



Candidatura N. 42585
2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. ALPIGNANO
Codice meccanografico	TOIC89800D
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA PIANEZZA 31
Provincia	TO
Comune	Alpignano
CAP	10091
Telefono	0119676452
E-mail	TOIC89800D@istruzione.it
Sito web	www.icalpignano.gov.it
Numero alunni	1275
Plessi	TOAA89801A - I.C. ALPIGNANO - "BORELLO" TOAA89802B - I.C. ALPIGNANO - "GOBETTI" TOAA89803C - I.C. ALPIGNANO - "RODARI" TOEE89801G - I.C. ALPIGNANO-GRAMSCI TOEE89802L - I.C. ALPIGNANO-TURATI TOEE89803N - I.C. ALPIGNANO-MATTEOTTI TOMM89801E - I.C. ALPIGNANO - TALLONE



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. 42585 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	Realizziamo una storia con coding e story telling	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	E-book	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 11.364,00



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: Realizziamo una storia inclusiva con ebook e coding

Descrizione progetto	Il progetto ha come obiettivo la produzione di una storia con contenuti inclusivi ed educativi con la collaborazione degli alunni. La storia sarà raccolta in un ebook e rappresentata tramite coding su scratch. L'ebook conterrà anche una breve attività di meta riflessione sull'attività svolta.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Alpignano ha una superficie di 11,95 Km² con 17.146 abitanti. Sul territorio sono presenti: una biblioteca, alcuni oratori, diverse associazioni sportive e l'[A.U.D.I.D.O.](#) (Autogestione Diversamente Dotati), per ragazzi diversamente abili. Il reddito pro capite è stimato sui 14.000 € e risulta al di sotto della media territoriale (fonte ISTAT 2013). Tra la popolazione residente il 3,9% sono stranieri, in particolare rumeni. Attualmente è presente una struttura di accoglienza per migranti provenienti dal Nord e Centro Africa. La scuola è capofila per il Progetto Scuola-Formazione per la zona Ovest della provincia di Torino (progetto LAPIS). Per tale progetto, l'Istituto collabora con il CSF ENAIP Piemonte di Rivoli e l'Agenzia Formativa "Il RR Salotto e Fiorito". Lo scopo è quello di aiutare i ragazzi ad assolvere il loro obbligo scolastico, preparandoli al mondo del lavoro. E' aperto a ragazzi bocciati almeno due volte e che abbiano tra i 14 ed i 16 anni d'età. L'Istituto partecipa anche alla "Rete HC" per alunni disabili. E' una rete che crea un raccordo tra le scuole della zona Ovest per garantire l'uso di sussidi gratuiti per gli alunni disabili e per creare opportunità di formazione per i docenti.



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.

- Accrescere l'offerta formativa, così come risulta necessario dal RAV, come previsto nel Piano di Miglioramento dell'IC e così come l'IC sta facendo da circa un paio di anni;
- Collaborare con le commissioni dell'IC per creare un'offerta formativa sempre più ricca e stimolante, che miri alla crescita dell'alunno nella sua intelligenza e complessità;
- Favorire un processo di insegnamento/apprendimento che promuova e sviluppi, attraverso l'attivazione della motivazione e dell'interesse, atteggiamenti di analisi ed interpretazione della realtà circostante;
- Aprirsi alla realtà sociale e culturale in cui si trova la scuola con un atteggiamento di recettività e di propositività, accogliere stimoli culturali sia dal contesto territoriale che da quello regionale, nazionale ed europeo;
- Realizzare, con una sinergia di risorse, percorsi comuni e attività condivisibili con tutte le istituzioni presenti nel territorio;
- Abituare gli alunni ai diversi linguaggi e alle tecniche multimediali, attraverso l'uso di ICT e di LIM, nonché del sito della scuola;
- Verificare il grado di acquisizione degli obiettivi comportamentali anche in contesti diversi da quello scolastico;
- Fornire strumenti per stimolare una lettura critica della realtà promuovendo l'autostima e la consapevolezza delle proprie capacità.

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 progetto nasce dalla necessità di fornire stimoli educativi non convenzionali che possano continuare anche a casa, quando l'attività guidata è conclusa, in cui i bambini sono i primi protagonisti ed esploratori delle tecnologie e degli strumenti a disposizione.

Il progetto è indirizzato a tutti gli studenti di scuola primaria, in modo particolare a quelli che hanno dimostrato interesse e motivazione nell'uso delle tecnologie e all'approccio del problem solving. E' destinato anche ad alunni con bisogni educativi speciali che possono essere più stimolati dall'uso delle TIC e dei nuovi media. Inoltre da la possibilità di favorire la lotta alla dispersione scolastica e all'uso improprio e passivo dei nuovi media e dei dispositivi elettronici. Questi bambini solitamente interagiscono positivamente con i docenti di riferimento ma spesso non riescono a trovare nuovi stimoli e motivazioni legate agli ambienti di apprendimento.



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)

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.

La realizzazione del modulo è pensata per garantire alcune ore di attività formativa durante il periodo estivo. In questo modo gli alunni potranno essere coinvolti in attività positive e motivanti anche dopo la fine delle lezioni, veicolando l'interesse per la tecnologia e per i media verso un uso attivo e produttivo invece che passivo.

Il modulo si svolgerà nelle ore mattutine del mese di giugno durante la normale copertura degli operatori scolastici garantendo tre ore per cinque giorni consecutivi per due settimane per ogni modulo. L'inserimento dei moduli in tale contesto avverrà in modo tale da non compromettere in maniera significativa nè le attività già avviate nè l'organizzazione interna relativa all'attività ATA.

La realizzazione di questo progetto sarà possibile grazie a docenti e/o personale esterno specializzato, pagato attingendo ai fondi attribuiti all'Istituto proprio da questo bando. Lo stesso varrà per gli operatori scolastici o per il personale di segreteria.

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...).

Sul territorio sono presenti diversi enti che collaborano già con il nostro Istituto Comprensivo. Nell'ottica di questo progetto intendiamo continuare ed intensificare i rapporti con le seguenti istituzioni:

- comitato genitori
- comune di Alpignano
- biblioteca comunale

Si è avviata anche una collaborazione con l'azienda Infosistemi di Torino per tutto ciò che riguarda l'informatica (rete, dispositivi elettronici, assistenza, etc.)

Essendo un lavoro che consta essenzialmente di una progettazione e realizzazione informatica e tecnologica, le risorse che si utilizzeranno sono quelle forniteci dalle strumentazioni del laboratorio informatico e della presenza delle LIM nelle diverse classi. Per la realizzazione di tale progetto verrà utilizzata anche la connessione wifi della scuola.

Sicuramente tale progetto si può realizzare grazie alla competenza in tale ambito dei docenti che si sono proposti per questo tipo di lavoro (in un'ottica innovativa e creativa del fare didattica) ed esperti che si proporranno di monitorare tale lavoro.



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)

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 nostro progetto parte dalla considerazione che sia importante formare, non solo dal punto di vista disciplinare ma anche di pensiero computazionale e problem solving.

L'innovazione di questo progetto consiste nel fare didattica fuori dagli schemi tradizionali dell'insegnamento frontale, lavorando sulla creatività e respingendo così il ruolo passivo dell'allievo e promuovendo una partecipazione attiva dello studente. Nel primo modulo è previsto l'utilizzo del coding per animare una storia precedentemente elaborata insieme; mentre nel secondo modulo gli alunni saranno stimolati a creare un ebook attraverso l'uso dello storytelling, fare e scegliere fotografie, disegni e audio che saranno integrati nell'elaborato.

A conclusione di entrambi i moduli i bambini saranno stimolati ad una meta riflessione sul percorso svolto. Ci serviremo di strumenti multimediali per la realizzazione del progetto, si promuoveranno attività di brainstorming, di cooperative learning e si concluderà con attività di autovalutazione.

Coerenza con l'offerta formativa

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

Il progetto presentato si collega e si integra perfettamente con le varie realtà didattico-formative legate sia all'ambito informatico che a quello dell'inclusione.

Tali attività formative e di studio, pensate e realizzate per l'ampliamento dell'offerta formativa nella scuola primaria, sono dedicate al potenziamento delle capacità informatiche, allo sviluppo delle abilità meta-cognitive nonché al rispetto e alla valorizzazione delle diversità.

Tenuto conto di ciò e dell'intenzione di tale Istituto di perseguire obiettivi di miglioramento possibili sul piano digitale, il progetto proposto si pone inoltre in piena continuità con il progetto, già aggiudicato, PON-FESR:Realizzazione Ambienti digitali, mirato a compensare esigenze didattiche di tipo diverso trasformando l'aula tradizionale in un'aula multimediale.

Quale presupposto migliore per creare ambienti più stimolanti che attraverso approcci didattici innovativi, e-book e coding, favoriscono l'acquisizione di rilevanti competenze, pensiero computazionale, problem-solving, meta riflessione, favorendo nel contempo apprendimenti significativi sul piano della partecipazione e dell'inclusione sociale.

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.

Saranno attivati dei corsi estivi che integrino l'insegnamento classico e l'uso abituale degli spazi scolastici con la realizzazione di compiti autentici. Saranno offerte attività di approccio attraverso nuove metodologie, dall'e-learning al team work, avvalendosi ove possibile delle TIC. Il ripensamento degli spazi e dei luoghi abituali della scuola, in cerca di soluzioni flessibili, aiuterà la partecipazione e porterà la classe ad un livello comunicativo più elevato. Un ruolo preponderante sarà affidato alle nuove tecnologie. Infatti le attività in classe si avvarranno dell'uso di LIM e i computer del laboratorio di informatica. L'insegnamento sarà laboratoriale, in modo da interagire con la realtà per comprenderla e/o per cambiarla. Ma l'apprendimento sarà profondo, poiché tutto sarà orientato a favorire un patrimonio conoscitivo interiorizzato, poiché facente parte di una esperienza vissuta fuori dai soliti schemi.

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 tutor avrà il compito di monitorare la partecipazione e l'interesse degli alunni coinvolti. La produzione sarà valutata sia per la veste grafica sia per il contenuto.

I principali risultati attesi dal progetto sono:

- conoscenza di nuovi compagni, per un ulteriore sviluppo relazionale;
- riduzione della dispersione scolastica con il miglioramento dell'inclusione sociale;
- integrazione del ruolo educativo della famiglia e della scuola offrendo ai giovani strumenti concreti (persone, servizi, strutture) per promuovere il successo formativo;
- stimolo alla progettualità individuale e al lavoro di squadra;
- valorizzazione delle capacità individuali;
- conoscenza operativa del PC;
- creazione di un ambiente di apprendimento che favorisca in modo particolare gli alunni DSA, BES, HC solitamente svantaggiati da una didattica tradizionale.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per i rapporti 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)

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).

L'apertura dei moduli sarà pubblicata nelle bacheche dei vari plessi e sarà data comunicazione agli alunni tramite sito web della scuola e volantini che raccoglieranno le varie offerte formative estive che l'istituto metterà a disposizione.

Il progetto può essere considerato un modo per introdurre il coding e la realizzazione di un ebook all'interno dell'Istituto comprensivo con l'obiettivo di renderlo parte dell'offerta formativa durante tutto l'anno scolastico.

Il progetto estivo, articolato in due moduli e organizzato su due settimane per ogni anno, può evidenziare i punti di forza e debolezza dello stesso per poter poi redigere delle linee guida per l'estensione durante l'anno.

Il progetto stesso prevede di redigere un e-book che raccolga le impressioni degli alunni, ma anche del tutor proprio per rendere il modulo riusabile e migliorabile.

Il materiale prodotto sarà anch'esso pubblicato sul sito della scuola e verranno dati degli spunti per realizzare dei lavori anche oltre la fine del corso.

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.

Il progetto ha come finalità quella di creare un percorso di collaborazione con le famiglie proponendo ai genitori una riflessione sull'importanza di lavorare in squadra, per creare un ambiente favorevole a far crescere l'interesse e la passione del bambino e promuovere un uso responsabile delle nuove tecnologie.

Obiettivi:

- acquisire consapevolezza sulle potenzialità delle nuove tecnologie
- valorizzare e promuovere nei confronti dei figli/bambini l'uso delle nuove tecnologie, pur non sottovalutandone i rischi
- acquisire consapevolezza sui possibili rischi e vantaggi
- acquisire consapevolezza del proprio ruolo educativo e di accompagnamento nell'uso delle nuove tecnologie

Si prevede il coinvolgimento dei genitori tramite l'organo ad essi dedicato, il Comitato Genitori, che funzionerà da collegamento tra la scuola e il territorio. I bambini saranno parte attiva del progetto di Coding ed ebook, sia nelle fasi di progettazione che di realizzazione e di pubblicazione.

Proporre percorsi di apprendimento in cui gli allievi siano messi nelle condizioni di creare, mobilitando le competenze acquisite e superando le eventuali difficoltà, attiva un circolo virtuoso: sentirsi consapevolmente competenti genera una forte motivazione e sostiene il pensiero creativo e divergente, che è alla base del pensiero computazionale al quale il coding naturalmente tende.

Tematiche e contenuti dei moduli formativi

Indicare, ad esempio, quali tematiche e contenuti verranno affrontati nel progetto, anche con riferimento agli allegati 1 e 2 del presente Avviso e con altri progetti in corso presso l'Istituto Scolastico, e quali attività saranno previste, con particolare attenzione a quelle con un approccio fortemente esperienziale e laboratoriale

Il percorso promuove le attitudini creative negli studenti, la capacità di comunicazione, cooperazione e lavoro di gruppo. Favorisce l'apprendimento di un metodo per ragionare e sperimentare il mondo. La creazione di moduli applicativi interdisciplinari nei programmi esistenti permette di sfruttare attivamente e consapevolmente le tecnologie di comunicazione.

In ogni attività gli alunni, attraverso l'utilizzo di PC, tablet e LIM, devono costruire, programmare, fare delle ricerche, scrivere, comunicare. In questo modo possono sviluppare diverse competenze: acquisiscono nuove abilità e ampliano i loro interessi.

Area matematico-scientifico-tecnologica

L'attività conduce allo sviluppo di competenze relative all'ordine in cui si verificano gli eventi, alla forma, collegata alla funzione, alla relazione tra i numeri, in particolare abilità logiche e capacità di utilizzare le unità di misura. Acquisire competenze tecniche sulla programmazione con Scratch, utilizzare il software in classe per scrivere testi delle attività in forma di algoritmi. Sviluppare testi multimediali integrando il linguaggio verbale con quello iconico e sonoro. Esplorare i numeri decimali e interi e le operazioni matematiche in contesti concreti, descrivere e rappresentare una figura geometrica. Progettare combinazioni timbriche e ritmiche degli strumenti musicali, produrre immagini grafiche finalizzate ai progetti multimediali.



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
Abbiamo realizzato un cartone animato!	pag 70	https://www.icalpignano.gov.it/primaria-matteotti/abbiamo-realizzato-un-cartone-animato
Offerta Formativa: -Potenziamento delle competenze di informatica; -Attività didattico-educative per l'inclusione	pag.82 e seguenti	https://www.icalpignano.gov.it/sites/default/files/page/2017/ptof2016_2017.pdf
Progetto "Come Holmes" (analisi metacognitiva di brevi testi)	pag. 75	https://www.icalpignano.gov.it/sites/default/files/page/2017/ptof2016_2017.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
Realizziamo una storia con coding e story telling	€ 5.682,00
E-book	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 11.364,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Realizziamo una storia con coding e story telling

Dettagli modulo

Titolo modulo	
	Realizziamo una storia con coding e story telling



**Descrizione
modulo**

La diffusione dell'informatica nel mondo del lavoro e dell'informazione rende indispensabile per i nativi digitali, futuri cittadini europei, il possesso di specifiche competenze nell'utilizzo e nel controllo delle tecnologie. La Scuola ha quindi il compito di aiutare gli studenti ad acquisire le migliori competenze informatiche e, soprattutto, di guidarli verso un approccio di studio attivo e volto ad un utilizzo consapevole dei computer. Lo studio di linguaggi di programmazione e lo sviluppo del pensiero computazionale e procedurale appaiono dunque particolarmente utili in ambiente scolastico ed extrascolastico.

L'innovazione di questo progetto consiste nel fare didattica fuori dagli schemi tradizionali dell'insegnamento frontale, lavorando sulla creatività e respingendo così il ruolo passivo dell'allievo e promuovendo una partecipazione attiva dello studente.

Gli alunni saranno stimolati a creare una storia condivisa attraverso l'uso dello storytelling, fare e scegliere fotografie, disegni e audio che saranno integrati nell'elaborato. La parte principale del modulo prevede l'uso del coding per l'animazione della storia, l'approccio al pensiero computazionale e alla ricerca di soluzioni innovative e personalizzate ai vari problemi.

Ci serviremo di strumenti multimediali per la realizzazione del progetto, si promuoveranno attività di brainstorming, di cooperative learning e si concluderà con attività di autovalutazione.

Il laboratorio di coding, vista l'importante sollecitazione motivazionale, consente di arricchire l'offerta formativa per quanto riguarda: gli obiettivi specifici di apprendimento; l'acquisizione di competenze trasversali; la valorizzazione dei talenti; il potenziamento delle capacità di attenzione, di concentrazione e di memoria.

Proporre percorsi di apprendimento in cui gli allievi siano messi nelle condizioni di creare, mobilitando le competenze acquisite e superando le eventuali difficoltà, attiva un circolo virtuoso: sentirsi consapevolmente competenti genera una forte motivazione e sostiene il pensiero creativo e divergente, che è alla base del pensiero computazionale al quale il coding naturalmente tende. Anche l'errore diventa una potente occasione di crescita, fornendo nuove possibilità di analisi e conseguente revisione della strategia utilizzata.

Gli obiettivi dell'approccio al coding, al pensiero computazionale e procedurale copre i seguenti obiettivi trasversali in linea con le raccomandazione dell'Unione Europea: Imparare ad imparare: i bambini sono messi di fronte a situazioni problematiche che devono risolvere trovando soluzioni a partire dalle loro conoscenze. Devono dunque formulare strategie efficaci ricercandole all'interno del repertorio posseduto, oppure ideandone di nuove.

Progettare: l'essenza stessa della programmazione è la capacità di progettare sequenze di azioni per realizzare un compito.

Comunicare: per affrontare i vari compiti richiesti dalle lezioni, occorre leggere la stringa di consegna, comprendere la richiesta e tradurre la strategia risolutiva individuata in un linguaggio specifico (quello della programmazione), inoltre condividere e concordare i percorsi individuati con i compagni. Tutto ciò stimola gli allievi ad utilizzare forme comunicative efficaci.

Collaborare e partecipare: nei momenti di lavoro in gruppo, gli allievi devono imparare a mediare, a suddividersi i compiti in base alle capacità cosicché ognuno possa apprendere cose nuove e insieme raggiungere l'obiettivo prefissato.

Nello stesso tempo la realizzazione della storia a tema inclusivo con l'utilizzo delle nuove tecnologie risulta, infatti, un vantaggio sia per gli alunni che apprendono normalmente, con la possibilità di ottimizzare le loro potenzialità, sia per gli alunni con disabilità e svantaggio culturale, con la possibilità di integrare e sostenere l'apprendimento: un modo per mantenere alta l'autostima di tutti i bambini e favorire la motivazione a lavorare in un contesto di inclusione e partecipazione, nel rispetto delle diverse identità.

A conclusione del percorso i bambini saranno stimolati e guidati ad una meta riflessione



	<p>sul percorso svolto mediante un momento di confronto e raccolta delle varie esperienze vissute all'interno dei lavori di gruppo, di come si sono relazionati con i compagni e dei vari ruoli ricoperti all'interno dell'approccio condiviso per la risoluzione dei problemi incontrati. I pensieri saranno raccolti in un documento digitale che rimarrà utile non solo ai bambini stessi ma all'intero Istituto.</p> <p>Il modulo si struttura in 5 lezioni mattutine da tre ore ciascuna nel mese di giugno 2018 e giugno 2019 a termine delle attività didattiche. Il modulo si articola in : n.1 lezione: realizzazione storia condivisa con input inclusivo e finale multiplo guidato. n.4 lezioni: trasposizione della storia in scratch tramite coding n.1 ora: meta-riflessione sull'andamento del corso</p>
Data inizio prevista	11/06/2018
Data fine prevista	30/06/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TOEE89801G TOEE89802L TOEE89803N
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Realizziamo una storia con coding e story telling

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: E-book

Dettagli modulo

Titolo modulo	E-book
----------------------	--------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il Modulo 'E-book' nasce dall'esigenza di preparare gli alunni all'introduzione in classe del libro di testo digitale e dalla necessità sempre più impellente di individualizzare e personalizzare gli apprendimenti in un'ottica d'inclusione, soprattutto in vista della presenza e dell'aumento costante di alunni con difficoltà di apprendimento, nonché di predisporre un approccio didattico coerente, mirato alla rilevazione precoce dei disturbi legati ai processi di apprendimento della lettura, scrittura e del calcolo.</p> <p>Il progetto non intende solo introdurre 'nuove tecnologie', ma si propone, partendo dalle competenze di cittadinanza e in modo trasversale, da quelle specifiche di ogni disciplina, di modificare il modo di concepire 'l'ambiente scuola', l'organizzazione dei suoi spazi e dei tempi d'apprendimento degli alunni, gli obiettivi formativi e, soprattutto il ruolo dei docenti. Favorendo la predisposizione dell'ambiente di apprendimento più vicino alle nuove modalità di acquisizione delle conoscenze, come indicato anche nelle ultime Indicazioni Nazionali.</p> <p>Oltre alle competenze sopra elencate, il progetto si propone come valore aggiunto finalità più propriamente tecnologiche, quali:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Indurre negli alunni familiarità e pratica con le nuove tecnologie, intese come strumenti che servono a creare una nuova forma di sapere e una nuova organizzazione delle conoscenze; 2. Far acquisire agli alunni una "forma mentis", orientata alla consapevolezza delle proprie capacità e modalità di apprendimento; 3. Renderli consapevoli che le tecnologie possono diventare un ausilio per costruire le proprie conoscenze in modo autonomo e personale; 4. Sviluppare progressivamente il massimo grado di autonomia possibile nell'apprendimento; 5. Attivare forme di cooperazione in presenza e a distanza, sia tra gli alunni che tra alunni e docenti. <p>Tutto questo consente di valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni, attraverso il mondo digitale fatto di suoni, immagini, video e interattività; realizzando contenuti digitali flessibili, modificabili ed integrabili mediante la predisposizione e realizzazione di attività individualizzate e personalizzate.</p> <p>L'obiettivo sarà quello di favorire l'esplorazione e la scoperta" attraverso l'uso delle tecnologie intese come strumenti di indagine e ricerca realizzando attività in forma laboratoriale nell'elaborazione e costruzione dei contenuti digitali.</p> <p>Il percorso verrà monitorato durante la fase di realizzazione dei vari contenuti valutando le seguenti caratteristiche:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. coerenza con gli aspetti concettuali della disciplina; 2. adeguatezza rispetto al target; 3. presentazione dei contenuti in forma curata e corretta; 4. multimedialità/multicodalità dell'uso di testi, audio, video, animazioni grafiche; 6. navigazione, interfaccia e interazione; <p>Il modulo si struttura in 5 lezioni mattutine da tre ore ciascuna nel mese di giugno 2018 e giugno 2019 a termine delle attività didattiche.</p> <p>Il modulo si articola in :</p> <p>n.1 lezione: riflessione condivisa di una storia con input inclusivo e finale multiplo guidato. n.3 lezioni: digitalizzazione del contenuto ricercato e realizzazione dell'E-book; n.1 lezione: meta-riflessione sull'andamento del corso e pubblicazione dell'E-book.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>11/06/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>28/06/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>



Sedi dove è previsto il modulo	TOEE89801G TOEE89802L TOEE89803N
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: E-book

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 42585)
Importo totale richiesto	€ 11.364,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	3
Data Delibera collegio docenti	16/05/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	52
Data Delibera consiglio d'istituto	16/05/2017
Data e ora inoltro	16/05/2017 13:06:46
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>Realizziamo una storia con coding e story telling</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>E-book</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "Realizziamo una storia inclusiva con ebook e coding"	€ 11.364,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 11.364,00	€ 25.000,00