



Candidatura N. 39577
2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IX IC DI PADOVA 'CURBASTRO'
Codice meccanografico	PDIC88600D
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA A.TASSONI,17
Provincia	PD
Comune	Padova
CAP	35125
Telefono	049684729
E-mail	PDIC88600D@istruzione.it
Sito web	www.nonoicpadova.gov.it
Numero alunni	702
Plessi	PDAA88601A - L'AQUILONE PDEE88601G - A.ORIANI PDEE88602L - G.RICCI CURBASTRO - PD PDEE88603N - ELENA CORNARO PDMM88601E - MARSILIO DA PADOVA - IX I.C.



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 Aumento del numero di docenti coinvolti in gemellaggi sulle discipline matematiche e scientifiche Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 39577 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	Making and Debugging	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Making and Debugging Secondaria di I grado	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	Una biblioteca virtuale a scuola	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	Youtuber consapevoli e solidali	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 22.728,00



Articolazione della candidatura

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

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: Bit! Programmare, rispettare, rispettare gli altri

Descrizione progetto	<p>Il bit è l'unità di misura dell'informazione e rappresenta anche una sorta di minimo comune denominatore di tutto il mondo della comunicazione che oramai da quasi un decennio sta convergendo verso il digitale. Siamo circondati da strumenti multimediali che permeano il nostro quotidiano in tutte le forme e in tutti i luoghi, in modo sempre più complesso, sia da comprendere che da spiegare agli alunni. Pertanto i percorsi laboratoriali progettati, intendono fornire delle risposte per chiarire la complessità del presente e proiettare verso il futuro, sviluppando diverse competenze legate alla programmazione, al web e al mondo della comunicazione video. Inoltre si vogliono proporre nuove modalità educative, come supporto alla programmazione disciplinare, legate sempre alle nuove tecnologie, al fine di promuovere percorsi multidisciplinari che favoriscano il successo scolastico, avendo cura del percorso formativo del singolo alunno.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'istituto coinvolge l'intero quartiere della Guizza, terzo più popolato sui 40 in cui è suddivisa la città di Padova. La popolazione è di 13 mila abitanti su 210 mila dell'intera città. L'area vede la presenza di 6.034 nuclei familiari di cui 843 composti da solo un genitore. Nel quartiere la percentuale di stranieri è del 17%, poco sopra la media cittadina, con una distribuzione abbastanza equilibrata per provenienza geografica con una prevalenza di cittadini di origine romena e moldava. Si tratta di una zona con una densità abitativa nella media cittadina con 2.996 abitanti per kmq. E' attraversata da due arterie di grande scorrimento, presenta le problematiche tipiche della prima periferia urbana; anche per questo ha sempre visto presenti forme rappresentative di cittadini residenti, organizzate in gruppi e comitati, attive per la ricerca di soluzioni migliorative della vita sociale e comunitaria, che operano in sinergia con l'Istituto. Nel quartiere non sono presenti scuole di secondo grado per cui i legami fra percorsi formativi e territorio passano unicamente attraverso il IX Istituto e le attività complementari e di orientamento che esso riesce ad attivare. Analogamente anche strutture culturali realizzate dal Comune come la biblioteca di quartiere o "la casa delle famiglie" sono collocate in adiacenza degli edifici scolastici.



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 IX IC DI PADOVA 'CURBASTRO'
(PDIC88600D)

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.

Nell'Istituto sono state promosse attività legate allo sviluppo di competenze digitali mostrando gli elementi di programmazione con le due piattaforme di *coding* più diffuse: *code.org* e *scratch.mit.edu*. L'obiettivo prevedeva di illustrare le potenzialità di questi linguaggi strategici per una crescita delle capacità logiche e organizzative integrate con lo sviluppo della creatività ed espressività. Il presente progetto si propone di ampliare ulteriormente in termini qualitativi e quantitativi il raggio di azione di questi obiettivi educativi, formativi e didattici. In particolare

- promuovere il pensiero nelle forme specifiche dell'indagine scientifica
- sviluppare una mente vigile grazie alla quale e? sempre viva la domanda di come un oggetto incontrato nel mondo reale possa funzionare
- sviluppare le capacità di ragionamento logico
- insegnare a imparare dagli errori
- rafforzare la capacità di attenzione, concentrazione e memorizzazione
- risolvere problemi in modo creativo
- saper comunicare e lavorare con gli altri per raggiungere un obiettivo e/o una soluzione condivisa, nel rispetto di regole ben precise
- sviluppare la riflessione sul valore della diversità.

Questi obiettivi affinché ogni alunno riesca a **esprimere se stesso**: *una persona dotata di pensiero computazionale vede nella tecnologia un altro strumento per esprimere se stessi, la propria creatività e dire qualcosa di sé agli altri nel rispetto delle regole sociali*

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.

Durante l'anno scolastico 2015/16 sono state svolte diverse riunioni fra gli insegnanti di tutto l'Istituto per valutare e comprendere le modalità migliori, che potessero rispondere alle necessità degli alunni, insegnanti e famiglie, in termini formati, sull'utilizzo delle nuove tecnologie. Sempre lo scorso anno è stato predisposto un questionario ai docenti e personale ATA dell'Istituto, sulle conoscenze e utilizzo delle nuove tecnologie.

Il progetto coinvolge tutto il IX Istituto Comprensivo che si compone di 3 scuole primarie e 1 secondaria di primo grado con un bacino complessivo di 591 alunni e 79 insegnanti.

I destinatari cui si rivolge il progetto sono gli alunni della scuola primaria e quelli della scuola secondaria di I grado.

I gruppi coinvolti nei quattro moduli, saranno formati da 20 alunni appartenenti alle classi quarta e quinta della scuola primaria e seconda e terza della 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.

Le attività Laboratoriali previste si svolgeranno a cura di un esperto che lavorerà in orario pomeridiano subito dopo il termine della giornata scolastica, ossia dopo le ore 16.15, in quanto sono presenti a scuola i collaboratori scolastici fino alle ore 18.15 che garantiranno anche la predisposizione degli ambienti secondo le indicazioni dei tutor o dei docenti coinvolti, anche in relazione alle necessità specifiche dei bambini con bisogni speciali.

Le attività laboratoriali potranno svolgersi una/due volte alla settimana, della durata di un'ora ciascuna, a seconda delle disponibilità dell'esperto e sentite le esigenze e le proposte dei genitori.

Si prevede di iniziare nel settembre/ottobre 2017 e continuare fino all'esaurimento delle ore previste dal finanziamento.

Le attività potranno concludersi non oltre il 30 giugno 2018.



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 IX IC DI PADOVA 'CURBASTRO'
(PDIC88600D)

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...).

Si è avviato un partenariato operativo con l'Università degli Studi di Padova e in particolare con il Servizio *Digital Learning* e Multimedia per l'implementazione delle piattaforme di *elearning* basate sul LCMS *Moodle* in tutte quattro le sedi dell'Istituto. Il software, oramai più diffuso al mondo grazie anche al fatto di essere open source, è anche da oltre un decennio la piattaforma utilizzata per la didattica a distanza negli oltre 150 corsi di studio promossi dall'Università. Tutta l'esperienza tecnologica maturata sarà trasferita, analogamente a come già in atto con altre scuole secondarie di secondo grado, anche nel IX Istituto. L'obiettivo è duplice. In primo luogo fornire un ambiente virtuale e sicuro a tutti i partecipanti ai moduli del presente progetto (alunni, insegnanti, tutor, segreteria e dirigenza) nel quale condividere materiali, scambiare esperienze e soprattutto organizzare i diversi moduli proprio sulla base delle diverse esperienze e del livello di maturità e di sviluppo degli alunni. In secondo luogo le piattaforme *Moodle* potranno diventare un luogo dove sviluppare tutti gli altri progetti futuri dell'Istituto ma anche di accogliere e supportare tutte le forme di didattica tradizionale. L'accesso alle piattaforme potrà avvenire con diverse modalità come ad esempio via gmail di *Google* anche se a regime si opererà attraverso il Sistema Pubblico di Identità Digitale (Spid).

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.).

Considerando il contesto sociale e tecnologico nel quale bambini e ragazzi sono soggetti per lo più passivi e influenzabili, si propone una metodologia che valorizzi l'innovazione, la creatività e la motivazione ad apprendere. Questa metodologia chiamata *tinkering* intende coinvolgere gli alunni accompagnandoli ad "armeggiare", manipolare un'idea, un progetto, un percorso, una macchina per comprenderne il funzionamento e le potenzialità, in un contesto sperimentale che deve essere vissuto anche in modo ludico. Il *tinkering* come metodo troverà applicazione all'interno di tutti e quattro i moduli proprio come elemento in grado di coniugare la manualità e la sensorialità con gli ambienti virtuali di sviluppo.

Inoltre in tutti i progetti laboratoriali si adotterà il metodo dell'apprendimento cooperativo con una duplice finalità: da un lato ottenere risultati migliori in termini qualitativi dei prodotti sviluppati e dall'altro sviluppare i principi di interdipendenza, responsabilità e solidarietà basilari per giungere al rispetto dell'altro, del proprio compagno o del diverso.

Infine, impostando tutti i progetti con una chiave interpretativa ludica e grazie all'adozione della piattaforma *Moodle*, gli alunni potranno approfondire quanto appreso in aula o addirittura ripercorrere le parti di un modulo anche in caso di assenza. Pertanto tale esperienza potrà essere condivisa all'interno dell'ambiente familiare.

Coerenza con l'offerta formativa

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

Il progetto è in linea di continuità con: Il POFT e il PAI elaborati dall'Istituto, gli obiettivi di processo del Rav, la progettazione educativa della scuola e i progetti didattici e i laboratori attuati in modo differenziato in ciascun ordine, quali:

- Laboratori di scrittura creativa e giornate della poesia
- Matematica creativa e giochi matematici
- laboratorio informatico con esperto

La scuola aderisce al PNSD e ha elaborato un proprio piano triennale di Formazione dei docenti, implementazione della didattica, acquisizione di strumentazione per l'inclusione e per la didattica individualizzata.

I docenti stanno iniziando una sperimentazione di didattica su piattaforma, coinvolgendo gli alunni nella realizzazione e invio di unità di apprendimento in rete, utilizzando anche la comunicazione via Mail.



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 IX IC DI PADOVA 'CURBASTRO'
(PDIC88600D)

Inclusività

Indicare, ad esempio, quali strategie sono previste per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale; quali misure saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.

Il progetto è centrato su una didattica laboratoriale che privilegia l'attività pratica e il *learning by doing*, promuove la fiducia nelle proprie abilità e accresce l'autostima. Il laboratorio sarà un ambiente inteso non solo come luogo attrezzato ma soprattutto come l'insieme di attività didattiche e sociali, ove svolgere il compito attraverso la ricerca-azione, dove si coniugano conoscenze e abilità, si interagisce e si confrontano le proprie competenze con quelle del gruppo. Gli alunni con bisogni educativi speciali lavoreranno alla pari con gli altri in un percorso comune di scoperta e di costruzione, in cui si condivideranno obiettivi e strategie di lavoro. Ciascuno potrà partecipare attivamente ed esprimersi liberamente, verrà favorita la creatività e l'attuazione delle potenzialità di ognuno. Il gruppo collaborando diventerà potenziale educativo, nel quale sviluppare l'accettazione della diversità e la consapevolezza della specialità dei singoli. Attraverso la valorizzazione dell'esperienza e delle conoscenze degli alunni si favorirà l'esplorazione e la scoperta, incrementando ulteriormente le potenzialità dell'apprendimento collaborativo. Privilegiando la didattica laboratoriale, gli alunni inoltre, avranno una maggiore consapevolezza del proprio apprendimento in quanto mediato dal fare, dall'essere impegnati in azioni di ricerca, scoperta, sperimentazione, verifica e controllo.



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 IX IC DI PADOVA 'CURBASTRO'
(PDIC88600D)

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.

Su progetti analoghi l'Istituto in passato ha già riscontrato un notevole interesse da parte degli alunni e delle famiglie degli stessi. Pertanto dovranno essere individuati delle modalità di selezione dei partecipanti soprattutto per quanto concerne i primi 2 moduli che coinvolgono le quarte e le quinte delle 3 scuole primarie. Inoltre è prassi dell'Istituto confrontarsi con l'associazione principale che opera nel quartiere, Genitori Scuole Guizza (GSG), proprio per informare e raccogliere suggerimenti sulle attività da programmare e sulle problematiche degli allievi a cui dare risposta. Attraverso la piattaforma *Moodle* e con strumenti specifici come questionari e *customer satisfaction* si potranno raccogliere tutte le informazioni utili a valutare le competenze iniziali, la maturazione anche in itinere degli allievi e a evidenziare problematiche e criticità. La stessa piattaforma, implementata anche nella scuola secondaria, consentirà di raccogliere ulteriori dati anche a distanza temporale e quindi valutarne le competenze acquisite in maniera longitudinale. Come già evidenziato tutta la documentazione e i materiali prodotti saranno disponibili online, non solo su *Moodle* anche sul *web* e *social network* (se opportuno) in modo che l'esperienza possa trovare risalto e possibilmente essere replicata all'interno del PTOF.



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 IX IC DI PADOVA 'CURBASTRO'
(PDIC88600D)

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).

La documentazione e la manualistica dei percorsi e i materiali prodotti nei 4 moduli verranno pubblicati e messi a disposizione sul sito dell'Istituto <http://www.nonoicpadova.it/> e sulla piattaforma *Moodle*, che ospiterà tutta la produzione laboratoriale in itinere. L'attività, sempre attraverso *Moodle*, potrà essere monitorata anche dalle famiglie. Inoltre i risultati del modulo dedicato alla multimedialità troveranno visibilità nei social *network* e in particolare nel canale *Youtube* appositamente creato.

Il partenariato con l'Università di Padova e con il liceo scientifico E. Fermi, continueranno nel tempo. È previsto inoltre un trasferimento di competenze digitali al personale dell'Istituto che sarà completamente autonomo nella gestione ed evoluzione tecnologica delle piattaforme sopra elencate.

Analogamente anche i moduli considerati alla stregua di una sperimentazione potranno nel breve periodo diventare parte integrante della didattica e del PTOF di Istituto. E' evidente quindi come il progetto preveda una ricaduta per l'intera istituzione scolastica in termini di materiali e risorse riutilizzabili, di esperienze di una didattica diversa, da diffondere fra gli insegnanti dell'Istituto e dunque da reinvestire per un'innovazione crescente dell'insegnamento.

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.

Se la piattaforma *Moodle* rappresenta il perno intorno al quale ruoteranno tutte le attività a contorno e di monitoraggio, sono comunque previsti diversi momenti di incontro, confronto e condivisione fra la comunità dei genitori, gli insegnanti e gli esperti. In particolare verrà organizzato un incontro di presentazione del progetto e dei diversi moduli di cui si compone durante il quale saranno esposte le modalità di erogazione, le metodologie didattiche e i risultati che si auspica raggiungere al termine del percorso progettuale. Saranno organizzati al termine di ciascun modulo degli incontri fra insegnanti delle classi coinvolte, i genitori delle stesse e i formatori esperti. Per gli alunni che non hanno partecipato, al fine di stimolarli, si ipotizza di organizzare, sempre al termine di ciascun modulo, un momento nel quale gli stessi gruppi di lavoro mostrano i prodotti sviluppati e presentano la loro esperienza.



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 IX IC DI PADOVA 'CURBASTRO'
(PDIC88600D)

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 progetto verranno affrontate le tematiche relative al laboratorio di codice creativo ed espressivo, quali il pensiero computazionale e la creatività digitale oltre che quelle relative all'utilizzo eticamente responsabile dei contenuti digitali condivisi in rete.

Nel nostro Istituto, già negli ultimi due anni scolastici, sono state programmate e attuate delle attività legate allo sviluppo del pensiero computazionale tramite l'utilizzo delle due piattaforme più diffuse: *code.org* e *scratch.mit.edu*.

Le attività previste saranno caratterizzate da un approccio fortemente esperienziale. Fra le varie attività che caratterizzano il progetto si possono annoverare dei laboratori di codice creativo impostati sull'esperienza del fare e disfare, secondo la metodologia del tinkering, learning by doing.



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
PTOF Allegato: P.A.I. Rivisto 2016-2017	P.A.I. Riv. 2016-2017, p.6	www.nonoicpadova.gov.it
Programma il futuro - Coding	PTOF p. 24 e pp. 12-13	www.nonoicpadova.gov.it

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alligato
Confronto e dialogo sulle strategie organizzative più efficaci per la realizzazione dei laboratori; Concessione ed uso dei locali /palestre in orario non coincidente con l'orario scolastico	1	Comune di Padova	Dichiarazione di intenti	n. 649	28/03/2017	Si
Confronto e dialogo sulle strategie più efficaci; Consulenza tecnica qualificata sulla strumentazione per la creatività digitale	1	Faber libertatis	Dichiarazione di intenti	n.897	08/05/2017	Si
Partnership operativa, supporto tecnico e strumenti per i laboratori	1	UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI PADOVA	Dichiarazione di intenti	871	03/05/2017	Si

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alligato
Confronto e dialogo sulle strategie più efficaci Coinvolgimento attivo nella definizione dei progetti con apporto di competenze specifiche. Coinvolgimento attivo per potenziare aree di Inclusione, Antidispersione, orientamento, potenziamento.	PDPS02000C L.S. 'FERMI'-PD	n. 644	28/03/2017	Si

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli



Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Making and Debugging	€ 5.682,00
Making and Debugging Secondaria di I grado	€ 5.682,00
Una biblioteca virtuale a scuola	€ 5.682,00
Youtuber consapevoli e solidali	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 22.728,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Making and Debugging

Dettagli modulo

Titolo modulo	Making and Debugging
Descrizione modulo	<p>Far appassionare i ragazzi alla logica e alle scienze attraverso il gioco e la tecnologia (open source e low-cost), facendoli interagire e contribuire secondo le proprie intelligenze e capacità creative al lavoro di gruppo.</p> <p>Uso di Scratch con applicazione alla robotica.</p> <p>L'approccio è ludico, game oriented, di tipo strettamente esperienziale: ideare e realizzare sequenze logiche per raggiungere lo scopo, tradurle utilizzando un codice di riferimento e di renderle attive attraverso il gioco.</p> <p>Nella "robotica creativa", l'oggetto viene pensato, creato e progettato dal bambino, per poi essere costruito, programmato e – se necessario – stampato con la stampante 3D.</p> <p>Prerogativa di questo approccio didattico è l'"imparare facendo", learning by doing, senza temere l'errore, che si traduce in occasione di miglioramento. La Robotica diventa quindi una palestra per abituarci ad affrontare i problemi di tutti i giorni, senza scoraggiarsi, cercando soluzioni creative, in team!</p>
Data inizio prevista	01/09/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PDEE88603N
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Making and Debugging

Tipo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore	Quantità	N. so	Importo voce
------	---------------	------------------	--------	----------	-------	--------------



Costo			unitario		ggetti	
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Making and Debugging Secondaria di I grado

Dettagli modulo

Titolo modulo	Making and Debugging Secondaria di I grado
Descrizione modulo	<p>Far appassionare i ragazzi alla logica e alle scienze attraverso il gioco e la tecnologia (open source e low-cost), facendoli interagire e contribuire secondo le proprie intelligenze e capacità creative al lavoro di gruppo, con forti impatti sui bambini e ragazzi.</p> <p>Uso di Scratch con applicazione alla robotica.</p> <p>L'approccio è ludico, game oriented, di tipo strettamente esperienziale: ideare e realizzare sequenze logiche per raggiungere lo scopo, tradurle utilizzando un codice di riferimento e infine renderle attive attraverso il gioco.</p> <p>Nella "robotica creativa", l'oggetto viene pensato, creato e progettato dal bambino, per poi essere costruito, programmato e – se necessario – stampato con la stampante 3D.</p> <p>Prerogativa di questo approccio didattico è l'"imparare facendo", learning by doing, senza temere l'errore, che si traduce in occasione di miglioramento. La Robotica diventa quindi una palestra per abituarci ad affrontare i problemi di tutti i giorni, senza scoraggiarsi, cercando soluzioni creative, in team!</p>
Data inizio prevista	01/09/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PDEE88603N PDMM88601E
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Making and Debugging Secondaria di I grado

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: Una biblioteca virtuale a scuola

Dettagli modulo

Titolo modulo	Una biblioteca virtuale a scuola
Descrizione modulo	Gli alunni produrranno semplici pagine web statiche utilizzando le basi del linguaggio di programmazione XHTML, per ideare uno spazio virtuale di condivisione di contenuti didattici, avvalendosi del podcasting e webcasting. I prodotti del modulo saranno pubblicati nello spazio hosting del sito didattico dell'Istituto e riguarderanno varie discipline e ambiti del sapere. L'utilizzo del linguaggio di programmazione stimola lo sviluppo del pensiero computazionale, mantenendo come obiettivo la collaborazione e il collegamento con contenuti concreti e conoscenze maturate nella vita reale.
Data inizio prevista	01/09/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PDMM88601E
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Una biblioteca virtuale a scuola

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: Youtuber consapevoli e solidali

Dettagli modulo

Titolo modulo	Youtuber consapevoli e solidali
Descrizione modulo	<p>Una delle professioni che affascina maggiormente il mondo dei giovanissimi è la figura dello youtuber. Si tratta di giovani o adolescenti che grazie alle loro capacità di videomaker riescono ad attrarre centinaia di migliaia di coetanei sul proprio canale youtube fino a raggiungere una popolarità simile agli attori del grande schermo. Utilizzando un linguaggio decisamente colloquiale spesso con un intercalare condito di volgarità, propongono una sorta di rubriche quotidiane sui diversi argomenti vitali per il contesto giovanile come esperienze sui videogiochi. Alcuni affrontano temi di cinema, trucco e cucina, altri utilizzano le proprie capacità di editing audio e video per raccontare se stessi, il loro mondo, gli amici e le problematiche adolescenziali. La chiave del successo non è basata sulla qualità e il livello della strumentazione tecnologica utilizzata, quanto sull'autoironia e sulla personalità comunicativa del protagonista.</p> <p>Si tratta di un mondo spesso ignorato o liquidato in modo molto superficiale dai genitori, che vede i principali youtuber avere oltre un milione di follower solo in Italia, diventando in tal modo dei personaggi in grado di influenzare intere generazioni alla stregua di alcuni programmi televisivi del passato, con cui alcune generazioni si sono identificate. Questo modulo ha come obiettivo quello di far conoscere ai ragazzi il cyberbullismo al fine di educarli ad un uso più responsabile e consapevole dei social. Sarà quindi indispensabile spiegare, in prima battuta, i contesti, i limiti, le problematiche e i rischi di un'esposizione video del proprio sé, attraverso, non solo Youtube, ma anche Facebook, Whatsapp e in generale tutti gli strumenti online potenziali veicolatori di cyberbullismo.</p> <p>In un secondo momento, fornire allo studente tutti gli strumenti operativi, hardware e software in grado di realizzare brevi filmati.</p> <p>Senza demonizzare il mondo della comunicazione multimediale, che permea e avvolge lo studente, si intende sviluppare un uso responsabile e critico degli strumenti digitali, attraverso la realizzazione di piccoli progetti video con al centro la scuola o il quartiere, al fine di realizzare i temi della solidarietà, del rispetto e dell'inclusione sociale.</p>
Data inizio prevista	01/09/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PDMM88601E
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Youtuber consapevoli e solidali

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 €



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 IX IC DI PADOVA 'CURBASTRO'
(PDIC88600D)

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 39577)
Importo totale richiesto	€ 22.728,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	n. 12
Data Delibera collegio docenti	15/03/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	n.80
Data Delibera consiglio d'istituto	12/04/2017
Data e ora inoltro	17/05/2017 12:55:22
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>Making and Debugging</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Making and Debugging Secondaria di I grado</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Una biblioteca virtuale a scuola</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Youtuber consapevoli e solidali</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "Bit! Programmare, rispettare, rispettare gli altri"	€ 22.728,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 22.728,00	€ 25.000,00