



Candidatura N. 41616
2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	FALCONARA RAFFAELLO SANZIO
Codice meccanografico	ANIC82400N
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA MARCONI
Provincia	AN
Comune	Falconara Marittima
CAP	60015
Telefono	071910576
E-mail	ANIC82400N@istruzione.it
Sito web	www.istitutocomprensivoraffaellosanzio.gov.it
Numero alunni	725
Plessi	ANAA82401E - FALCONARA "ZAMBELLI" ANAA82402G - FALCONARA "AQUILONE" ANEE82402R - FALCONARA "MARCONI" ANEE82403T - FALCONARA "DA VINCI" ANMM82401P - SCUOLA MEDIA "MONTESSORI"



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 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 41616 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	I robot.....nella savana	€ 10.164,00
Competenze di cittadinanza digitale	Uso i media e conosco le mie responsabilità	€ 10.164,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 20.328,00



Articolazione della candidatura

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

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: Cittadini Creativi Digitali

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Il progetto prevede l'attivazione di due moduli. Il primo modulo dal titolo 'Gli animali della savana...robotici: dallo storytelling alla scoperta della tecnologia!' riguarda la scuola primaria. Il progetto costituisce un esempio di attività interdisciplinare strutturata laboratorialmente che prevede l'utilizzo di robot come strumenti di supporto per una didattica attiva. Gli studenti, organizzati in gruppi e con ruoli specifici, sono coinvolti nella realizzazione di tutte le parti del progetto che ha come obiettivo finale la drammatizzazione di una storia avente per protagonisti alcuni animali della savana...robotici.</p> <p>Il secondo modulo è rivolto alla scuola secondaria di I grado e riguarda l'uso dei media, soprattutto conoscere le proprie responsabilità quando si utilizzano i media. Nella prima parte del modulo i ragazzi sono formati attraverso una serie di attività e laboratori e in una seconda parte sono loro a condurre alcune lezioni sui temi che hanno appreso, destinate ai ragazzi più piccoli.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto si rivolge a due aree distinte: la prima è rappresentata da Castelferretti, che ha un'offerta formativa completa per il primo ciclo e con una popolazione scolastica in costante crescita, la seconda da Falconara Marittima zona nord, con una scuola dell'infanzia e una scuola primaria e dove la popolazione scolastica ha registrato invece una flessione. La fascia di utenza dell'Istituto comprende una piccola parte di popolazione di livello economico-sociale medio, una più consistente, di livello economico medio-basso e una, altrettanto rilevante, di livello basso. E' consistente la presenza di immigrazione italiana dal Mezzogiorno, di popolazione straniera e di Rom. L'occupazione prevalente della popolazione si distribuisce tra il commercio e il piccolo lavoro autonomo e artigiano, l'impiego pubblico e privato, il settore operaio alle dipendenze di imprese locali e non. I fattori che maggiormente incidono sulla dispersione scolastica sono la mancanza di capitale culturale della famiglia di origine che pone lo studente in condizione di vantaggio o svantaggio; l'irregolarità scolastica data da percorsi scolastici segnati da ripetenze e interruzioni spesso associata a carenze culturali, familiari, materiali.



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 del progetto sono in linea con gli obiettivi generali dei PON: da un lato perseguire l'inclusività, l'equità, la coesione e il riequilibrio territoriale, favorendo la riduzione della dispersione scolastica e dei divari tra territori, scuole e studenti in condizioni diverse; dall'altro, mirare a valorizzare e sviluppare le potenzialità, i talenti e i meriti personali.

Gli obiettivi specifici del progetto riguardano globalmente la conoscenza di sé e comprendono:

- l'educazione alla scelta (stimolare e facilitare un processo di auto-orientamento per compiere correttamente la scelta)
- far acquisire la consapevolezza di sé (attitudini, motivazioni, interessi, rendimento scolastico, atteggiamenti verso la scuola, punti di forza e punti di debolezza)
- la conoscenza delle proprie vocazioni
- favorire il miglioramento dell'atteggiamento nei confronti della scuola
- far acquisire le strategie per uno studio efficace
- favorire l'autovalutazione
- far conoscere le opportunità del territorio e delle nuove frontiere dello sviluppo
- prevenire la dispersione e l'abbandono scolastico.

Caratteristiche dei destinatari

Indicare, ad esempio, in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni e un'individuazione dei potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto.

I bambini che frequentano le due scuole primarie dell'Istituto provengono da ambienti socio culturali diversi e da nazionalità diverse. La realtà ambientale si presenta eterogenea ed i contributi di esperienza e i valori che confluiscono in ambito scolastico sono vari, ed offrono diversi stimoli di lavoro che permettono di recuperare le esperienze individuali e di farle diventare patrimonio comune a tutti. La scuola primaria si presenta come l'unica struttura in grado di venire incontro ai bisogni formativi dei bambini.

L'analisi dei bisogni e l'individuazione dei potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto sono stati effettuati mediante la somministrazione alle famiglie di questionari orientativi online.

Le risposte fornite hanno permesso di rilevare i bisogni reali e hanno fornito degli spunti per la stesura del progetto. Le docenti delle due scuole primarie hanno avanzato delle proposte progettuali. Il successivo confronto nella commissione PON di Istituto e il confronto nel Collegio dei Docenti ha permesso di definire al meglio le caratteristiche dei destinatari, tenuto conto dei criteri del bando e dei dati del questionario orientativo.

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 prevede lo sviluppo di due moduli: un modulo laboratorio di robotica e un modulo di cittadinanza digitale. Per tutti i moduli l'Istituto si impegna a garantire la regolare apertura dei plessi della scuola primaria Da Vinci, della scuola primaria Marconi e della scuola secondaria di I grado Montessori. Si considera fattibile la turnazione del personale ATA con turni compensativi. Il progetto prevede la possibilità che il modulo sia svolto secondo due opzioni: durante l'anno scolastico in orario pomeridiano al termine delle lezioni o durante l'estate in una o due settimane dedicate organizzando una tipologia di "centro estivo". La scelta della modalità sarà effettuata grazie alle risposte al questionario orientativo sottoposto alle famiglie, grazie al confronto nella commissione PON di Istituto e al confronto nel Collegio Docenti.



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 FALCONARA RAFFAELLO SANZIO
(ANIC82400N)

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 progetto prevede il coinvolgimento degli studenti destinatari del progetto e degli insegnanti attraverso l'indagine preliminare dei temi sentiti come urgenti o rilevanti e della scuola, dei genitori attraverso la diffusione dei prodotti digitali. Il progetto prevede la collaborazione con TALENT SRL, una startup innovativa a vocazione sociale di Osimo (AN). Talent si è costituita nel 2015 ed è formata da 4 soci di cui 1 Psicologo esperto in Scienze Cognitive e 2 Ingegneri dell'Automazione e Informatico. Ha per obiettivo la ricerca e la creazione di tecnologie e metodologie innovative per la didattica, per l'educazione e per l'intervento in varie forme di disabilità e marginalità, con particolare attenzione all'infanzia e l'adolescenza. La start up progetta e conduce Laboratori di Robotica Educativa nelle scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di primo e secondo grado nelle Marche e svolge attività di formazione ai docenti sull'introduzione delle tecnologie nelle attività didattiche disciplinari per facilitare e potenziare gli apprendimenti. Svolge workshop e altri eventi di carattere ludico-ricreativo con l'utilizzo delle tecnologie per bambini e ragazzi in eventi di settore, fiere (nazionali e regionali) e campus dell'innovazione promossi da imprenditori e aziende nel territorio regionale.

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.).

Il progetto prevede interventi che agiscono sulle diverse dimensioni dell'orientamento promuovendo le pari opportunità e il superamento degli stereotipi. Si adatterà una didattica di tipo attivo e laboratoriale, basata su workshop: lavori di gruppo, confronto con esperti, produzioni individuali e di gruppo, analisi di casi, simulazioni, dibattiti. Verranno realizzate tre tipologie di attività:

- incontri di conoscenza della nuova offerta formativa della superiore, del mondo del lavoro, delle innovazioni dell'economia, in una dimensione locale, nazionale e internazionale, in particolare innovazione digitale e economia sostenibile
- laboratori di sviluppo delle vocazioni, di educazione alla scelta e conoscenza di sé, attività di auto-orientamento, percorsi di mentoring e coaching, modelli aspirazionali, esperienziali, role models e peer mentoring con ex studenti
- realizzazione di laboratori tra alunni delle scuole del I e del II ciclo per il confronto sulle caratteristiche di ogni tipologia di scuola secondo un approccio peer to peer.

Gli strumenti per la realizzazione saranno forniti sia dall'Istituto in termini di strumenti tecnologici, che dalle scuole e dagli enti collaboranti. Si prevede di coinvolgere il maggior numero di studenti e di famiglie, in particolare studenti a rischio di dispersione, in modo da creare una rete sul territorio in grado di fornire gli strumenti necessari ad una scelta consapevole del proprio percorso scolastico e di vita.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per i programmi 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 FALCONARA RAFFAELLO SANZIO
(ANIC82400N)

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

La scuola si propone di innovare gli 'spazi' educativi e formativi e la didattica tradizionale, 'aumentando' gli ambienti di apprendimento grazie alla tecnologia, per favorire una didattica collaborativa e laboratoriale. Tale didattica entrerà a pieno titolo nell'orario scolastico, favorendo il successo scolastico degli studenti, che saranno maggiormente motivati ad 'apprendere facendo'. Obiettivi dell'area con riferimento al RAV: Implementare nuove tecnologie per condividere i contenuti digitali di cui la scuola dispone, creandone ed integrandone altri in funzione dei propri processi didattici Compensare/superare le disabilità e i Bisogni Educativi Speciali attraverso l'utilizzo delle ICT Utilizzare metodologie didattiche innovative, attraverso la formazione del personale docente all'uso delle risorse in rete Formare gli allievi per un uso consapevole della rete e degli strumenti informatici Priorità: Riduzione dell'insuccesso scolastico sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media Traguardi: prevenzione e contrasto di ogni forma di discriminazione e del bullismo anche informatico potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali Obiettivi di processo (ambiente di apprendimento): Aumentare la dotazione di TIC ed il relativo uso Sperimentare modalità di apprendimento cooperativo, laboratoriale con il supporto delle TIC.

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.

L'inclusione scolastica è la priorità del nostro Istituto: il processo educativo è pensato per tutti gli alunni con particolare attenzione per coloro che hanno Bisogni Educativi Speciali. Proprio la partecipazione attiva di tutti gli alunni è occasione di reciproco arricchimento tra soggetti che insieme sperimentano momenti di comunicazione, di lavoro comune, di condivisione di quella esperienza sempre diversa che è l'apprendimento. Con questo progetto si cercherà di garantire ad ognuno il successo formativo cercando sempre di migliorare l'efficacia del processo di insegnamento e di apprendimento così da ottenere anche il successo scolastico. I moduli saranno rivolti prevalentemente agli allievi con maggior disagio negli apprendimenti i quali fruiranno in modo massiccio dell'implementazione delle nuove tecnologie. Anche gli allievi con provenienza non italiana che frequentano la scuola avranno benefici dall'approccio didattico non convenzionale. Si utilizzerà la metodologia del Peer tutoring nello svolgimento delle attività didattiche con le tecnologie in classe: alcuni alunni svolgeranno la funzione di "facilitatori" dell'apprendimento a favore di altri studenti coetanei e di età inferiore. Si ritiene infatti che questo approccio possa stimolare negli studenti la creazione di relazioni sociali positive dentro l'ambiente scuola, agendo così da fattore protettivo per il rischio di abbandono scolastico e per fenomeni di bullismo.



Impatto e sostenibilità

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

Il progetto prevede l'attivazione di un sistema di verifica dell'apprendimento che consenta di valutare l'efficacia e l'efficienza delle iniziative attivate, affinché sia possibile consentire la presa di decisioni correttive ed integrative, acquisire, in modo sistematico informazioni, dati e risultati che possano essere diffusi e trasferiti allo scopo di innovare processi didattici.

L'azione di monitoraggio e valutazione dell'intero progetto avverrà mediante somministrazione agli alunni di tre questionari: uno iniziale sulle aspettative e motivazioni del corso, uno in itinere di gradimento intermedio sulla figura e sulle attività dell'esperto del tutor e sul clima relazionale instauratosi all'interno del gruppo classe, sulla chiarezza degli obiettivi di intervento e sul gradimento dei contenuti e uno di gradimento finale sulla metodologia di insegnamento, sulla qualità delle azioni didattiche, sui risultati attesi. Inoltre verranno utilizzate schede di osservazione e un diario di bordo.

Il risultato, l'efficacia dell'intervento, sarà infine valutato con il confronto dei prodotti realizzati sia in sede scolastica che con la loro pubblicazione su internet, in modo da coinvolgere una più ampia compagine.

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

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

Il progetto sarà pubblicizzato attraverso il sito dell'Istituto. Verrà predisposta una circolare per comunicare il progetto a tutta la comunità scolastica. Il progetto verrà presentato al Collegio Docenti. Si prevede inoltre la pubblicazione sul portale PON di parte dei materiali prodotti. La promozione di tale diffusione avverrà tramite i canali social sia della scuola che dei partner coinvolti. La raccolta dei materiali prodotti sarà pubblicata alla fine del progetto biennale. Per il progetto di robotica per la scuola primaria si prevede la realizzazione di un prodotto multimediale. Per il progetto di cittadinanza digitale per la scuola secondaria di I grado si prevede la realizzazione di un prodotto multimediale con immagini e video delle attività svolte. Si avvierà una collaborazione con l'associazione Talent per un ulteriore progetto che continui oltre i due anni previsti e che coinvolga più classi possibili.



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 FALCONARA RAFFAELLO SANZIO
(ANIC82400N)

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 conta di dare il massimo risalto alla proposta di progetto coinvolgendo innanzitutto i genitori dei bambini della scuola primaria e della scuola secondaria di I grado. I genitori compileranno un questionario on line sul sito dell'Istituto per indicare quali contenuti inserire nel progetto. Successivamente nei consigli di interclasse si illustreranno gli intenti progettuali e si valuteranno eventuali proposte. Nei consigli di interclasse si stabiliranno i criteri di partecipazione dei bambini al progetto. Dello svolgimento dei corsi e dei materiali prodotti dagli stessi si informeranno le famiglie durante gli incontri istituzionali previsti dalla scuola, ovvero con comunicazioni attraverso il sito di Istituto. Un questionario che riporti il gradimento e le osservazioni sui corsi da parte delle famiglie sarà somministrato a conclusione dei singoli moduli.

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

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Numero destinatari: 20

Sedi dove è previsto: scuola primaria Da Vinci e Marconi.

Numero di ore: 60

Titolo modulo: I robot.....nella savana

Descrizione del modulo: Il progetto costituisce un esempio di attività interdisciplinare strutturata laboratorialmente che prevede l'utilizzo di robot come strumenti di supporto per una didattica attiva. Gli studenti, organizzati in gruppi e con ruoli specifici, sono coinvolti nella realizzazione di tutte le parti del progetto che ha come obiettivo finale la drammatizzazione di una storia avente per protagonisti alcuni animali della savana...robotici!

Modulo: Cittadinanza digitale

Tipologia del modulo: Cittadinanza digitale

Numero destinatari: 20

Sedi dove è previsto l'intervento: scuola secondaria di I grado Montessori

Numero di ore: 60

Titolo modulo: Uso i media e conosco le mie responsabilità

Descrizione del modulo: Il progetto prevede l'approfondimento di vari argomenti quali: social media, hate speech, informazione e disinformazione online e la comprensione degli effetti del bullismo nella rete. Le metodologie adottate saranno l'apprendimento basato su progetti, l'apprendimento attraverso la pratica e il role-play. Gli studenti sono progettisti ed autori dei prodotti fisici e digitali.



Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Azioni coerenti con il PNSD	pag. 51	http://www.istitutocomprensivoraffaellosanzio.gov.it/images/PTOF%202016_2019_def.pdf
GENERAZIONI CONNESSE	pag 32	http://www.istitutocomprensivoraffaellosanzio.gov.it/images/NUOVO%20AGGIORNAMENTO%20PTOF.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
laboratorio di robotica creativa e cittadinanza digitale		esperti in laboratori di innovazione tecnologica (robotica e cittadinanza digitale)				

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Progettazione e sperimentazione dei percorsi didattici e individuazione delle competenze digitali alla base del progetto formativo.	ANPC040002 GIULIO PERTICARI	3825/C38	18/05/2017	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
I robot.....nella savana	€ 10.164,00
Uso i media e conosco le mie responsabilità	€ 10.164,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 20.328,00

Sezione: Moduli



Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: I robot.....nella savana

Dettagli modulo

Titolo modulo	I robot.....nella savana
Descrizione modulo	Il progetto costituisce un esempio di attività interdisciplinare strutturata laboratorialmente che prevede l'utilizzo di robot come strumenti di supporto per una didattica attiva. Gli studenti, organizzati in gruppi e con ruoli specifici, sono coinvolti nella realizzazione di tutte le parti del progetto che ha come obiettivo finale la drammatizzazione di una storia avente per protagonisti alcuni animali della savana...robotici!
Data inizio prevista	15/09/2017
Data fine prevista	30/06/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	ANEE82402R ANEE82403T
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: I robot.....nella savana

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					10.164,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Uso i media e conosco le mie responsabilità

Dettagli modulo

Titolo modulo	Uso i media e conosco le mie responsabilità
----------------------	---



Descrizione modulo	<p>Il progetto prevede l'approfondimento di vari argomenti quali: social media, hate speech, informazione e disinformazione online e la comprensione degli effetti del bullismo nella rete. Social media: visione di video diffusi nel web per stimolare l'espressione e il confronto delle percezioni degli studenti sulle tecnologie, i loro usi e rischi in una discussione-dibattito; sperimentare l'iniziativa "Un giorno senza social network".</p> <p>Comprendere gli effetti del bullismo nella rete: gioco di ruolo per favorire l'immedesimazione degli studenti nella condizione di vittima di comportamenti violenti in rete (flaming, trolling, cyberstalking ecc...); lavoro collaborativo sulle caratteristiche distintive e le definizioni delle forme di aggressività online; produzione di un prodotto digitale (es. infografica, video, pagina web) di informazione rivolta ai pari.</p> <p>L'hate speech: visione di video tratti da campagne sociali contro l'hate speech e riflessione in classe sulle caratteristiche dell'hate speech (es. i tipi principali di commenti, le parole più frequenti); analisi di casi reali di hate speech significativi per gli studenti comparsi nei social e ricerca collaborativa sul web di esempi di hate speech.</p> <p>Informazione e disinformazione online: visione di video sul tema della disinformazione online e dell'information overload; analisi dei contenuti di testate giornalistiche cartacee e online; laboratorio pratico sulle fake news: scoprire la verità dietro le notizie; reazione di una pagina web/blog contro la disinformazione online su temi rilevanti per la scuola e i giovani.</p> <p>Le metodologie adottate saranno l'apprendimento basato su progetti, l'apprendimento attraverso la pratica e il role-play. Gli studenti sono progettisti ed autori dei prodotti fisici e digitali. I prodotti e le attività svolte dagli studenti si rivolgono ad una problematica reale della comunità. Gli studenti apprendono strumenti per l'influenza della comunità fisica e nel web (comunicazione, storytelling, organizzazione di allestimenti ...).</p>
Data inizio prevista	15/09/2017
Data fine prevista	30/06/2019
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	ANMM82401P
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Uso i media e conosco le mie responsabilità

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					10.164,00 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 41616)
Importo totale richiesto	€ 20.328,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	18
Data Delibera collegio docenti	01/03/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	20
Data Delibera consiglio d'istituto	26/04/2017
Data e ora inoltro	18/05/2017 12:12:44
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>I robot.....nella savana</u>	€ 10.164,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Uso i media e conosco le mie responsabilità</u>	€ 10.164,00	
	Totale Progetto "Cittadini Creativi Digitali"	€ 20.328,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 20.328,00	€ 25.000,00