



Candidatura N. 38386 2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. SAN FELICE SUL PANARO
Codice meccanografico	MOIC81900N
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	V.LE MARTIRI DELLA LIBERTA' , 151
Provincia	MO
Comune	San Felice Sul Panaro
CAP	41038
Telefono	053584141
E-mail	MOIC81900N@istruzione.it
Sito web	www.icsanfelice.gov.it
Numero alunni	1238
Plessi	MOAA81901E - M.MONTESSORI MOAA81902G - "M.MARTINI " - CAMPOSANTO MOEE81901Q - "L.A. MURATORI " SAN FELICE S/P MOEE81903T - "P.GIANNONE" CAMPOSANTO MOMM81901P - GIOVANNI PASCOLI MOMM81902Q - ELISEO GOZZI



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 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Innalzamento dei livelli di competenza delle discipline prove Invalsi, se misurabile Aumento nella partecipazione a hackathon, concorsi, gare e contest nazionali e/o internazionali (es. riferiti a coding, making, robotica) Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 38386 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	'Sicurezza a scuola con il Coding' L.A. Muratori	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	'Sicurezza a scuola con il Coding' P.Giannone	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	"Sicurezza virtuale" G.Pascoli	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	"Sicurezza virtuale" E.Gozzi	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 21.528,00



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: LA SICUREZZA NELLA MIA SCUOLA E LA SICUREZZA VIRTUALE

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Il progetto propone la realizzazione di un modo diverso di "fare" e di "vivere" la scuola, come accordo tra apprendimento di contenuti disciplinari e sviluppo di competenze multimediali nel contesto delle tecnologie della rete. Ciò che si vuole promuovere è il rafforzamento delle competenze digitali attraverso le competenze di base e trasversali, la diffusione di innovazione e creatività attraverso l'utilizzo di software per stampante 3D e Droni con lo scopo di collegare il sapere al saper fare. Gli interventi formativi sono finalizzati al rafforzamento del pensiero computazionale e degli apprendimenti linguistici, espressivi, relazionali e creativi, nonché di una certificazione finale sullo sviluppo delle competenze digitali e creatività digitale.</p> <p>La proposta formulata è coerente con l'offerta formativa scolastica e attraverso una didattica inclusiva basata sul cooperative learning e peer-education tra gli alunni partecipanti, si educa alla capacità collaborativa tra pari e non, in perfetta filosofia open, prevedendo ricadute valutabili in termini di miglioramento dei risultati scolastici e presenta prospettive di replicabilità attraverso la realizzazione di materiali riutilizzabili in altri contesti. Per ampliare la ricaduta del progetto si intendono elaborare materiali e risorse educative che possano essere utilizzate con le altre classi in attività curricolare e darne ampia accessibilità attraverso la rete. La proposta inoltre tiene conto delle esigenze legate al valore di comunità sia in termini di coinvolgimento di genitori e studenti, sia in termini di coinvolgimento del territorio.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto Comprensivo di San Felice sul Panaro è organizzato su due comuni limitrofi: San Felice sul Panaro e Camposanto. L'I.C. è composto da 6 plessi con i 3 ordini di scuola statale del primo ciclo: infanzia, primaria, secondaria di 1° grado. Il contesto socio-culturale in cui opera la scuola è prevalentemente medio-basso, la popolazione è caratterizzata da una forte presenza di immigrati provenienti da ben 23 diversi paesi; in maggioranza da Marocco, India, Cina, ecc. In alcune classi la presenza di stranieri supera il 50%. La presenza di cittadini stranieri infatti, tanto a San Felice quanto a Camposanto (rispettivamente 13 e 15% circa) è più alta della media regionale, a sua volta tra le più elevate dell'intero Paese. Il tasso di disoccupazione è presumibilmente più elevato rispetto alla media regionale a causa di eventi come la crisi economica locale e il sisma del 20 e 29 maggio 2012, che hanno segnato e tuttora pesano sui territori. Nonostante la scuola oggi sia dotata di rete WLAN grazie al progetto PON, si trova in difficoltà economiche poiché le risorse del funzionamento ordinario non consente la puntuale manutenzione delle dotazioni tecnologiche e l'ampliamento di progetti ed interventi didattici.

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.

Traguardo del progetto è la realizzazione di un modo diverso di "fare" e di "vivere" la scuola, come accordo tra apprendimento di contenuti disciplinari e sviluppo di competenze multimediali nel contesto delle tecnologie della rete. Ciò che si vuole promuovere è il rafforzamento delle competenze digitali attraverso le competenze di base e trasversali, la diffusione di innovazione e creatività attraverso le tecnologie, con lo scopo di collegare il sapere al saper fare.

Ci si propongono i seguenti obiettivi:

- supporto e intervento delle competenze digitali in tutte le competenze trasversali (cognitiva, operativa, relazionale, metacognitiva);
 - incremento delle capacità di valutazione e autovalutazione della scuola sull'innovazione didattica;
- diffusione nella società della conoscenza del mondo della scuola e della formazione e adozione di approcci didattici innovativi.
- sviluppo del pensiero logico computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale";
- consapevolezza delle norme giuridiche e sociali in termini di "Diritti della Rete", educazione all'uso positivo e consapevole dei media e della rete, anche per il contrasto all'utilizzo di linguaggi violenti, alla diffusione del *cyberbullismo*, alle discriminazioni;
- diffusione di modalità di analisi e soluzione dei problemi costruendo rappresentazioni formali e definendo soluzioni algoritmiche, anche codificate mediante la programmazione.

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 team docenti della scuola primaria e i Consigli di classe della scuola secondaria individuano gli alunni demotivati, con disaffezione allo studio e/o che vivono in un contesto socio-economico svantaggiato o un disagio espresso attraverso problemi comportamentali, ma che possono trovare nell'avvicinamento alle competenze digitali uno stimolo all'accrescimento delle *life-skill*.

I docenti invitano alla partecipazione ai gruppi di lavoro anche gli studenti che manifestano inadeguata consapevolezza o scorrettezza nell'utilizzo di computer, videogiochi, smartphone, dei *social* e dei droni.

Saranno coinvolti i genitori con una formazione a loro dedicata e una formazione guidata da esperti, anche attraverso scambi con i propri figli. I genitori saranno altresì coinvolti in un workshop finale insieme ai bimbi della scuola primaria.

Gli alunni della scuola secondaria di secondo grado, che agiranno in modalità peer tutoring con gli alunni del primo ciclo, sono individuati dai Consigli di classe di appartenenza.

Gli allievi di primaria e secondaria di primo grado saranno impegnati nei seguenti moduli:

- laboratorio di "Sicurezza a scuola con il Coding" per la scuola Primaria
- laboratorio di "Sicurezza virtuale: generazioni a confronto" per la scuola Secondaria di I[^] Grado.

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.

Scuola primaria:

- si prevedono 2 moduli da 30 ore sul tema "Sicurezza a scuola con il Coding". Lo svolgimento è previsto nell'a.s. 2017/18 al sabato mattina per una durata di tre ore e/o qualche giorno della settimana in orario curricolare - un modulo si svolgerà a Camposanto ed uno a San Felice sul Panaro.

Scuola secondaria di primo grado:

- si prevedono 2 moduli da 30 ore sul tema "Sicurezza virtuale: generazioni a confronto"

Lo svolgimento è previsto in orario extracurricolare nell'a.s. 2017/2018, 2 ore ogni incontro, sia a San Felice sul Panaro che a Camposanto.

Scuola secondaria di secondo grado: gli studenti di questo ordine di scuola seguiranno gli alunni del primo ciclo, secondo i calendari concordati tra la loro Dirigenza, la scuola del primo ciclo e gli esperti.

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni

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

La scuola dallo scorso anno collabora con l'Associazione Coderdojo di San Felice sul Panaro e la Scuola Secondaria di II^ Grado Liceo Morandi, di Finale Emilia, e, anche grazie al contributo di Coop Alleanza 3.0, in collaborazione associazioni competenti in materia di sicurezza digitale e cyberbullismo, è stata in grado di realizzare attività di formazione e di Coding nelle classi dell'Istituto con l'utilizzo di attrezzature informatiche quali kit di robotica educativa e schede Arduino. La collaborazione tra le due scuole e le associazioni deputate alla promozione della cultura digitale e del coding, ha i seguenti fini:

- promuovere, utilizzando approcci metodologici innovativi, una progettazione verticale dei cicli di scuola e proporre attività per alunni dai 6 agli 11 anni e dagli 11 ai 16, abbracciando quindi due ordini di scuola, facilitando un graduale sviluppo di competenze, guidando lo studente lungo percorsi di conoscenza progressivamente orientati alle discipline e alla ricerca delle connessioni tra i diversi saperi;
- aprire la scuola al territorio con riferimento a tutti i suoi attori, al fine di valorizzare i contesti, le loro risorse e opportunità;
- creare occasioni di progettualità in rete con altre scuole;
- coinvolgere studenti e famiglie nella co-progettazione delle iniziative.

Lo scambio e la condivisione di competenze tra la scuola, associazione e territorio, concretizza la necessità di far entrare la scuola nel mondo e il mondo nella scuola.



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 I.C. SAN FELICE SUL PANARO
(MOIC81900N)

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.).

L'utilizzo del *Tinkering*, basato sul trinomio *Think-Make-Improve* prevede una fase di brainstorming seguita da una di definizione dei problemi e dalla fase di progettazione e pianificazione; successivamente avrà luogo la creazione vera e propria (*prototipazione*), affiancata dall'osservazione e dalla verifica di corrispondenza tra ciò che si sta realizzando e ciò che si è programmato, tenendo conto degli eventuali errori, trovando soluzioni migliori o nuove combinazioni e interazioni (*project based learning*). La "Programmazione" potenzia lo sviluppo delle competenze di base e trasversali. Tramite il *cooperative learning* e la *peer-education* tra gli alunni partecipanti e i ragazzi di II° grado si educa alla capacità collaborativa tra pari e non, in perfetta filosofia *open*. La didattica attiva è inclusiva. Queste modalità di lavoro incoraggiano gli studenti ad un approccio più coinvolgente nei confronti della scuola, inoltre suggeriscono il riuso degli oggetti, l'ottimizzazione delle risorse e un approccio positivo alla risoluzione dei problemi. L'utilizzo della collaborazione in rete con Internet cambia la nozione di territorio geografico, permette di vedere una nuova dimensione territoriale virtuale, in una logica di apertura dei confini tradizionali dell'ambiente di apprendimento. La rete rende disponibili ingenti memorie collettive ed interattive ed offre l'opportunità allo studente di sperimentare nuove modalità di collaborazione a distanza trasversalmente fra gli ordini di scuola

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

L'attuale progetto si pone in continuità con il PON-FESR- Realizzazione/ampliamento rete LanWLAN (avviso 9035 del 13/07/2015) già concluso e il PON-FESR- Realizzazione AMBIENTI DIGITALI (avviso 12810 del 15/10/2015, accettato, ma non ancora autorizzato. Il progetto, inoltre, favorirà la continuità didattica e formativa che prendono l'avvio dal Piano Nazionale Scuola Digitale dell'Istituto. Nel POF si è inteso favorire ed incrementare attività legate all'approfondimento di linguaggi di programmazione verbali e non verbali con l'ausilio delle nuove tecnologie nei seguenti progetti:

METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE (Scuola Secondaria di I[^] Grado pag. 82 v. Allegato)

IL QUADRO PARLANTE (Scuola Secondaria di I[^] Grado pag. 82 v. Allegato)

MA COSA VI DITE MAI (SU WHATSAPP)?(Scuola Secondaria di I[^] Grado pag 60 v. Allegato)

UTILIZZO CONSAPEVOLE DELLE NUOVE TECNOLOGIE E DEI SOCIAL MEDIA – PROGETTO INTERNET SICURO E CYBERBULLISMO: (in collaborazione con CIVIBOX Scuola Sec. di I[^] Grado pag. 58 v. Allegato)

(PROGETTO CI@sse 2.0 e ROBOTICA EDUCATIVA) Scuola Primaria pag. 81 v. Allegato

LEARNING BY DOING AND TINKERING: se faccio e penso, capisco e ricordo (Scuola Primaria pag. 79 v. Allegato)

IL PENSIERO COMPUTAZIONALE E LE BEEBOT (Scuola Primaria pag. 82)

“CODERDOJO FRELAB” progetto realizzato in verticale per gli ordini di scuola primaria e secondaria di I Grado con il Liceo Morandi di Finale Emilia e l'Associazione Coder Dojo di San Felice sul Panaro (pag. 83 v. Allegato)



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 I.C. SAN FELICE SUL PANARO
(MOIC81900N)

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.

Nella scuola italiana caratterizzata dalla scelta della full inclusion, il rapporto fra coding e special education si inserisce nel quadro complesso e dinamico dei principi fondamentali dell'inclusività didattica e sociale. Per implementare strategie di intervento per le disabilità, coerentemente con la Convenzione delle Nazioni Unite, la Direttiva del 27 dicembre 2012, la C.M. 6 marzo 2013 e le

Linee guida per l'accoglienza e l'integrazione degli alunni stranieri, il PAI d'Istituto prevede attività che utilizzino i laboratori come luoghi *esclusivi* di *inclusività*, nella convinzione che inclusione significhi progettare la "piattaforma della cittadinanza". Attraverso il linguaggio universale del Making, ogni individuo deve avere la possibilità di sviluppare il proprio potenziale umano, la dignità, l'autostima e la "fragilità" della propria condizione. L'utilizzo del coding diventerà un punto di forza anche per gli alunni più deboli i quali saranno sostenuti ed incoraggiati mediante il *cooperative learning* e il *peer-education*. Tutto ciò permetterà ai ragazzi della scuola secondaria di primo grado di realizzare un progetto comune, adottando la tecnologia come elemento inclusivo e permettendo agli alunni con disabilità di sfruttare le potenzialità degli strumenti per attuare un reale supporto all'apprendimento e alla personalizzazione del percorso formativo.

Impatto e sostenibilità

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

I risultati attesi da parte degli allievi, come previsto dal PTOF di Istituto, sono relativi all'acquisizione di competenze nei vari saperi e nell'uso consapevole delle nuove tecnologie. I ragazzi, al termine del percorso ludico-formativo nell'adeguato ambiente di apprendimento, vedranno aumentate le loro competenze nell'uso degli strumenti informatico-tecnologici proposti, incrementeranno la consapevolezza nell'uso quotidiano delle tecnologie e svilupperanno il pensiero logico computazionale con una ricaduta positiva nella didattica quotidiana. Per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto verranno raccolte e analizzate le reazioni dei destinatari attraverso un questionario di autovalutazione in modo tale da misurare il grado di soddisfazione, l'interesse e il gradimento per l'iniziativa formativa relativamente ai piani didattico, organizzativo e sociale.

Si valuterà anche, durante le attività didattiche quotidiane, l'abilità dei ragazzi di condividere quanto appreso con la classe a cui appartengono.

Il progetto si colloca all'interno di una ricerca educativa basata sulla collaborazione e ha lo scopo di sperimentare le dinamiche di équipe, proponendole nelle varie fasi: ideazione e progettazione, gestione e risoluzione di conflitti, comunicazione interna, verifica e riprogettazione, affinché i ragazzi possano acquisire uno stile di leadership funzionale ed efficace.



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 I.C. SAN FELICE SUL PANARO
(MOIC81900N)

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 dettagli del progetto, qualora accettato e autorizzato, sarà messo a conoscenza del Collegio plenario, del Consiglio di Istituto e delle famiglie/territorio tramite il sito della scuola. Una volta concluso, dovrà avere una ricaduta all'interno di tutte le classi della Primaria e della Secondaria, pertanto gli alunni che hanno frequentato il progetto si vedranno protagonisti del loro sapere, diventando tutor dei loro compagni di classe durante un percorso didattico appositamente costruito, in modo da fungere da elementi portanti dei saperi scientifici, matematici, tecnici e di programmazione nel corso delle attività curricolari, realizzando così un progetto continuativo in verticale e trasversale all'interno dell'Istituto. L'esperienza didattica attuata con la collaborazione degli insegnanti dell'Istituto sarà comunicata attraverso articoli, racconti fotografici, pubblicazione dei progetti in una galleria online dedicata sul sito della scuola. I materiali disponibili consentiranno la replicabilità da parte di altre realtà educative: classi della stessa scuola, altre scuole ed associazioni.

Gli studenti della scuola secondaria di secondo grado che hanno lavorato con metodologia *tutoring*, riporteranno nei loro ambiti l'esperienza raccolta non solo sulle tecnologie utilizzate, ma anche sulla costruzione del rapporto pedagogico con alunni più giovani. Le risorse didattiche create saranno disponibili per la consultazione ed il riutilizzo.



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 I.C. SAN FELICE SUL PANARO
(MOIC81900N)

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.

Studenti e genitori saranno coinvolti nella fase di dettaglio di programmazione delle attività, per raccogliere necessità e desideri ed articolare una risposta ai bisogni chiave delle parti.

Il coinvolgimento di genitori ed alunni non si fermerà ad una mera consultazione, ma essi saranno invitati a partecipare a gruppi di lavoro per la progettazione, sia nei consigli di classe ed interclasse, sia in momenti appositamente dedicati.

Le attività di coinvolgimento saranno prevalentemente quattro: attività di informazione, attività di consultazione, attività di codecisione e workshop finale.

1) Attività di informazione e divulgazione delle azioni e degli avvisi PON ai quali l'istituto intende partecipare, come condizione indispensabile per esercitare il diritto di consultazione. Lo scopo è quello di comunicare i contenuti dell'offerta formativa, esplicitandone le priorità educative e argomentandone la scelta.

2) Attività di consultazione, i ragazzi e i genitori che saranno invitati a partecipare alla progettazione avendo la possibilità di esprimere non solo interessi e aspettative, ma anche i dubbi, le perplessità, che si sono tradotti in richieste esplicite.

3) Attività di codecisione con i genitori

4) Il Workshop si terrà nella scuola primaria, gli alunni mostreranno la loro esperienza ed i loro lavori prodotti a tutta la scuola e al territorio.



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

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

Scuola I.C. SAN FELICE SUL PANARO
(MOIC81900N)

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

Scuola primaria: i 2 moduli riguarderanno la **Sicurezza a scuola con il Coding:** realizzare un GIOCO sulla sicurezza a scuola in lingua italiana ed inglese e creare un prototipo di cartelli sulla sicurezza all'interno dell'Istituto. Questo modulo favorirà la collaborazione interdisciplinare e multidisciplinare tra i diversi saperi, in raccordo con il curriculum scolastico.

Scuola secondaria: i 2 moduli riguarderanno la **Sicurezza virtuale: generazioni a confronto.** Attiveranno che si occuperanno delle tematiche legate alla sicurezza non solo in ambito scolastico, ma soprattutto virtuale come fattore di diffusione di una cultura digitale ed elemento imprescindibile di cittadinanza contemporanea, compreso l'utilizzo dei droni. Dall'utilizzo consapevole dei Social Network si passerà alla creazione di un Blog al cui interno verranno illustrati entrambi i moduli, con lo scopo di aiutare i cittadini ad un uso consapevole dei social e di garantire una maggiore sicurezza informatica all'interno dell'Istituto. Il progetto si concluderà con la programmazione di un gioco educativo e divulgativo sul tema della sicurezza, attraverso il coding e la gestione sul blog creato dai ragazzi e che servirà per sensibilizzare al tema sia il resto della popolazione scolastica che la comunità nel suo complesso. Infine, agli alunni verrà rilasciato un certificato delle competenze sull'utilizzo consapevole dei social e strumentazione digitale con ipad, utile anche per l'orientamento verso le discipline STEM.



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
IL PENSIERO COMPUTAZIONALE E LE BEEBOT	(Scuola Primaria pag. 82)	http://www.icsanfelice.gov.it/aaa/pages/page_details.php?id=135&page_id=13573
IL QUADRO PARLANTE	Scuola Secondaria di I [^] Grado	http://www.icsanfelice.gov.it/aaa/pages/page_details.php?id=135&page_id=13573
LEARNING BY DOING AND TINKERING: se faccio e penso, capisco e ricordo	(Scuola Primaria pag. 79 v. Al	http://www.icsanfelice.gov.it/aaa/pages/page_details.php?id=135&page_id=13573
MA COSA VI DITE MAI (SU WHATSAPP)?	(Scuola Secondaria di I [^] Grado	http://www.icsanfelice.gov.it/aaa/pages/page_details.php?id=135&page_id=13573
METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE	Scuola Secondaria di I [^] Grado	http://www.icsanfelice.gov.it/aaa/pages/page_details.php?id=135&page_id=13573
PROGETTO CI@sse 2.0 e ROBOTICA EDUCATIVA	Scuola Primaria pag. 81 v. All	http://www.icsanfelice.gov.it/aaa/pages/page_details.php?id=135&page_id=13573
UTILIZZO CONSAPEVOLE DELLE NUOVE TECNOLOGIE E DEI SOCIAL MEDIA – PROGETTO INTERNET SICURO E CYBERBULLISMO	Scuola Sec. di I [^] Grado pag. 5	http://www.icsanfelice.gov.it/aaa/pages/page_details.php?id=135&page_id=13573
“CODERDOJO FRELAB”	pag. 83 v. Allegato	http://www.icsanfelice.gov.it/aaa/pages/page_details.php?id=135&page_id=13573

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alligato
sostegno alle attività definite nel progetto	4	CIVIBOX Comune di camposanto Comune di san felice sul panaro FRILAB	Dichiarazione di intenti	2804/B.1 5.1	16/05/2017	Sì
percorsi di informazione e sensibilizzazione nella scuola dei vari aspetti sulla sicurezza ambientale e digitale		associazioni - programmatori e psicologi				

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alligato



orientamento alle discipline STEM realizzato in verticale fra l'Istituto Comprensivo e il Liceo scientifico statale Morandi di Finale Emilia	MOPS04000L MORANDO MORANDI	2804/B.1 5.1	16/05/20 17	Si
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------	-----------------	----------------	----

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
'Sicurezza a scuola con il Coding' L.A. Muratori	€ 5.082,00
'Sicurezza a scuola con il Coding' P.Giannone	€ 5.082,00
"Sicurezza virtuale" G.Pascoli	€ 5.682,00
"Sicurezza virtuale" E.Gozzi	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 21.528,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo: 'Sicurezza a scuola con il Coding' L.A. Muratori

Dettagli modulo

Titolo modulo	'Sicurezza a scuola con il Coding' L.A. Muratori



**Descrizione
modulo**

Finalità

L'attività ha come finalità la creazione di una unità di apprendimento innovativa e la realizzazione di contenuti didattici pubblici e riutilizzabili al fine di sensibilizzare le generazioni future sul tema della sicurezza a scuola, che dovrebbe essere un luogo amichevole e rispettoso per le persone di tutte le età, origini e identità di genere. Con questo scopo, grazie al software di programmazione visuale Scratch, gli allievi realizzeranno un quiz sul buon comportamento in tema di sicurezza.

Gli alunni, inoltre, saranno sollecitati a pensare in modo creativo e verranno guidati nella realizzazione di un quiz in lingua inglese e in italiano e alla creazione di un prototipo di cartelli sulla sicurezza da disporre all'interno dell'Istituto.

Successivamente i ragazzi condivideranno la loro esperienza ed i loro lavori prodotti con l'apertura di un workshop a tutta la scuola e al territorio ed infine pubblicheranno le loro esperienze e inseriranno i loro lavori all'interno di una galleria virtuale appositamente realizzata con la supervisione degli alunni della Secondaria di Secondo Grado appartenenti alla Scuola che collabora con la nostra a questo progetto.

Ulteriore e non secondaria finalità del progetto è quella di far appassionare bambini e ragazzi alla logica e alle scienze attraverso il gioco e la tecnologia (aperta e low cost), facendoli interagire e contribuire secondo le proprie capacità creative e intelligenze al lavoro di gruppo, con forti impatti sui bambini con Bes.

L'esperienza del progetto raccoglie in sé caratteristiche che la rendono significativa, attuale e replicabile:

- rappresenta una unità di apprendimento interdisciplinare;
- crea risorse didattiche riutilizzabili;
- diffonde la pratica educativa del coding attraverso la condivisione dei prodotti dell'esperienza.

Obiettivi generali e specifici

Gli obiettivi di apprendimento del progetto sono multidisciplinari:

- sviluppare un pensiero creativo e divergente;
- ricostruire le fasi di un'esperienza vissuta;
- scrivere, in lingua inglese, testi brevi e semplici per dare istruzioni;
- conoscere le norme sulla sicurezza a scuola;
- sviluppare il pensiero computazionale;
- pianificare ed effettuare sequenze di azioni per raggiungere un obiettivo;
- utilizzare le tecnologie in modo creativo e personale;
- conoscere i rischi della rete;
- saper utilizzare il web e le sue applicazioni non solo per scopi ludici.

Gli obiettivi di apprendimento concorrono allo sviluppo delle competenze di comunicazione sia nella madrelingua degli alunni, sia in lingua inglese.

Gli obiettivi relativi agli ambiti scientifico e tecnologico, matematico, digitale, sociale e civico si basano sulla modalità dell'imparare ad imparare ed imparare facendo.

Fasi della progettazione didattica

L'ambiente di apprendimento sarà strutturato in modo laboratoriale, poiché le metodologie scelte richiedono un ambiente in cui i ragazzi possano creare gruppi di lavoro e di collaborazione che vadano dall'uso del linguaggio di programmazione per la realizzazione di un quiz, alla creazione e realizzazione di un prototipo di cartelli sulla sicurezza all'interno dell'Istituto, progettato e programmato con la stampante 3D. Nella prima fase gli alunni utilizzeranno il linguaggio di programmazione Scratch, per realizzare un quiz sull'utilizzo corretto degli ambienti scolastici. Successivamente gli studenti utilizzeranno il software CAD, per l'esplorazione della tridimensionalità in modalità ludico-creativa al fine di realizzare di manufatti che saranno stampati in 3D. Utilizzare la stampa 3D vuol dire creare uno "spazio aperto" dove creare, apprendere, inventare e sviluppare "l'intelligenza spaziale" ovvero la capacità di comprendere lo spazio tridimensionale (Recognizing Spatial Intelligence). In un'atmosfera di gioco e collaborazione i ragazzi apprendono e risolvono problemi in modo empirico. Partendo dal tinkering, metodo informale, vengono gradualmente condotti al metodo scientifico, collegando così la creatività al pensiero formale, ma contemporaneamente potenziando la loro creatività attraverso attività che valorizzino idee nuove e spirito di iniziativa.



	<p>Metodologia</p> <p>Questo progetto si propone di spostare il focus dall'insegnamento all'apprendimento. L'utilizzo della metodologia "Tinkering" basata sul trinomio "Think-Make-Improve" (ovvero "pensa-crea-migliora") prevede una fase di brainstorming e di ideazione, seguita da una di studio e di definizione dei problemi ed infine una di progettazione e di pianificazione; successivamente avrà luogo la fase della messa in pratica, cioè della creazione vera e propria (prototipazione), affiancata, periodicamente, dall'osservazione e dalla verifica di corrispondenza tra ciò che si sta realizzando e ciò che si è programmato, con la possibilità di decidere se proseguire seguendo il progetto iniziale o se apportare modifiche. All'interno di questo percorso l'errore non è visto negativamente, ma è un'occasione per progredire e migliorare, poiché mentre si lavora ad un progetto, ad una sfida, si trovano soluzioni migliori o nuove combinazioni e interazioni (project based learning). L'inserimento di attività di "Programmazione", inoltre potenzia lo sviluppo delle competenze logico-matematiche, scientifiche, linguistiche, oltre a quelle più trasversali. L'utilizzo del gioco come veicolo di apprendimento favorisce l'acquisizione di competenze, ma in particolare incrementa lo sviluppo del pensiero critico e di abilità nella risoluzione di problemi.</p> <p>L'utilizzo del cooperative learning e della peer-education tra i gli alunni partecipanti e con i ragazzi della Secondaria di Secondo Grado educa alla capacità di saper collaborare con pari e non, per realizzare un progetto comune, in perfetta filosofia open.</p> <p>L'utilizzo, infine, della didattica attiva e inclusiva favorisce lo sviluppo di tutti i talenti, delle competenze e i linguaggi espressivi, artistici, relazionali e progettuali.</p> <p>Queste modalità di lavoro possono incoraggiare gli studenti ad un approccio più partecipativo e coinvolgente nei confronti della scuola, inoltre suggeriscono il riuso degli oggetti, l'ottimizzazione delle risorse e un approccio positivo alla risoluzione dei problemi.</p> <p>Informazione alle famiglie</p> <p>Le famiglie saranno informate dell'attività durante i consigli di Interclasse, successivamente a tutti i genitori sarà inviata comunicazione scritta per metterli al corrente della attività didattiche e coinvolgimento degli stessi nell'attività del progetto. Le informazioni dettagliate saranno pubblicate sul sito dell'Istituto.</p> <p>Valutazione/Autovalutazione</p> <p>Le attività di progettazione e realizzazione di prodotti costituiscono un "ponte" tra l'ambiente scolastico e il mondo esterno, poiché forniscono agli studenti competenze evolute e facilmente spendibili fuori dalla scuola. A livello didattico l'oggetto e il suo processo di creazione divengono un pretesto per mettere in atto processi di analisi e autoanalisi e di messa in pratica di conoscenze e abilità. I risultati ottenuti in classe con questo tipo di attività vengono valutati esaminando il loro contributo sul livello formativo dei bambini, sullo sviluppo delle competenze metacognitive e relazionali, sul potenziamento del pensiero logico, della capacità di astrazione e di problem solving. Si prevedono anche due questionari di valutazione del prodotto realizzato da somministrare on line all'Istituto: uno più immediato sulla gradibilità, uno successivo sull'utilità. I questionari hanno anche lo scopo di favorire la ricaduta del progetto sull'Istituto.</p>
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	MOEE81901Q
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 'Sicurezza a scuola con il Coding' L.A. Muratori

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: 'Sicurezza a scuola con il Coding' P.Giannone

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	'Sicurezza a scuola con il Coding' P.Giannone



**Descrizione
modulo**

Finalità

L'attività ha come finalità la creazione di una unità di apprendimento innovativa e la realizzazione di contenuti didattici pubblici e riutilizzabili al fine di sensibilizzare le generazioni future sul tema della sicurezza a scuola, che dovrebbe essere un luogo amichevole e rispettoso per le persone di tutte le età, origini e identità di genere. Con questo scopo, grazie al software di programmazione visuale Scratch, gli allievi realizzeranno un quiz sul buon comportamento in tema di sicurezza.

Gli alunni, inoltre, saranno sollecitati a pensare in modo creativo e verranno guidati nella realizzazione di un quiz in lingua inglese e in italiano e alla creazione di un prototipo di cartelli sulla sicurezza da disporre all'interno dell'Istituto.

Successivamente i ragazzi condivideranno la loro esperienza ed i loro lavori prodotti con l'apertura di un workshop a tutta la scuola e al territorio ed infine pubblicheranno le loro esperienze e inseriranno i loro lavori all'interno di una galleria virtuale appositamente realizzata con la supervisione degli alunni della Secondaria di Secondo Grado appartenenti alla Scuola che collabora con la nostra a questo progetto.

Ulteriore e non secondaria finalità del progetto è quella di far appassionare bambini e ragazzi alla logica e alle scienze attraverso il gioco e la tecnologia (aperta e low cost), facendoli interagire e contribuire secondo le proprie capacità creative e intelligenze al lavoro di gruppo, con forti impatti sui bambini con Bes.

L'esperienza del progetto raccoglie in sé caratteristiche che la rendono significativa, attuale e replicabile:

- rappresenta una unità di apprendimento interdisciplinare;
- crea risorse didattiche riutilizzabili;
- diffonde la pratica educativa del coding attraverso la condivisione dei prodotti dell'esperienza.

Obiettivi generali e specifici

Gli obiettivi di apprendimento del progetto sono multidisciplinari:

- sviluppare un pensiero creativo e divergente;
- ricostruire le fasi di un'esperienza vissuta;
- scrivere, in lingua inglese, testi brevi e semplici per dare istruzioni;
- conoscere le norme sulla sicurezza a scuola;
- sviluppare il pensiero computazionale;
- pianificare ed effettuare sequenze di azioni per raggiungere un obiettivo;
- utilizzare le tecnologie in modo creativo e personale;
- conoscere i rischi della rete;
- saper utilizzare il web e le sue applicazioni non solo per scopi ludici.

Gli obiettivi di apprendimento concorrono allo sviluppo delle competenze di comunicazione sia nella madrelingua degli alunni, sia in lingua inglese.

Gli obiettivi relativi agli ambiti scientifico e tecnologico, matematico, digitale, sociale e civico si basano sulla modalità dell'imparare ad imparare ed imparare facendo.

Fasi della progettazione didattica

L'ambiente di apprendimento sarà strutturato in modo laboratoriale, poiché le metodologie scelte richiedono un ambiente in cui i ragazzi possano creare gruppi di lavoro e di collaborazione che vadano dall'uso del linguaggio di programmazione per la realizzazione di un quiz, alla creazione e realizzazione di un prototipo di cartelli sulla sicurezza all'interno dell'Istituto, progettato e programmato con la stampante 3D. Nella prima fase gli alunni utilizzeranno il linguaggio di programmazione Scratch, per realizzare un quiz sull'utilizzo corretto degli ambienti scolastici. Successivamente gli studenti utilizzeranno il software CAD, per l'esplorazione della tridimensionalità in modalità ludico-creativa al fine di realizzare di manufatti che saranno stampati in 3D. Utilizzare la stampa 3D vuol dire creare uno "spazio aperto" dove creare, apprendere, inventare e sviluppare "l'intelligenza spaziale" ovvero la capacità di comprendere lo spazio tridimensionale (Recognizing Spatial Intelligence). In un'atmosfera di gioco e collaborazione i ragazzi apprendono e risolvono problemi in modo empirico. Partendo dal tinkering, metodo informale, vengono gradualmente condotti al metodo scientifico, collegando così la creatività al pensiero formale, ma contemporaneamente potenziando la loro creatività attraverso attività che valorizzino idee nuove e spirito di iniziativa.



	<p>Metodologia</p> <p>Questo progetto si propone di spostare il focus dall'insegnamento all'apprendimento. L'utilizzo della metodologia "Tinkering" basata sul trinomio "Think-Make-Improve" (ovvero "pensa-crea-migliora") prevede una fase di brainstorming e di ideazione, seguita da una di studio e di definizione dei problemi ed infine una di progettazione e di pianificazione; successivamente avrà luogo la fase della messa in pratica, cioè della creazione vera e propria (prototipazione), affiancata, periodicamente, dall'osservazione e dalla verifica di corrispondenza tra ciò che si sta realizzando e ciò che si è programmato, con la possibilità di decidere se proseguire seguendo il progetto iniziale o se apportare modifiche. All'interno di questo percorso l'errore non è visto negativamente, ma è un'occasione per progredire e migliorare, poiché mentre si lavora ad un progetto, ad una sfida, si trovano soluzioni migliori o nuove combinazioni e interazioni (project based learning). L'inserimento di attività di "Programmazione", inoltre potenzia lo sviluppo delle competenze logico-matematiche, scientifiche, linguistiche, oltre a quelle più trasversali. L'utilizzo del gioco come veicolo di apprendimento favorisce l'acquisizione di competenze, ma in particolare incrementa lo sviluppo del pensiero critico e di abilità nella risoluzione di problemi.</p> <p>L'utilizzo del cooperative learning e della peer-education tra i gli alunni partecipanti e con i ragazzi della Secondaria di Secondo Grado educa alla capacità di saper collaborare con pari e non, per realizzare un progetto comune, in perfetta filosofia open.</p> <p>L'utilizzo, infine, della didattica attiva e inclusiva favorisce lo sviluppo di tutti i talenti, delle competenze e i linguaggi espressivi, artistici, relazionali e progettuali.</p> <p>Queste modalità di lavoro possono incoraggiare gli studenti ad un approccio più partecipativo e coinvolgente nei confronti della scuola, inoltre suggeriscono il riuso degli oggetti, l'ottimizzazione delle risorse e un approccio positivo alla risoluzione dei problemi.</p> <p>Informazione alle famiglie</p> <p>Le famiglie saranno informate dell'attività durante i consigli di Interclasse, successivamente a tutti i genitori sarà inviata comunicazione scritta per metterli al corrente della attività didattiche e coinvolgimento degli stessi nell'attività del progetto. Le informazioni dettagliate saranno pubblicate sul sito dell'Istituto.</p> <p>Valutazione/Autovalutazione</p> <p>Le attività di progettazione e realizzazione di prodotti costituiscono un "ponte" tra l'ambiente scolastico e il mondo esterno, poiché forniscono agli studenti competenze evolute e facilmente spendibili fuori dalla scuola. A livello didattico l'oggetto e il suo processo di creazione divengono un pretesto per mettere in atto processi di analisi e autoanalisi e di messa in pratica di conoscenze e abilità. I risultati ottenuti in classe con questo tipo di attività vengono valutati esaminando il loro contributo sul livello formativo dei bambini, sullo sviluppo delle competenze metacognitive e relazionali, sul potenziamento del pensiero logico, della capacità di astrazione e di problem solving. Si prevedono anche due questionari di valutazione del prodotto realizzato da somministrare on line all'Istituto: uno più immediato sulla gradibilità, uno successivo sull'utilità. I questionari hanno anche lo scopo di favorire la ricaduta del progetto sull'Istituto.</p>
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	MOEE81903T
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 'Sicurezza a scuola con il Coding' P.Giannone

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: "Sicurezza virtuale" G.Pascoli

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	"Sicurezza virtuale" G.Pascoli



**Descrizione
modulo**

Essere cittadini digitali oggi significa saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie per la scuola, il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. L'utilizzo diffuso di dispositivi e programmi dall'interfaccia sempre più semplice, immediata ed intuitiva offre oggi, per la prima volta nella storia, la possibilità alle persone di essere non solo fruitori ma anche produttori attivi di contenuti.

Il percorso prevede la programmazione di un drone, con il quale durante le prove di evacuazione sarà attivato e fotograferà le postazioni degli allievi. Non bastano, quindi, solo le competenze tecniche, ma occorrono anche quelle etiche e relazionali per sfruttare al meglio le opportunità offerte dal digitale, per creare un "cittadino digitale" capace orientarsi al meglio nel mondo globale.

Dalle nozioni tecniche sull'uso degli strumenti digitali al coinvolgimento critico e consapevole dei ragazzi in aula, nasce un dialogo che genera domande: domande che in più di qualche caso hanno portato a rivelazioni di episodi effettivamente accaduti e alla successiva presa in carico. La necessità non solo di informare, ma di dare strumenti, invitare ad una maggiore attenzione, una maggiore consapevolezza, evidenziare gli aspetti dell'identità e delle relazioni sul web, dare linee guida sui migliori comportamenti da adottare, portare in sostanza una sorta di necessaria ma informale educazione all'uso dei nuovi media sono tra gli obiettivi del percorso sulla sicurezza virtuale: rischi, opportunità e partecipazione nell'era digitale. Tali obiettivi trovano riscontro e priorità all'interno dell'Agenda Digitale italiana ed europea, quali presupposti per una società più giusta, più sicura e consapevole.

Attività previste

Le attività prevedono lo svolgimento di incontri-laboratori nei quali si affrontano varie tematiche di ambito digitale: dai temi della sicurezza alla privacy, dalla diffusione di una cultura digitale, fatta di diritti e doveri, come elemento imprescindibile di cittadinanza contemporanea e prevenzione del cyberbullismo. I temi approfondiscono tematiche legate all'utilizzo dei Social Network e delle Chat, dei diritti digitali e dei servizi di file-sharing. Sono previsti 4 tipi di attività.

1. Incontro con gli studenti

In questo contesto, coinvolgendo direttamente i ragazzi nell'analisi del Web, si evidenziano da una parte le opportunità che la rete offre, dall'altra i rischi che possono presentarsi a seguito di un uso poco consapevole della rete stessa. Alcuni dei temi trattati nell'incontro saranno: cosa condividere in rete; come viaggia e permane l'informazione; come utilizzare al meglio i Social Network e i servizi interattivi; come riconoscere il cyberbullismo - anche auto-riconoscersi - affrontando e risolvendo il problema; cosa significa "incontrare" persone in rete e quali sono i rischi potenziali; la propria "identità" in rete; i propri comportamenti online; copyright e diritto d'autore, fino a "come passare alla parte creativa e accedere ancor meglio equipaggiati (e divertiti) alla rete e alla conoscenza".

2. Incontri con i genitori

Obiettivo degli incontri è rendere partecipi e consapevoli le famiglie, con approfondimenti dedicati, di quanto fatto in classe con gli studenti. Inoltre, con pratiche tecniche, educative e psicologiche dare agli adulti strumenti per dialogare con i ragazzi e allo stesso tempo riappropriarsi di un ruolo di guida autorevole, anche sui temi della rete. Infine, illustrare strumenti tecnici di controllo (Parental Control), eseguibili su vari devices.

3. Incontro con genitori e studenti

L'incontro finale vede il gruppo classe riunito al completo (insegnante di riferimento; genitori e ragazzi) e ha lo scopo di utilizzare uno spazio comune per far avvenire lo scambio delle conoscenze, delle regole e delle opportunità, perché "insieme è meglio": non si possono più distinguere online e offline come mondi separati se vogliamo che si verifichi lo scambio intergenerazionale bisognoso di trovare anche nella risposta tecnologica nuove occasioni di dialogo, di gioco e di conoscenza.

4. Realizzazione di un blog da parte degli studenti

Il progetto sarà finalizzato alla realizzazione di un blog didattico, su una piattaforma come Blogger, con lo scopo di racchiudere e divulgare i progetti sviluppati dagli alunni della Scuola Primaria ed il percorso sulla sicurezza in rete svolto dai ragazzi della Secondaria e dai loro genitori; il blog diventerà così il contenitore di esperienze effettuate all'interno di tutti e due i moduli e sarà destinato agli alunni e ai cittadini di tutte le età. Lo scopo per cui si è deciso di produrre un "blog" è quello di evidenziare la valenza comunicativa della



scrittura, amplificando l'aspetto motivazionale degli alunni, dando significato all'esperienza e arricchendola in forma creativa. Questo strumento favorisce la circolazione dell'informazione mostrando le caratteristiche proprie di un apprendimento creativo, aumenta lo scambio d'idee e promuove la cooperazione attiva per il raggiungimento di un obiettivo comune: la stesura e divulgazione di idee attraverso il BLOG.

OBIETTIVI DI CITTADINANZA

- Elaborare e realizzare progetti riguardanti le proprie attività, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi valutando i vincoli e le possibilità esistenti.
- Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al proprio interno i propri diritti e bisogni, riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.
- Possedere strumenti che permettano ai ragazzi di affrontare la complessità del vivere nella società globale del nostro tempo.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Saper ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo, in ogni innovazione, opportunità e rischi.
- Saper conoscere proprietà e caratteristiche dei mezzi di comunicazione.
- Saper usare efficacemente e responsabilmente i mezzi di comunicazione rispetto alle proprie necessità di studio e sociali.
- Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.
- Utilizzare in modo attivo e creativo le tecnologie, in connessione con la formazione di alcune abilità generali, quali l'espressione e la comunicazione, la ricerca, l'elaborazione, la rappresentazione delle conoscenze in relazione alle diverse aree del sapere, la comunicazione interpersonale e la collaborazione, l'atteggiamento costruttivo e positivo nei confronti delle esperienze scolastiche, la crescita dell'autostima, dell'autonomia e dell'identità personale e la valutazione delle responsabilità individuali.
- Offrire una formazione generalizzata ed approfondita delle tecniche multimediali e delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione che costituiscono sempre più requisito di ammissione alla vita attiva.
- Introdurre la multimedialità nelle normali attività curricolari come una preziosa risorsa didattica integrando competenze tecnologiche acquisite dagli alunni ed esperienza metodologico-didattica dell'insegnante.
- Educare alla consapevolezza di sé nello sviluppo dell'autostima e della creatività e nell'acquisizione relazionale della scrittura, favorendo anche la partecipazione dei più insicuri e demotivati per un confronto critico e sereno nella condivisione di comportamenti e regole.

METODOLOGIA

Per quanto riguarda la prima fase del progetto, non ci sarà nessuna lezione frontale teorica, ma si partirà dall'esperienza concreta dei ragazzi. Gli spunti di riflessione e didattici sono approfonditi in maniera dialogica e progressiva con il metodo della domanda e risposta, con scambi sociali positivi, contribuendo a stimolare lo sviluppo di competenze e l'apprendimento di nuovi saperi, rendendo gli alunni protagonisti e responsabili del loro fare quotidiano, lavorando in un clima di cooperazione e di amicizia.

Nella seconda fase la metodologia privilegiata sarà quella della cooperazione e dello scambio di competenze, ciò favorisce lo sviluppo di uno spirito di sperimentazione, d'apertura, di progettualità per il raggiungimento di un fine comune.

ASPETTI METODOLOGICI

Costruzione del sapere

Il poter utilizzare programmi ad ambiente aperto facilita l'alunno nel sentirsi realmente protagonista del proprio percorso educativo - didattico potendo costruire elaborati più o meno complessi attraverso la video-scrittura ed i programmi di grafica, ottenendo risultati anche esteticamente gratificanti.



	<p>Fare ricerca-azione</p> <p>Il navigare in programmi multimediali e in rete, oltre a suscitare interesse, può sconvolgere il normale ordine di procedura d'apprendimento docente – allievo, trasformandolo in un rapporto collaborativo: allievo con docente e allievo con allievo, nel quale non sono i contenuti e gli obiettivi ad essere protagonisti, ma la modalità di ricerca – scoperta. Lo spostamento dell'asse delle richieste, dalla sola comprensione alla gestione dei contenuti, conduce l'alunno a lavorare di più su un piano di metacognizione aiutandolo ad elaborare un pensiero "gestionale" strategico e non semplicemente di ripetizione dei contenuti.</p> <p>Sperimentare collaborazione in rete</p> <p>Con l'uso delle tecnologie telematiche (Internet) cambia la nozione di territorio geografico, permettendo l'affermarsi di una nuova dimensione territoriale virtuale, in una logica di apertura dei confini tradizionali dell'ambiente di apprendimento. La rete rende disponibili ingenti memorie collettive ed interattive ed offre l'opportunità allo studente di sperimentare nuove modalità di collaborazione a distanza sia tra classi gemellate che trasversalmente: scuola primaria – secondaria di primo grado - secondaria di secondo grado.</p> <p>INFORMAZIONE ALLE FAMIGLIE</p> <p>Le famiglie saranno informate dell'attività durante i consigli di classe in cui sono presenti i rappresentanti dei genitori, successivamente a tutti i genitori sarà inviata comunicazione scritta per metterli al corrente della attività didattiche e per coinvolgere gli stessi nelle attività del progetto.</p> <p>Le informazioni dettagliate saranno pubblicate sul sito dell'Istituto.</p> <p>VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>Verranno verificati e valutati soprattutto il raggiungimento degli obiettivi formativi e delle finalità prefissate attraverso l'osservazione sistematica del docente e mediante: il feedback del percorso, riflessioni personali degli alunni, brainstorming sui temi affrontati e messaggi in essi contenuti, produzione e pubblicazione sul blog di testi e programmi prodotti che rispettino le caratteristiche richieste.</p> <p>Si prevede, inoltre, un questionario di valutazione del prodotto realizzato da somministrare on line all'Istituto, con lo scopo, anche di favorire la ricaduta del progetto su tutta la scuola.</p>
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	MOMM81901P
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "Sicurezza virtuale" G.Pascoli

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: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: "Sicurezza virtuale" E.Gozzi

Dettagli modulo

Titolo modulo	"Sicurezza virtuale" E.Gozzi
Descrizione modulo	<p>Essere cittadini digitali oggi significa saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie per la scuola, il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. L'utilizzo diffuso di dispositivi e programmi dall'interfaccia sempre più semplice, immediata ed intuitiva offre oggi, per la prima volta nella storia, la possibilità alle persone di essere non solo fruitori ma anche produttori attivi di contenuti.</p> <p>Il percorso prevede la programmazione di un drone, con il quale durante le prove di evacuazione sarà attivato e fotograferà le postazioni degli allievi. Non bastano, quindi, solo le competenze tecniche, ma occorrono anche quelle etiche e relazionali per sfruttare al meglio le opportunità offerte dal digitale, per creare un "cittadino digitale" capace orientarsi al meglio nel mondo globale.</p> <p>Dalle nozioni tecniche sull'uso degli strumenti digitali al coinvolgimento critico e consapevole dei ragazzi in aula, nasce un dialogo che genera domande: domande che in più di qualche caso hanno portato a rivelazioni di episodi effettivamente accaduti e alla successiva presa in carico. La necessità non solo di informare, ma di dare strumenti, invitare ad una maggiore attenzione, una maggiore consapevolezza, evidenziare gli aspetti dell'identità e delle relazioni sul web, dare linee guida sui migliori comportamenti da adottare, portare in sostanza una sorta di necessaria ma informale educazione all'uso dei nuovi media sono tra gli obiettivi del percorso sulla sicurezza virtuale: rischi, opportunità e partecipazione nell'era digitale. Tali obiettivi trovano riscontro e priorità all'interno dell'Agenda Digitale italiana ed europea, quali presupposti per una società più giusta, più sicura e consapevole.</p> <p>Attività previste</p> <p>Le attività prevedono lo svolgimento di incontri-laboratori nei quali si affrontano varie tematiche di ambito digitale: dai temi della sicurezza alla privacy, dalla diffusione di una cultura digitale, fatta di diritti e doveri, come elemento imprescindibile di cittadinanza contemporanea e prevenzione del cyberbullismo. I temi approfondiscono tematiche legate all'utilizzo dei Social Network e delle Chat, dei diritti digitali e dei servizi di file-sharing.</p> <p>Sono previsti 4 tipi di attività.</p> <p>1. Incontro con gli studenti</p> <p>In questo contesto, coinvolgendo direttamente i ragazzi nell'analisi del Web, si evidenziano da una parte le opportunità che la rete offre, dall'altra i rischi che possono presentarsi a seguito di un uso poco consapevole della rete stessa. Alcuni dei temi trattati nell'incontro saranno: cosa condividere in rete; come viaggia e permane l'informazione; come utilizzare al meglio i Social Network e i servizi interattivi; come riconoscere il cyberbullismo - anche auto-riconoscersi - affrontando e risolvendo il problema; cosa significa "incontrare" persone in rete e quali sono i rischi potenziali; la propria "identità" in rete; i propri comportamenti online; copyright e diritto d'autore, fino a "come passare alla parte creativa e accedere ancor meglio equipaggiati (e divertiti) alla rete e alla conoscenza".</p> <p>2. Incontri con i genitori</p> <p>Obiettivo degli incontri è rendere partecipi e consapevoli le famiglie, con approfondimenti</p>

dedicati, di quanto fatto in classe con gli studenti. Inoltre, con pratiche tecniche, educative e psicologiche dare agli adulti strumenti per dialogare con i ragazzi e allo stesso tempo riappropriarsi di un ruolo di guida autorevole, anche sui temi della rete. Infine, illustrare strumenti tecnici di controllo (Parental Control), eseguibili su vari devices.

3. Incontro con genitori e studenti

L'incontro finale vede il gruppo classe riunito al completo (insegnante di riferimento; genitori e ragazzi) e ha lo scopo di utilizzare uno spazio comune per far avvenire lo scambio delle conoscenze, delle regole e delle opportunità, perché "insieme è meglio": non si possono più distinguere online e offline come mondi separati se vogliamo che si verifichi lo scambio intergenerazionale bisognoso di trovare anche nella risposta tecnologica nuove occasioni di dialogo, di gioco e di conoscenza.

4. Realizzazione di un blog da parte degli studenti

Il progetto sarà finalizzato alla realizzazione di un blog didattico, su una piattaforma come Blogger, con lo scopo di racchiudere e divulgare i progetti sviluppati dagli alunni della Scuola Primaria ed il percorso sulla sicurezza in rete svolto dai ragazzi della Secondaria e dai loro genitori; il blog diventerà così il contenitore di esperienze effettuate all'interno di tutti e due i moduli e sarà destinato agli alunni e ai cittadini di tutte le età. Lo scopo per cui si è deciso di produrre un "blog" è quello di evidenziare la valenza comunicativa della scrittura, amplificando l'aspetto motivazionale degli alunni, dando significato all'esperienza e arricchendola in forma creativa.

Questo strumento favorisce la circolazione dell'informazione mostrando le caratteristiche proprie di un apprendimento creativo, aumenta lo scambio d'idee e promuove la cooperazione attiva per il raggiungimento di un obiettivo comune: la stesura e divulgazione di idee attraverso il BLOG.

OBIETTIVI DI CITTADINANZA

- Elaborare e realizzare progetti riguardanti le proprie attività, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi valutando i vincoli e le possibilità esistenti.
- Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al proprio interno i propri diritti e bisogni, riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.
- Possedere strumenti che permettano ai ragazzi di affrontare la complessità del vivere nella società globale del nostro tempo.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Saper ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo, in ogni innovazione, opportunità e rischi.
- Saper conoscere proprietà e caratteristiche dei mezzi di comunicazione.
- Saper usare efficacemente e responsabilmente i mezzi di comunicazione rispetto alle proprie necessità di studio e sociali.
- Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.
- Utilizzare in modo attivo e creativo le tecnologie, in connessione con la formazione di alcune abilità generali, quali l'espressione e la comunicazione, la ricerca, l'elaborazione, la rappresentazione delle conoscenze in relazione alle diverse aree del sapere, la comunicazione interpersonale e la collaborazione, l'atteggiamento costruttivo e positivo nei confronti delle esperienze scolastiche, la crescita dell'autostima, dell'autonomia e dell'identità personale e la valutazione delle responsabilità individuali.
- Offrire una formazione generalizzata ed approfondita delle tecniche multimediali e delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione che costituiscono sempre più requisito di ammissione alla vita attiva.
- Introdurre la multimedialità nelle normali attività curriculari come una preziosa risorsa didattica integrando competenze tecnologiche acquisite dagli alunni ed esperienza metodologico-didattica dell'insegnante.
- Educare alla consapevolezza di sé nello sviluppo dell'autostima e della creatività e nell'acquisizione relazionale della scrittura, favorendo anche la partecipazione dei più insicuri e demotivati per un confronto critico e sereno nella condivisione di comportamenti e regole.



METODOLOGIA

Per quanto riguarda la prima fase del progetto, non ci sarà nessuna lezione frontale teorica, ma si partirà dall'esperienza concreta dei ragazzi. Gli spunti di riflessione e didattici sono approfonditi in maniera dialogica e progressiva con il metodo della domanda e risposta, con scambi sociali positivi, contribuendo a stimolare lo sviluppo di competenze e l'apprendimento di nuovi saperi, rendendo gli alunni protagonisti e responsabili del loro fare quotidiano, lavorando in un clima di cooperazione e di amicizia.

Nella seconda fase la metodologia privilegiata sarà quella della cooperazione e dello scambio di competenze, ciò favorisce lo sviluppo di uno spirito di sperimentazione, d'apertura, di progettualità per il raggiungimento di un fine comune.

ASPETTI METODOLOGICI

Costruzione del sapere

Il poter utilizzare programmi ad ambiente aperto facilita l'alunno nel sentirsi realmente protagonista del proprio percorso educativo - didattico potendo costruire elaborati più o meno complessi attraverso la video-scrittura ed i programmi di grafica, ottenendo risultati anche esteticamente gratificanti.

Fare ricerca-azione

Il navigare in programmi multimediali e in rete, oltre a suscitare interesse, può sconvolgere il normale ordine di procedura d'apprendimento docente - allievo, trasformandolo in un rapporto collaborativo: allievo con docente e allievo con allievo, nel quale non sono i contenuti e gli obiettivi ad essere protagonisti, ma la modalità di ricerca - scoperta. Lo spostamento dell'asse delle richieste, dalla sola comprensione alla gestione dei contenuti, conduce l'alunno a lavorare di più su un piano di metacognizione aiutandolo ad elaborare un pensiero "gestionale" strategico e non semplicemente di ripetizione dei contenuti.

Sperimentare collaborazione in rete

Con l'uso delle tecnologie telematiche (Internet) cambia la nozione di territorio geografico, permettendo l'affermarsi di una nuova dimensione territoriale virtuale, in una logica di apertura dei confini tradizionali dell'ambiente di apprendimento. La rete rende disponibili ingenti memorie collettive ed interattive ed offre l'opportunità allo studente di sperimentare nuove modalità di collaborazione a distanza sia tra classi gemellate che trasversalmente: scuola primaria - secondaria di primo grado - secondaria di secondo grado.

INFORMAZIONE ALLE FAMIGLIE

Le famiglie saranno informate dell'attività durante i consigli di classe in cui sono presenti i rappresentanti dei genitori, successivamente a tutti i genitori sarà inviata comunicazione scritta per metterli al corrente della attività didattiche e per coinvolgere gli stessi nelle attività del progetto.

Le informazioni dettagliate saranno pubblicate sul sito dell'Istituto.

VERIFICA E VALUTAZIONE

Verranno verificati e valutati soprattutto il raggiungimento degli obiettivi formativi e delle finalità prefissate attraverso l'osservazione sistematica del docente e mediante: il feedback del percorso, riflessioni personali degli alunni, brainstorming sui temi affrontati e messaggi in essi contenuti, produzione e pubblicazione sul blog di testi e programmi prodotti che rispettino le caratteristiche richieste.

Si prevede, inoltre, un questionario di valutazione del prodotto realizzato da somministrare on line all'Istituto, con lo scopo, anche di favorire la ricaduta del progetto su tutta la scuola.

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale



Sedi dove è previsto il modulo	MOMM81902Q
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "Sicurezza virtuale" E.Gozzi

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 38386)
Importo totale richiesto	€ 21.528,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	n. 7
Data Delibera collegio docenti	05/10/2015
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	n. 57
Data Delibera consiglio d'istituto	07/10/2015
Data e ora inoltro	18/05/2017 14:04:11
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>'Sicurezza a scuola con il Coding' L.A. Muratori</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>'Sicurezza a scuola con il Coding' P.Giannone</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>"Sicurezza virtuale" G.Pascoli</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>"Sicurezza virtuale" E.Gozzi</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "LA SICUREZZA NELLA MIA SCUOLA E LA SICUREZZA VIRTUALE"	€ 21.528,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 21.528,00	€ 25.000,00