28/01/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TPEE00401Q
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: STRADA FACENDO 01



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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: IO E LA STRADA 01

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	IO E LA STRADA 01
Descrizione modulo	<p>Il modulo di I livello è indirizzato ad alunni dai 6 agli 8 anni; la tematica sarà affrontata in modo semplice e divertente avviando gli alunni alla programmazione (coding), in un contesto di gioco. Si proporranno situazioni stimolo legate al quotidiano, attività linguistiche per attivare la fantasia, giochi di orientamento spaziale, attività grafico-pittoriche per la presa di coscienza della sequenzialità delle azioni. L'utilizzo di CodyRoby, un gioco "unplugged" basato sulla programmazione e sull'interpretazione di semplici sequenze di istruzioni elementari, consentirà di svolgere attività pratiche di costruzione di percorsi, di creazione di giochi motori, di semplici storie legate alla tematica.</p> <p>Gli alunni che hanno più dimestichezza con le tecnologie applicheranno le conoscenze esperite anche in ambito digitale utilizzando software free, open source o i diversi percorsi che il sito del MIUR mette a disposizione attraverso il progetto "Programma il futuro". La piattaforma online, Code.org. offre la possibilità di "giocare" con la programmazione in un ambiente di lavoro basato sul linguaggio visuale. E' semplice da usare, poiché interamente basato sull'approccio denominato 'trascina e rilascia' (drag and drop), i comandi disponibili sono i blocchi colorati, per cui le attività proposte saranno intuitive e divertenti e alla portata di tutti indipendentemente dalle competenze multimediali possedute. Si prevede inoltre l'uso della LIM e del proiettore multimediale, strumenti fortemente interattivi, che portano gli alunni a diventare co-costruttori del proprio processo di apprendimento e a riflettere sui processi e sulle strategie da utilizzare per risolvere problemi o situazioni problematiche.</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICI DIGITALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare in modo spontaneo e ludico le tecnologie • Impartire le istruzioni di movimento tramite una serie di passi sequenziali. • Rappresentare un'azione tramite una serie di istruzioni • Esprimere i movimenti tramite una serie di istruzioni. • Impartire le istruzioni di movimento tramite una serie di passi sequenziali. • Capire cosa sono gli algoritmi e come sono espressi. • Realizzare e mettere a punto programmi strutturalmente semplici contenenti solo sequenze di azioni e ripetizioni di azioni con il coinvolgimento diretto degli alunni. • Usare il ragionamento per dire quale è il comportamento di programmi semplici e capire e correggerne gli eventuali errori di funzionamento. • Analizzare i problemi in termini computazionali e fare esperienza tramite software adatti.



OBIETTIVI DIDATTICI INTERDISCIPLINARI

- Sapersi orientare nell'ambiente circostante e saper rappresentare e verbalizzare percorsi.(geografia)
- Intuire la distinzione tra comportamenti corretti e scorretti da tenere in strada.(cittadinanza e costituzione)
- Interiorizzare di semplici regole di comportamento attraverso situazioni di gioco.(cittadinanza e costituzione)
- Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta.(italiano)
- Collaborare nel gruppo per portare a termine un compito.(cittadinanza e costituzione)

CONTENUTI E ATTIVITA'

Giochi motori per sviluppare l'orientamento, la lateralizzazione, l'organizzazione spazio-temporale.

Conversazioni e riflessioni guidate e racconto di esperienze.

Giochi di ruolo, simulazioni.

Rappresentazioni grafiche.

Scrittura di istruzioni sequenziali per realizzare un percorso.

Esecuzione di sequenze di istruzioni.

Uso di strumenti di coding online.

Verifica e correzione del codice.

STRATEGIE METODOLOGICHE

Didattica laboratoriale

Conversazioni guidate

Brainstorming

Learning by doing

Problem solving

Cooperative learning

VERIFICHE

Iniziali per l'accertamento dei prerequisit;

osservazioni dirette;

prove oggettive con l'impiego di schede strutturate e non;

realizzazione di un prodotto finale.

RISULTATI ATTESI

o Sviluppare la capacità di utilizzare strumenti tecnologici in maniera interattiva e creativa.

o Realizzare un apprendimento collaborativo che mette l'alunno al centro del processo di apprendimento.

o Promuovere comportamenti rispettosi di regole necessarie per una convivenza civile.

o Assecondare il senso naturale di scoperta degli alunni.

o Acquisire familiarità con il linguaggio di programmazione.

o Sviluppare la capacità logiche e di problem solving.

o Migliorare il processo di apprendimento attraverso l'utilizzo del digitale.

o Stimolare le diverse intelligenze utilizzando diversi canali comunicativi.

o Sviluppare l'autonomia e il senso di responsabilità.

Data inizio prevista	15/10/2018
Data fine prevista	28/01/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TPEE00402R
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: IO E LA STRADA 01

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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 44810)
Importo totale richiesto	€ 22.728,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	delibera n.29 del 04-04-2017
Data Delibera collegio docenti	04/04/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	delibera n.36 del 04-04-2017
Data Delibera consiglio d'istituto	04/04/2017
Data e ora inoltro	18/05/2017 10:30:55
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>STRADA FACENDO</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>IO E LA STRADA</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>STRADA FACENDO 01</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>IO E LA STRADA 01</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "A passi sicuri"	€ 22.728,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 22.728,00	€ 25.000,00