

Candidatura N. 987082
2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici	
Denominazione	SALUZZO - 'SOLERI-BERTONI'
Codice meccanografico	CNIS021004
Tipo istituto	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
Indirizzo	VIA TRAVERSA DEL QUARTIERE, 2
Provincia	CN
Comune	Saluzzo
CAP	12037
Telefono	017546662
E-mail	CNIS021004@istruzione.it
Sito web	www.istitutosoleri.it
Numero alunni	822
Plessi	CNPM02101G - SALUZZO "GIACOMO SOLERI" CNSD021011 - SALUZZO "AMLETO BERTONI" CNSD02151A - SALUZZO "AMLETO BERTONI" SERALE CNSL02101B - SEZIONE CARCERARIA - SALUZZO

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	Aumento delle certificazioni finali o di altre forme di riconoscimento e mappatura delle competenze per i percorsi formativi, dedicati a competenze informatiche/tecniche specifiche, conseguiti dalle studentesse e dagli studenti 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. 987082 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	Computer Game Time	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	Alfabetizzazione informatica e cittadinanza digitale	€ 10.164,00
Competenze di cittadinanza digitale	Webediting e Digital Storytelling	€ 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: Gioco e creatività digitale

Descrizione progetto	Il progetto si propone un duplice scopo. Il primo quello di rafforzare le competenze relative alla cittadinanza digitale con un modulo che si occupa di alfabetizzazione informatica , comprensione e produzione di contenuti. Il percorso formativo tiene conto dell'importanza di valutare criticamente le informazioni online, di avere la consapevolezza delle norme sociali e giuridiche in termini di "Diritti della Rete", di essere educati all'uso positivo e consapevole dei media e della Rete, anche per il contrasto all'utilizzo di linguaggi violenti, alla diffusione del cyberbullismo, alle discriminazione . Il secondo scopo è quello di sviluppare la dimensione creativa attraverso due moduli: un corso dedicato al webediting e digital storytelling che comprenda l'educazione alla scrittura in ambienti digitali misti, le tecniche di narrazione applicate alle potenzialità offerte dagli strumenti digitali , la realizzazione di un blog o un sito da parte dei ragazzi .Un secondo modulo è pensato per i ragazzi diversamente abili e sarà dedicato al gioco digitale come mezzo per promuovere le competenze di cittadinanza e per favorire la condivisione di spazi di confronto, l'instaurarsi di una sana competizione e la riflessione sui processi cognitivi attivati.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

La scuola si colloca in Saluzzo, una città di 17.000 abitanti nella provincia di Cuneo, che funge, però, da centro di riferimento per un vasto bacino comprendente le vallate Po, Bronda, Varaita e Infernotto e un'ampia area di pianura che si estende fino alla fascia meridionale della Provincia di Torino. Il territorio presenta un panorama molto variegato dal punto di vista socioculturale. Le principali attività economiche si legano al settore agricolo e all'artigianato, ma non mancano realtà industriali di dimensione medio-piccola. Si tratta di un territorio fortemente segnato dall'immigrazione, con importanti flussi stagionali legati all'attività agricola. Il nostro Istituto si pone, inoltre, da anni come ente culturale del territorio, proponendo attività di studio e approfondimento (seminari, convegni, attività di formazione, corsi, esami per le certificazioni linguistiche internazionali e per la Patente Europea del Computer, ecc.) di diverso ambito (artistico, linguistico, storico, scientifico, economico-giuridico, sociale, tecnologico, ecc.), rivolti sia al mondo della scuola (studenti, docenti, famiglie e personale dell'Istituto e delle altre scuole del Saluzzese), sia al pubblico esterno.

Obiettivi del progetto

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

Il progetto è finalizzato al raggiungimento dei seguenti obiettivi:

- Ridurre e prevenire la dispersione scolastica;
- Rimuovere gli ostacoli che impediscono il successo formativo degli studenti in condizione di svantaggio sociale, culturale ed economico;
- Promuovere la parità di accesso all'istruzione post diploma;
- Migliorare le competenze chiave di cittadinanza, con particolare riferimento alle competenze necessarie per individuare il proprio percorso post diploma, anche superando gli stereotipi di genere;
- Migliorare le competenze digitali per la cittadinanza;
- Migliorare le competenze in ambito logico;
- Migliorare la coordinazione motoria;
- Migliorare l'orientamento spaziale;
- Favorire l'emergere dell'intelligenza emotiva e sociale in soggetti diversi per età, patologia e livello comunicativo;
- Promuovere negli studenti la consapevolezza delle proprie acquisizioni attraverso esperienze di apprendimento cooperativo;
- Promuovere negli studenti la motivazione ad apprendere attraverso l'applicazione di metodologie operative quali il problem solving e gli studi di caso e attraverso un utilizzo consapevole e proficuo delle tecnologie.

Caratteristiche dei destinatari

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

Il nostro progetto intende proporre due moduli relativi alla sottoazione di cittadinanza digitale anche in relazione alle pari opportunità. Il primo modulo coinvolge un gruppo di 20 - 30 alunni di classi diverse che dovrebbero nell'arco di un biennio acquisire le competenze digitali necessarie di alfabetizzazione informativa, uso consapevole dei media e capacità di interazione nella rete. Grazie a questa opportunità potremmo coinvolgere anche gli studenti con difficoltà economiche che avranno possibilità di fare un corso gratuito necessario per prepararsi alla certificazione informatica ECDL Full Standard. Il secondo modulo di trenta ore sul digital storytelling e sul webediting è rivolto ad un gruppo di ragazzi interessati a sviluppare in maniera laboratoriale e creativa la produzione di una storia digitale, di un blog o di pagine web. Il terzo modulo nasce dall'analisi della documentazione e dall'osservazione in ingresso degli alunni con bisogni educativi speciali che hanno evidenziato problemi di attenzione visuo-spaziale, di comunicazione sociale, di debolezza del pensiero logico. Si costituirà un gruppo eterogeneo di alunni disabili e non che seguiranno un percorso inserito nella sottoazione di pensiero computazione e creatività digitale che utilizzerà una didattica laboratoriale basata sul gioco (learning by playing) per il consolidamento delle competenze di base e dell'autonomia personale.

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.

I corsi previsti si terranno in orario pomeridiano e nel periodo estivo sia in orario antimeridiano e pomeridiano. L'apertura sarà garantita attraverso una opportuna organizzazione oraria del personale in servizio. Le attività saranno proposte in orario aggiuntivo rispetto al consueto orario scolastico previsto per gli studenti e costituiranno un servizio straordinario per il personale docente. Il personale Ata svolgerà invece le turnazioni necessarie per garantire l'apertura della scuola e la vigilanza sugli studenti nell'ambito del proprio orario di servizio. I corsi saranno strutturati di norma in cicli di incontri pomeridiani della durata di due ore ciascuno e collocati nelle prime ore del pomeriggio per favorire il rientro degli studenti pendolari in tempo utile per usufruire dei mezzi di trasporto di linea e garantire un adeguato tempo per lo studio individuale.

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...).

Per la realizzazione dei moduli di cittadinanza digitale si intende avviare un partenariato con un ente giuridico che abbia sviluppato una piattaforma didattica digitale per la formazione in aula e a distanza con uso di LIM interattiva, che operi nel settore delle certificazioni informatiche e della formazione. Si vuole collaborare con un ente giuridico in qualità di operatore qualificato, in grado di supportare le scuole, avente esperienza pluriennale, tramite la consulenza progettuale per gli avvisi pubblici PON - Programma Operativo Nazionale, sviluppando progetti coerenti con gli avvisi ministeriali.

La finalità della collaborazione è legata principalmente al supporto e alla gestione dei processi formativi e della innovazione della didattica con metodi flipped classroom.

Per il modulo di pensiero computazionale e creatività digitale ci si avvale della collaborazione di esperti per la realizzazione, gestione e fornitura materiale del corso computer game time.

Infine il nostro Istituto fa parte della rete territoriale di scuole APES finalizzata al sostegno e all'inclusione delle persone con disabilità. Attraverso la rete è possibile condividere materiale e risorse umane per favorire l'integrazione e l'inclusione

Metodologie e Innovatività

Indicare, ad esempio: per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodologie/strategie didattiche saranno applicate nella promozione della didattica attiva (ad es. Tutoring, Peer-education, Flipped classroom, Debate, Cooperative learning, Learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning, ecc.) e fornire esempi di attività che potranno essere realizzate; quali strumenti (in termini di ambienti, attrezzature e infrastrutture) favoriranno la realizzazione del progetto; quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio (ad es. numero di studenti coinvolti; numero di famiglie coinvolte, ecc.).

Il progetto è studiato con l'obiettivo di supportare la formazione in aula e a distanza con il metodo 'flipped classroom'. Saranno utilizzati software innovativi, in cloud, on cloud, e i contenuti sviluppati con html 5 e database My SQL. Aula 01 è un modello di innovazione didattica su logica Cloud, di gestione dei processi interattivi di e-learning con studenti, docenti, genitori.

Gli studenti che conseguono il Badge saranno facilitati nell'ottenere le certificazioni ufficiali più diffuse.

Gli strumenti che favoriranno la realizzazione del progetto sono tecnologie digitali, LIM, tablet, pc, smartphone, cloud.

Attraverso un approccio tecnologico, l'istituto può dare visibilità del progetto sul proprio sito istituzionale e portare a conoscenza gli enti territoriali.

Il modulo di computer game time si avvicina all'uso delle nuove tecnologie informatiche in modo innovativo, non considerando questi strumenti solo per le potenzialità di apprendimento cognitivo, ma soprattutto per le potenzialità di esperienza. Le nuove tecnologie video ludiche (Nintendo Wii, Microsoft Xbox 360 Kinect) diventano strumenti di promozione dell'intelligenza emotiva e sociale dei soggetti partecipanti. Si utilizza la metodologia del learning by playing (il gioco esercita e potenzia il pensiero produttivo ed eleva la zona di sviluppo prossimale).

Coerenza con l'offerta formativa

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

Il progetto si lega a molteplici percorsi già sviluppati all'interno dell'Istituto negli anni scolastici precedenti e in larga parte ancora attivi, nonostante le crescenti difficoltà economiche, che obbligano a ridurre progressivamente l'offerta formativa extracurricolare oppure a chiedere un contributo alle famiglie, con l'effetto di escludere gli studenti in condizioni economiche più deboli.

Progetti già realizzati in essere presso la scuola:

- Corsi Ecdl;
- corsi computer game time per alunni disabili e non;
- sportello didattico e tutoraggio tra pari;
- laboratori di inclusione rete Apes;
- progetto A scuola di lavoro;
- progetti di cultura della legalità;
- progetto "High School Game".

Progetti finanziati con altre azioni del PON:

- progetto di ampliamento per la rete WI FI (Una rete innovativa per una didattica inclusiva), per la necessità di utilizzare la rete Wi Fi per accedere e condividere risorse;
- aula 3.0, per favorire l'uso di una didattica innovativa in uno spazio adatto alla cooperazione.

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.

Le attività previste dai diversi moduli di alfabetizzazione informatica e di creatività digitale prevedono l'utilizzo di una metodologia inclusiva, che, partendo dal cooperative learning e dalla flipped classroom, mira al coinvolgimento attivo di tutti gli studenti, con particolare riguardo ai ragazzi con difficoltà di tipo sociale e culturale. In particolare si segnala la presenza, nei gruppi che saranno coinvolti nelle attività previste dai diversi moduli, di alunni con disturbi specifici dell'apprendimento, bisogni educativi speciali (stranieri di recente immigrazione con difficoltà linguistiche, studenti con quadro cognitivo border line, ragazzi con condizioni familiari complesse, con disagio psichico o appartenenti a nuclei in situazioni di disagio economico o sociale), persone diversamente abili, caratterizzate da quadri cognitivi e fisici diversificati. L'inserimento degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti sarà favorito dall'accompagnamento nelle diverse attività da allievi tutor specificamente formati, che avranno la funzione di facilitatori e potranno, se necessario, proporre attività individualizzate predisposte sulla base del Piano Educativo Individualizzato.

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.

Tutti i moduli proposti saranno oggetto di una duplice valutazione. Da un lato si andrà a misurare l'impatto ottenuto presso l'utenza (allievi e genitori), attraverso questionari on line sulla percezione dell'offerta formativa, volti a individuare i punti di forza, da consolidare in analoghe azioni successive e le criticità, che saranno preziose per il miglioramento e la revisione del progetto per edizioni future. Una seconda modalità di valutazione avverrà in modo innovativo al termine del percorso formativo dello studente. Dopo aver superato con successo i test di ogni singolo modulo, lo studente ottiene il Badge, cioè un indicatore di un obiettivo raggiunto, un'abilità, qualità o interesse. I Badges possono essere visualizzati e archiviati sul curriculum vitae dello studente, su piattaforme di gestione e archivio come Mozilla Backpack o sui social network. Anche i genitori avranno l'accesso alla piattaforma e la possibilità di seguire il percorso formativo degli studenti e di valutarne i progressi. Alla fine del percorso verrà effettuata una prova, che tramite grafico radar verrà confrontata con quella iniziale, per fornire ai docenti il quadro complessivo dell'andamento degli studenti e consentire di misurare le competenze maturate.

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

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

Il progetto, come ogni attività progettuale dell'Istituto sarà comunicato alla comunità scolastica attraverso gli organi collegiali: il Consiglio di Istituto, il Collegio dei Docenti e i Consigli di Classe, che, ciascuno per la propria area di competenza, saranno fattivamente coinvolti sia nella fase organizzativa, sia nella realizzazione e valutazione dei diversi moduli proposti. Inoltre, sia per la comunità scolastica che per il territorio, le attività saranno oggetto di articoli sulla stampa locale, sul sito ufficiale della scuola e sulla pagina Facebook.

Il progetto si colloca in una linea di azione che la scuola ha già avviato da tempo, consapevole delle carenze dei propri studenti, ma anche della forte rilevanza delle competenze digitali e di cittadinanza per la prosecuzione degli studi, per un ingresso consapevole nel mondo del lavoro e per la preparazione di cittadini consapevoli e attivi. Per questo motivo il progetto non potrà costituire un'esperienza isolata per la scuola, ma, ponendosi in continuità con il passato, proseguirà in futuro, compatibilmente con le risorse disponibili, a proporre analoghe attività di sviluppo delle competenze di base, con particolare attenzione alle competenze digitali e di cittadinanza.

I materiali didattici che saranno prodotti nella fase progettuale e durante la realizzazione dei moduli saranno pubblicati nella piattaforma Open Source utilizzata e condivisi per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti.

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.

Gli studenti e i genitori saranno coinvolti nella progettazione dei moduli nell'ambito delle assemblee (dei genitori e degli studenti) e dei consigli di classe, sia per la condivisione di obiettivi e finalità e la motivazione dei ragazzi, sia per l'individuazione delle modalità operative necessarie per la realizzazione dei moduli, anche in relazione agli orari e alla calendarizzazione degli interventi e al coordinamento con le altre attività extracurricolari dell'Istituto, gli orari dei mezzi di trasporto e la necessità degli allievi di disporre di tempi adeguati per lo studio individuale. È necessario, nella fase progettuale, tenere conto della particolare realtà sociale e geografica della città di Saluzzo, che funge da collettore anche per aree disagiate, distanti e scarsamente servite dai mezzi di trasporto pubblico e che raccoglie una popolazione studentesca molto eterogenea per provenienza socio culturale e disponibilità economica. Analogamente genitori e studenti saranno resi partecipi sia delle attività mediante l'accesso alla piattaforma durante il corso, sia della fase di restituzione conclusiva sugli esiti delle attività, attraverso le assemblee e gli organi collegiali.

Gli studenti saranno inoltre coinvolti nella progettazione didattica e nella realizzazione dei moduli, attraverso modalità di apprendimento cooperativo, che prevederanno forme di tutoraggio, di peer education e di collaborazione alla risoluzione di casi concreti.

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

Nel primo Modulo saranno affrontate tutte le tematiche attinenti alla certificazione Ecd Full standard. In continuità con le iniziative già in corso presso il nostro Istituto Scolastico, vogliamo attivare un percorso di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base, nello specifico dei progetti di alfabetizzazione digitale, con particolare attenzione all'IT Security e al cyber bullismo. I moduli presentati saranno:

- computer essentials;
- online essentials;
- word processing;
- spreadsheet;
- IT Security;
- presentation;
- online collaboration.

Nel secondo modulo saranno sviluppati il digital storytelling e il webediting. I contenuti previsti in sintesi sono : Il Web - concetti, Html, Stili, Progetto di una pagina web, Sicurezza e normative, Pubblicazioni.

Il modulo di computer game time relativo alla creatività digitale è pensato per i ragazzi diversamente abili e il contenuto sarà proprio il gioco digitale con app dedicate, utilizzo oggetti di robotica e di Nintendo Wii, Microsoft Xbox 360 Kinect.

Tutti i moduli prevedono un approccio laboratoriale e ogni attività prevede da parte dei ragazzi la realizzazione di un prodotto multimediale che può essere una storia digitale, un blog oppure una sfida ad un gioco educativo

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
A SCUOLA DI LAVORO	Allegato 2 - pagine 1, 2	http://www.istitutosoleri.it/images/1_Cittadinanza_attiva_e_democratica_.pdf
COMPUTER GAME TIME	Allegato 2 - pagina 22	http://www.istitutosoleri.it/images/9_Potenziamento_dellinclusione_scolastica.pdf
CULTURA DELLA LEGALITA'	Allegato 2 - pagina 4	http://www.istitutosoleri.it/images/2_Educazione_alla_legalita.pdf
ECDL	Allegato 2 - pagina 13	http://www.istitutosoleri.it/images/4_Compетенze_digitali.pdf
HIGH SCHOOL GAME	Allegato 2 - pagina 15	http://www.istitutosoleri.it/images/12_Valorizzazione_del_merito.pdf
IL METODO PER LA SCUOLA	Allegato 2 - pagina 19	http://www.istitutosoleri.it/images/7_Area_didattica.pdf
LE TRACCE DEL PASSATO, LE SFIDE DEL PRESENTE	Allegato 2 - pagina 1	http://www.istitutosoleri.it/images/1_Cittadinanza_attiva_e_democratica_.pdf
PIANO ANNUALE PER L'INCLUSIONE	Allegato 2 - pagina 22	http://www.istitutosoleri.it/images/9_Potenziamento_dellinclusione_scolastica.pdf
PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE	Allegato 2 - pagina 13	http://www.istitutosoleri.it/images/4_Compетенze_digitali.pdf
PROGETTO APES LEGNO	Allegato 2 - pagine 22-23	http://www.istitutosoleri.it/images/9_Potenziamento_dellinclusione_scolastica.pdf
RECUPERO, SOSTEGNO, INTEGRAZIONE	Allegato 2 - pagina 21	http://www.istitutosoleri.it/images/9_Potenziamento_dellinclusione_scolastica.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Piattaforma con moduli Ecdl		ente giuridico accreditato con esperienza nel settore				
Esami ecdl e acquisto Skill cards		ente certificatore accreditato AICA				
esperti e materiale per creazione giochi multimediali per alunni diversamente abili		operatori esperti nel computer game therapy				

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Computer Game Time	€ 5.682,00
Alfabetizzazione informatica e cittadinanza digitale	€ 10.164,00
Webediting e Digital Storytelling	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 21.528,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Computer Game Time

Dettagli modulo

Titolo modulo	Computer Game Time
Descrizione modulo	Si prevede l'organizzazione di un modulo biennale di trenta ore con cadenza settimanale, concentrato in due periodi specifici dell'anno scolastico. Il percorso si avvale delle tecnologie informatiche e dei videogiochi per migliorare le attività del pensiero, del linguaggio e della relazione. Ruolo centrale avrà il forte coinvolgimento emotivo e affettivo basato sulla relazione dinamica tra l'operatore, il soggetto disabile e non e l'ambiente virtuale da sperimentare. Centrale è il coinvolgimento dei ragazzi diversamente abili, con lo scopo primario, di favorire la condivisione di spazi di confronto attraverso il gioco, favorendo l'instaurarsi di una sana competizione e la riflessione sui processi cognitivi attivati. Le acquisizioni saranno valutate, al termine del percorso educativo, con test di valutazione delle competenze sviluppate e dei livelli di autonomia personale conseguiti.
Data inizio prevista	09/10/2017
Data fine prevista	15/06/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CNPM02101G CNSD021011
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Computer Game Time

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 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Alfabetizzazione informatica e cittadinanza digitale

Dettagli modulo

Titolo modulo	Alfabetizzazione informatica e cittadinanza digitale
Descrizione modulo	Questo modulo avrà una durata di 60 ore e le lezioni avranno una cadenza settimanale e saranno articolate in due anni. Gli obiettivi del corso consistono nel fornire allo studente le competenze chiave digitali e di cittadinanza indispensabili per i ragazzi che si dovranno confrontare in un contesto lavorativo e di studio di dimensione internazionale. La maggior durata del corso è dovuta al fatto che in questo corso si intende fornire ai ragazzi una formazione completa su tutti i moduli previsti della certificazione ECDL full standard in modo da realizzare una vera cittadinanza digitale in cui si coniughi la conoscenza della navigazione in rete, della sicurezza e dell'uso consapevole dei media con la capacità di creare un testo, una tabella, un grafico, una presentazione multimediale. In questo percorso oltre ad utilizzare un metodo di lavoro laboratoriale e collaborativo utilizzeremo una piattaforma e-learning che permetterà ai ragazzi di accedere anche a casa ai contenuti del corso e di simulare test simili a quelli della certificazioni che consentano quindi di autovalutarsi e di vedere quali sono le criticità e i progressi.
Data inizio prevista	10/10/2017
Data fine prevista	20/12/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CNPM02101G CNSD021011
Numero destinatari	30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Alfabetizzazione informatica e cittadinanza digitale

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
------------	---------------	------------------	-----------------	----------	-------------	--------------

Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					10.164,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Webediting e Digital Storytelling

Dettagli modulo

Titolo modulo	Webediting e Digital Storytelling
Descrizione modulo	Il modulo è distribuito in un arco temporale di due anni e prevede una lezione alla settimana di due ore in un periodo specifico dell'anno compatibile con la calendarizzazione degli impegni scolastici. Gli obiettivi del corso consistono nell'ampliare con un percorso più creativo le competenze chiave digitali e di cittadinanza degli studenti che si dovranno confrontare in un contesto lavorativo e di studio di dimensione internazionale. I contenuti sono : - concetti chiave web e lo specifico glossario; - i principi di base dell'HTML; - l'HTML per modificare il layout di una pagina web; - applicazioni di web authoring per progettare; - formati delle pagine web; - collegamenti ipertestuali e le tabelle e il formato testo; - formati di immagini web comuni ; - moduli in una pagina web; - creazione di digital storytelling. Saranno utilizzate tutte le strategie innovative cooperative e laboratoriali che dovranno stimolare l'apprendimento consapevole anche avvalendosi di ambienti speciali come l'aula 3.0 con la sua tecnologia. La valutazione avverrà alla fine del percorso di ogni anno e consisterà sia in test online e sia nella realizzazione di un prodotto che può essere una pagina web o un blog da condividere con la comunità attraverso il sito web e che attesterà le competenze raggiunte.
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	15/06/2019
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CNPM02101G CNSD021011
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Webediting e Digital Storytelling

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 987082)
Importo totale richiesto	€ 21.528,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	0001739
Data Delibera collegio docenti	22/02/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	0001736
Data Delibera consiglio d'istituto	21/04/2017
Data e ora inoltro	18/05/2017 10:35:27
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>Computer Game Time</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Alfabetizzazione informatica e cittadinanza digitale</u>	€ 10.164,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Webediting e Digital Storytelling</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "Gioco e creatività digitale"	€ 21.528,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 21.528,00	€ 25.000,00