



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Divisione Generale per Interventi in materia di attività
didattiche, 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 IC PABLO NERUDA
(RMIC8GR00L)

Candidatura N. 991184

**2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale**

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IC PABLO NERUDA
Codice meccanografico	RMIC8GR00L
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA CASAL DEL MARMO N.212
Provincia	RM
Comune	Roma
CAP	00135
Telefono	0630819741
E-mail	RMIC8GR00L@istruzione.it
Sito web	www.icpabloneruda.gov.it
Numero alunni	1550
Plessi	RMAA8GR01D - VIA ASCREA RMEE8GR01P - SANT'ANDREA RMEE8GR02Q - VIA CASAL DEL MARMO RMEE8GR03R - VIA ASCREA 26 RMEE8GR04T - SC. PRIMARIA SELVA CANDIDA RMMM8GR01N - SMS PABLO NERUDA



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Divisione Generale per Interventi in materia di attività
accademica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
MUR

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

Scuola IC PABLO NERUDA
(RMIC8GR00L)

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 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 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



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Strategica Generale per interventi in materia di attività
ricerca, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione degli IRI

UNIONE EUROPEA

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

MIUR

Scuola IC PABLO NERUDA
(RMIC8GR00L)

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 991184 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	Imparare e divertirsi con il coding	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	• Teatro e Storytelling	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	La nuova cittadinanza digitale	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 15.246,00



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per Servizi 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 (PSE-FESR)

Scuola IC PABLO NERUDA
(RMIC8GR00L)

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: LABORATORI CREATIVI DIGITALI NELLA SCUOLA

Descrizione progetto	<p>Il progetto prevede di destinare gli interventi agli alunni e alle alunne di scuola primaria e secondaria di primo grado.</p> <p>Le attività previste verteranno su esperienze di didattica innovativa, con l'introduzione delle nuove tecnologie ma anche attraverso lavori di gruppo. Tutti gli studenti parteciperanno ad attività altamente inclusive che permetteranno, in maniera innovativa e divertente, lo sviluppo delle competenze trasversali previste dal curriculum d'istituto e di sperimentare un modo nuovo per imparare.</p> <p>Attraverso queste attività gli alunni e le alunne verranno guidate a riflettere su varie tematiche, a partecipare in modo attivo e a cogliere l'importanza del concetto di cittadinanza digitale.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto è situato nella periferia nord-occidentale di Roma compresa nel Municipio XIV, nella zona di confluenza tra le borgate di Ottavia, Lucchina, S. Andrea e Palmarola, fino a comprendere Selva Candida e Selva Nera, limitrofe al G.R.A. L'abitato, sorto in modo spontaneo dalla fine degli anni '60, sta vivendo una riqualificazione urbanistica con l'incremento continuo di moderne aree abitative, fornite di strutture e servizi che tuttavia non soddisfano i reali bisogni dell'utenza. Il collegamento con il centro attraverso la linea ferroviaria Roma-Viterbo e le linee ATAC che circolano per via Casal del Marmo e per via Trionfale, stanno rendendo meno disagiata l'ubicazione periferica. Un valore aggiunto per il territorio è la vicinanza di ampie zone agricole e del Parco dell'Insugherata, meta di visite didattico-naturalistiche. La complessità urbanistica riflette la composizione sociale. La grande disponibilità di abitazioni, dalle più varie caratteristiche, ha richiamato una popolazione molto eterogenea per provenienza, condizioni socio-economico-culturali e valori di riferimento. In attesa che altre strutture pubbliche vengano realizzate, rispondendo alla necessità sempre evidente di occasioni d'incontro e formazione, la nostra scuola rimane un' importante centro pubblico di aggregazione sociale e crescita culturale, per i ragazzi e per le loro famiglie.

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'ambito dell'obiettivo generale che intende migliorare le competenze chiave degli allievi, ci si propone di rafforzare tali competenze, attraverso approcci tecno-didattici innovativi, per lo sviluppo delle capacità logiche e computazionali. In particolare

Apprendere il significato di *programmazione*;

Codificare un'istruzione;

Comprendere che la ripetizione è un mezzo per ridurre la lunghezza di un programma;

Saper utilizzare il robot pittore per creare figure geometriche

Saper utilizzare strumenti digitali per la narrazione;

Saper realizzare un semplice programma Scratch;

Promuovere la maturazione delle soft skills (competenze trasversali) con particolare attenzione al pensiero critico, alle abilità di analisi, al problem solving, alla capacità progettuale, al lavoro di gruppo e alle abilità interpersonali e comunicative;

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 ragazzi e le ragazze dell'I.C. Neruda provengono da un tessuto sociale disomogeneo e quindi l'istituto modula con flessibilità l'offerta formativa in relazione alle caratteristiche multiformi dell'utenza .

Le condizioni socio-economico-culturali e valori di riferimento evidenziano differenti bisogni d' inclusione e di scolarizzazione. Accanto a famiglie con alte aspettative di promozione sociale e culturale, si riscontrano situazioni disagiate, con una debole capacità di intervento educativo. Inoltre è in crescita la presenza di alunni di origine non italiana, relativamente ai quali si rilevano difficoltà prioritariamente legate alla conoscenza della lingua. Negli ultimi anni, infine, sono aumentati i casi di alunni con disturbi specifici d'apprendimento (DSA) e con disabilità. (792 con spazi)

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.

E' previsto un arco di tempo attuativo, orientativamente all'inizio (settembre) o al termine dell'anno scolastico (giugno) per la scuola primaria, e per la SSPG nel corso dell'anno scolastico dopo le ore curricolari. Saranno offerti agli studenti momenti formativi svincolati dalla prassi scolastica con il supporto di figure professionalmente qualificate affiancate da alcuni insegnanti curricolari.

Poichè il progetto è orientato verso tematiche quali il coding, la robotica e la creatività digitale, ciò favorisce la percezione del contesto scuola come un luogo in grado di allargare gli spazi di apprendimento anche oltre i confini della musica e dello sport che già sono offerti in orari pomeridiani. Dal punto di vista logistico l'Istituto è già organizzato per prolungare gli orari di apertura oltre l'orario normale e il bando offre i fondi necessari ad integrare la presenza di personale ATA o di custodia.

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...).

C3) MODALITÀ DI COINVOLGIMENTO STUDENTI

Gli studenti saranno parte attiva della progettazione, saranno guidati dai docenti in un brain storming per stabilire le tematiche principali su cui verterà l'intero progetto. La pianificazione dettagliata delle attività e della formazione avverranno tramite un coordinamento tra i partner coinvolti e gli studenti attraverso l'organizzazione di incontri per la stesura, la preparazione e la presentazione del progetto anche attraverso slides. Gli studenti saranno parte attiva della progettazione, saranno guidati dai docenti in un brain storming per stabilire le tematiche principali su cui verterà l'intero progetto. La pianificazione dettagliata delle attività e della formazione avverranno tramite un coordinamento tra i partner coinvolti e gli studenti attraverso l'organizzazione di incontri per la stesura, la preparazione e la presentazione del progetto anche attraverso slides

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.).

La creazione di ambienti di apprendimento funzionali a processi attivi di insegnamento-apprendimento favorisce la diffusione, nella didattica quotidiana, di approcci operativi che tengono conto dei nuovi linguaggi e dei nuovi strumenti: uso di coding *by gaming on-line*, competenze computazionali di base, *learning by doing*, esecuzione di sequenze di istruzioni elementari, calcolo con utilizzo di *AND e OR*, utilizzo di programmi open source; rappresentazione di dati e risultati di un problema con tabelle, grafici, grafici ad albero, verifica e correzione del codice *debugging*. La maggiore disponibilità a far "fare" garantisce una migliore sedimentazione delle conoscenze, oltre che l'acquisizione di abilità e competenze. Gli studenti, responsabili (proprio perché responsabilizzati di fatto), si trovano nelle condizioni di divenire sempre più i soggetti attivi, i protagonisti, nella costruzione dei loro saperi e della loro formazione. (943 con spazi)

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 si pone in coerenza con il PTOF di Istituto che presenta progetti in verticale già in essere nel nostro Istituto per lo sviluppo di abilità logiche e pensiero computazionale, quali:

- Giochi matematici d'autunno con l'università Bocconi
- TORNEO DI CODING – L'ORA DEL CODICE Il progetto si propone di avvicinare i ragazzi all'uso consapevole delle tecnologie mediante un gioco di programmazione digitale che, attraverso varie fasi e livelli, sviluppa il pensiero logico-computazionale di programmazione (azione # 17 del PNSD), utilizzando tecnologie byod (azione # 6 del PNSD), computer, programma cod.org-labirinto classico.
- SCIENTIFICAMENTE Il progetto vuole realizzare esperienze concrete per promuovere l'osservazione dei fatti e lo spirito di ricerca, la formulazione di domande sui fenomeni e sulle cose, la progettazione di esperimenti esplorazioni, seguendo ipotesi di lavoro, e la costruzione dei loro modelli interpretativi: saranno osservati preparati biologici e microbiologici attraverso l'utilizzo del microscopio e del videoproiettore.

TECNOLOGICAMENTE Il progetto intende ampliare le tematiche con un percorso verticale basato sul Disegno Geometrico. L'intento è sia pedagogico, in quanto gli alunni della Scuola Secondaria affiancheranno e guideranno gli alunni della Scuola Primaria, sia didattico, avviando una progressione curricolare condivisa.

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 formative, saranno svolte *utilizzando* interventi personalizzati aderenti ai fabbisogni formativi di studenti diversamente abili, studenti con DSA e studenti BES. In questo quadro, l'utilizzo intuitivo di strumenti e metodi di programmazione visuale per finalità didattiche e ludiche può favorire una semplice introduzione al tema, ma deve essere progressivamente integrata da momenti di approfondimento dei concetti e di analisi. Le attività saranno organizzate e finalizzate allo sviluppo di abilità di *comunicazione, collaborazione, creatività, spirito critico, autoconsapevolezza, empatia*. Si intende inoltre adottare la metodologia del *Peer tutoring* nello svolgimento delle attività didattiche con le tecnologie in classe: alcuni alunni svolgeranno la funzione di *facilitatori* dell'apprendimento a favore di altri studenti coetanei e/o di età inferiore. Si ritiene infatti che questo approccio possa stimolare negli studenti la creazione di relazioni sociali positive dentro l'ambiente scuola, agendo così da fattore protettivo per il rischio di assenteismo e abbandono scolastico e contro il bullismo. Le attività saranno progettate e realizzate in linea con l'approccio dell'*Inclusive education* che si realizza attraverso esperienze collaborative in cui gli studenti, mentre apprendono e sviluppano abilità, sono responsabilizzati a lavorare con e per i compagni svantaggiati traendone indubbi benefici morali e sociali.

Impatto e sostenibilità

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

Il progetto risponde a precise necessità degli utenti in quanto propone un percorso che utilizza il linguaggio e gli interessi dei ragazzi della fascia d'età a cui si rivolge. Utilizza la multimedialità come strumento per l'apprendimento, alleggerisce i contenuti tradizionali dal peso della lezione tradizionalmente intesa e costituisce nel contempo motivo di crescita anche per il corpo docente che assume in esso un nuovo ruolo. La realizzazione di un prodotto finale fruibile da alunni, genitori e docenti, grazie alla prevista pubblicazione, ne qualifica il carattere progettuale, costituisce un'importante base di collaborazione tra i suddetti attori. Il progetto sarà sostenuto economicamente in parte anche dall'amministrazione scolastica che ne protrarrà comunque la durata. Questo sarà possibile grazie all'impegno futuro del personale docente che in questa occasione sarà formato e acquisirà competenze adatte al prosieguo del progetto stesso.

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).

Tutte le attività, descritte nelle varie fasi, le metodologie e i risultati del progetto potranno essere pubblicate sul sito web dell'Istituto. Il sito web, permette di diffondere e condividere contenuti didattici ed educativi affinché il lavoro potrà essere seguito, in itinere, in tutte le sue fasi dalle famiglie o da altri istituti in collaborazione; potrà avere, inoltre, accessibilità e replicabilità nel tempo ed in altre sedi. La promozione di tale diffusione avverrà tramite i canali social sia della scuola che dei partner coinvolti. Al termine del progetto la scuola organizzerà un evento pubblico al quale potranno partecipare i genitori dei ragazzi e la cittadinanza. L'evento potrà svolgersi nei locali della scuola o presso uno spazio dedicato da uno dei partner. Attraverso dimostrazioni, foto, video e racconti, i partecipanti all'evento potranno scoprire il progetto realizzato e diffondere così le buone pratiche della scuola.

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.

C3) MODALITÀ DI COINVOLGIMENTO STUDENTI

Gli studenti saranno parte attiva della progettazione, saranno guidati dai docenti in un brain storming per stabilire le tematiche principali su cui verterà l'intero progetto. La pianificazione dettagliata delle attività e della formazione avverranno tramite un coordinamento tra i partner coinvolti e gli studenti attraverso l'organizzazione di incontri per la stesura, la preparazione e la presentazione del progetto anche attraverso slides. Gli studenti saranno parte attiva della progettazione, saranno guidati dai docenti in un brain storming per stabilire le tematiche principali su cui verterà l'intero progetto. La pianificazione dettagliata delle attività e della formazione avverranno tramite un coordinamento tra i partner coinvolti e gli studenti attraverso l'organizzazione di incontri per la stesura, la preparazione e la presentazione del progetto anche attraverso slides

Tematiche e contenuti dei moduli formativi

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

Il progetto prevede tre laboratori di cui due per la scuola primaria e uno per la secondaria di primo grado. Ogni laboratorio di 30 h ciascuno verrà svolto in orario extrascolastico, con intervento diretto agli studenti da parte di un esperto esterno, affiancato dai tutor d'aula interni all'istituto. I laboratori si svilupperanno con sessioni di spiegazione iniziale, ma soprattutto di sperimentazione delle tematiche da affrontare.

La modalità di fruizione dei contenuti sarà una parte in presenza e una parte on-line tramite *Platform* o *Webinar*. Le attività saranno progettate e realizzate in linea con l'approccio dell'*Inclusive education e Cooperative Learning* cioè l'inclusione di studenti con disabilità, BES o DSA, in cui ognuno è chiamato a svolgere un ruolo importante per sé e per gli altri. L'esperienza sarà di collaborazione, divisione di compiti creazione ideativa, sperimentazione, osservazione diretta degli effetti delle proprie azioni e condivisione, in un contesto altamente motivante. In questa prospettiva, le tecnologie e gli ambienti di apprendimento innovativi consentiranno di espandere le possibilità di apprendimento degli studenti. (1164 spazi inclusi)



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Chiusura Generale per interventi in materia di attività
educativa, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'istruzione degli
adulti

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

Scuola IC PABLO NERUDA
(RMIC8GR00L)

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
Giochi matematici con Università degli Studi Bocconi Milano	pp.39-47	www.icpabloneruda.gov.it
Scientificamente	pp. 39-47	www.icpabloneruda.gov.it
Tecnologicamente	pp. 39-47	www.icpabloneruda.gov.it
Torneo di Coding - L'ora del codice	pp. 39-47	www.icpabloneruda.gov.it

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
L'Istituzione fornirà all'IC Pablo NERUDA sillabi, linee guida e tracce, nonché punti per l'applicazione interdisciplinare del pensiero computazionale, test test e banche dati a supporto dell'attività laboratoriale.	1	Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo"	Dichiarazione di intenti	4016.VI.1 .1.1.	16/05/2017	Si

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
Con il presente accordo, stipulato ai sensi dell'art.15 della Legge 241/90, le parti, ciascuna per le proprie competenze, intendono condividere le competenze ed i risultati didattici dei percorsi formativi oggetto del PON Cittadinanza e Creatività digitale diretto a perseguire lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di cittadinanza digitale.	RMIC8GS00T IC OCTAVIA	4015.VI.1 .1.1.	04/05/2017	Si

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
--------	--------------

Imparare e divertirsi con il coding	€ 5.082,00
• Teatro e Storytelling	€ 5.082,00
La nuova cittadinanza digitale	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 15.246,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Imparare e divertirsi con il coding

Dettagli modulo

Titolo modulo	Imparare e divertirsi con il coding
Descrizione modulo	<p>Il Laboratorio è strutturato in 10 incontri di 3 ore ciascuno da svolgersi in orario extra-scolastico (orario pomeridiano, sabato mattina, periodo estivo)</p> <p>Obiettivi: Stimolare negli studenti lo sviluppo delle competenze relative al pensiero computazionale (azione #17 del PNSD), alle abilità costruttive per la soluzione di problemi, alla robotica e all'uso delle tecnologie digitali, apprendere il significato di programmazione, codificare un'istruzione, comprendere che la ripetizione è un mezzo per ridurre la lunghezza di un programma, saper utilizzare il robot pittore per creare figure geometriche.</p> <p>Contenuti: imparare a contare con il coding (matematica), scrivere le parole con il coding (italiano), orientamento nello spazio (geografia), geometria con il coding, muoversi nel tempo (storia).</p> <p>Risultati attesi. Acquisizione del metodo di programmazione, e sviluppo del pensiero computazionale al fine di migliorare i risultati nelle prove di verifiche scolastiche quadrimestrali.</p> <p>Metodologie: approccio laboratoriale attraverso cooperative learning, uso di spazi diversi dall'aula e di quotidiano utilizzo, uso di tecnologie quali computer e tablet.</p> <p>Verifiche: Le verifiche saranno in ingresso attraverso questionari a risposte multiple sulla conoscenza e l'uso degli strumenti tecnologici; in itinere attraverso osservazione continua e costante dei progressi e finali di tipo formativo, di gradimento e comportamentale attraverso test.</p> <p>Valutazione: per la valutazione finale sarà considerata la frequenza, l'incremento quantitativo e qualitativo delle prove in uscita rispetto a quelle in ingresso, il miglioramento degli esiti nelle prove quadrimestrali.</p>
Data inizio prevista	04/09/2017
Data fine prevista	13/09/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8GR02Q RMMM8GR01N
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzionale Generale per l'Intervento in materia di attività
didattica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
MUR

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

Scuola IC PABLO NERUDA
(RMIC8GR00L)

Numero ore	30
------------	----

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Imparare e divertirsi con il coding

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: • Teatro e Storytelling

Dettagli modulo

Titolo modulo	• Teatro e Storytelling
Descrizione modulo	<p>Il Laboratorio è strutturato in 10 incontri di 3 ore ciascuno da svolgersi in orario extra-scolastico (orario pomeridiano, sabato mattina, periodo estivo).</p> <p>Obiettivi: Saper utilizzare strumenti digitali per la narrazione come il programma Scratch per creare situazioni e personaggi. Promuovere la maturazione delle soft skills (competenze trasversali) con particolare attenzione al pensiero critico, alle abilità di analisi, al problem solving, al lavoro di gruppo e alle abilità interpersonali e comunicative.</p> <p>Contenuti: Creare una narrazione digitale a vignette con fumetti interattivi utilizzando il programma Scratch.</p> <p>Risultati attesi: partecipazione attiva per la creazione di una situazione teatrale digitale con personaggi, fondali, video, musica e dialoghi.</p> <p>Metodologie: approccio laboratoriale attraverso cooperative learning, uso di spazi diversi dall'aula e di quotidiano utilizzo, uso di tecnologie quali computer e tablet.</p> <p>Verifiche: Le verifiche saranno in ingresso attraverso questionari a risposte multiple sulla conoscenza e l'uso degli strumenti tecnologici; in itinere attraverso osservazione continua e costante dei progressi e finali di tipo formativo, di gradimento e comportamentale attraverso test.</p> <p>Valutazione: per la valutazione finale sarà considerata la frequenza, l'incremento quantitativo e qualitativo delle prove in uscita rispetto a quelle in ingresso, il miglioramento degli esiti nelle prove quadrimestrali.</p>
Data inizio prevista	04/09/2017
Data fine prevista	13/09/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8GR02Q RMMM8GR01N
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
e l'Innovazione Tecnologica per la Scuola
Dipartimento 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 IC PABLO NERUDA
(RMIC8GR00L)

Numero ore	30
------------	----

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: • Teatro e Storytelling

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 €
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: La nuova cittadinanza digitale

Dettagli modulo

Titolo modulo	La nuova cittadinanza digitale
Descrizione modulo	<p>Il Laboratorio è strutturato in 10 incontri di 3 ore ciascuno da svolgersi in orario extra-scolastico (orario pomeridiano, sabato mattina, periodo estivo).</p> <p>Obiettivi: promuovere negli studenti la cultura della partecipazione alla comunità di appartenenza nella dimensione digitale, apprendere il significato di "cittadino attivo", riconoscere i dati identificativi della propria personalità reale e digitale, conoscere il diritto alla privacy e la necessità di saperla controllare, saper scegliere il registro comunicativo adeguato ai diversi scopi comunicativi interattivi nella dimensione digitale.</p> <p>Contenuti: realizzazione di contenuti digitali come video e programmi dinamici ed interattivi.</p> <p>Risultati attesi: uso responsabile dei social network</p> <p>Metodologie: approccio laboratoriale, cooperative learnig..</p> <p>Verifiche: Le verifiche saranno in ingresso attraverso questionari a risposte multiple sulla conoscenza e l'uso degli strumenti tecnologici; in itinere attraverso osservazione continua e costante dei progressi e finali di tipo formativo, di gradimento e comportamentale attraverso test.</p> <p>Valutazione: per la valutazione finale sarà considerata la frequenza, l' incremento quantitativo e qualitativo delle prove in uscita rispetto a quelle in ingresso, il miglioramento degli esiti nelle prove quadrimestrali.</p>
Data inizio prevista	04/09/2017
Data fine prevista	13/09/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8GR03R RMMM8GR01N
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: La nuova cittadinanza digitale

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 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 991184)
Importo totale richiesto	€ 15.246,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	N°4
Data Delibera collegio docenti	20/10/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	N° 17
Data Delibera consiglio d'istituto	27/03/2017
Data e ora inoltro	17/05/2017 14:54:06
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>Imparare e divertirsi con il coding</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: • <u>Teatro e Storytelling</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>La nuova cittadinanza digitale</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "LABORATORI CREATIVI DIGITALI NELLA SCUOLA"	€ 15.246,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 15.246,00	€ 25.000,00

Candidatura N. 991184
2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IC PABLO NERUDA
Codice meccanografico	RMIC8GR00L
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA CASAL DEL MARMO N.212
Provincia	RM
Comune	Roma
CAP	00135
Telefono	0630819741
E-mail	RMIC8GR00L@istruzione.it
Sito web	www.icpabloneruda.gov.it
Numero alunni	1550
Plessi	RMAA8GR01D - VIA ASCREA RMEE8GR01P - SANT'ANDREA RMEE8GR02Q - VIA CASAL DEL MARMO RMEE8GR03R - VIA ASCREA 26 RMEE8GR04T - SC. PRIMARIA SELVA CANDIDA RMMM8GR01N - SMS PABLO NERUDA



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Operativa e per la Ricerca in materia di politica
educativa, 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 IC PABLO NERUDA
(RMIC8GR00L)

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 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 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. 991184 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	Imparare e divertirsi con il coding	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	• Teatro e Storytelling	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	La nuova cittadinanza digitale	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 15.246,00

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: LABORATORI CREATIVI DIGITALI NELLA SCUOLA

Descrizione progetto	<p>Il progetto prevede di destinare gli interventi agli alunni e alle alunne di scuola primaria e secondaria di primo grado.</p> <p>Le attività previste verteranno su esperienze di didattica innovativa, con l'introduzione delle nuove tecnologie ma anche attraverso lavori di gruppo. Tutti gli studenti parteciperanno ad attività altamente inclusive che permetteranno, in maniera innovativa e divertente, lo sviluppo delle competenze trasversali previste dal curriculum d'istituto e di sperimentare un modo nuovo per imparare.</p> <p>Attraverso queste attività gli alunni e le alunne verranno guidate a riflettere su varie tematiche, a partecipare in modo attivo e a cogliere l'importanza del concetto di cittadinanza digitale.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto è situato nella periferia nord-occidentale di Roma compresa nel Municipio XIV, nella zona di confluenza tra le borgate di Ottavia, Lucchina, S. Andrea e Palmarola, fino a comprendere Selva Candida e Selva Nera, limitrofe al G.R.A. L'abitato, sorto in modo spontaneo dalla fine degli anni '60, sta vivendo una riqualificazione urbanistica con l'incremento continuo di moderne aree abitative, fornite di strutture e servizi che tuttavia non soddisfano i reali bisogni dell'utenza. Il collegamento con il centro attraverso la linea ferroviaria Roma-Viterbo e le linee ATAC che circolano per via Casal del Marmo e per via Trionfale, stanno rendendo meno disagiata l'ubicazione periferica. Un valore aggiunto per il territorio è la vicinanza di ampie zone agricole e del Parco dell'Insugherata, meta di visite didattico-naturalistiche. La complessità urbanistica riflette la composizione sociale. La grande disponibilità di abitazioni, dalle più varie caratteristiche, ha richiamato una popolazione molto eterogenea per provenienza, condizioni socio-economico-culturali e valori di riferimento. In attesa che altre strutture pubbliche vengano realizzate, rispondendo alla necessità sempre evidente di occasioni d'incontro e formazione, la nostra scuola rimane un' importante centro pubblico di aggregazione sociale e crescita culturale, per i ragazzi e per le loro famiglie.

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'ambito dell'obiettivo generale che intende migliorare le competenze chiave degli allievi, ci si propone di rafforzare tali competenze, attraverso approcci tecno-didattici innovativi, per lo sviluppo delle capacità logiche e computazionali. In particolare

Apprendere il significato di *programmazione*;

Codificare un'istruzione;

Comprendere che la ripetizione è un mezzo per ridurre la lunghezza di un programma;

Saper utilizzare il robot pittore per creare figure geometriche

Saper utilizzare strumenti digitali per la narrazione;

Saper realizzare un semplice programma Scratch;

Promuovere la maturazione delle soft skills (competenze trasversali) con particolare attenzione al pensiero critico, alle abilità di analisi, al problem solving, alla capacità progettuale, al lavoro di gruppo e alle abilità interpersonali e comunicative;

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 ragazzi e le ragazze dell'I.C. Neruda provengono da un tessuto sociale disomogeneo e quindi l'istituto modula con flessibilità l'offerta formativa in relazione alle caratteristiche multiformi dell'utenza .

Le condizioni socio-economico-culturali e valori di riferimento evidenziano differenti bisogni d' inclusione e di scolarizzazione. Accanto a famiglie con alte aspettative di promozione sociale e culturale, si riscontrano situazioni disagiate, con una debole capacità di intervento educativo. Inoltre è in crescita la presenza di alunni di origine non italiana, relativamente ai quali si rilevano difficoltà prioritariamente legate alla conoscenza della lingua. Negli ultimi anni, infine, sono aumentati i casi di alunni con disturbi specifici d'apprendimento (DSA) e con disabilità. (792 con spazi)

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.

E' previsto un arco di tempo attuativo, orientativamente all'inizio (settembre) o al termine dell'anno scolastico (giugno) per la scuola primaria, e per la SSPG nel corso dell'anno scolastico dopo le ore curricolari. Saranno offerti agli studenti momenti formativi svincolati dalla prassi scolastica con il supporto di figure professionalmente qualificate affiancate da alcuni insegnanti curricolari.

Poichè il progetto è orientato verso tematiche quali il coding, la robotica e la creatività digitale, ciò favorisce la percezione del contesto scuola come un luogo in grado di allargare gli spazi di apprendimento anche oltre i confini della musica e dello sport che già sono offerti in orari pomeridiani. Dal punto di vista logistico l'Istituto è già organizzato per prolungare gli orari di apertura oltre l'orario normale e il bando offre i fondi necessari ad integrare la presenza di personale ATA o di custodia.

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...).

C3) MODALITÀ DI COINVOLGIMENTO STUDENTI

Gli studenti saranno parte attiva della progettazione, saranno guidati dai docenti in un brain storming per stabilire le tematiche principali su cui verterà l'intero progetto. La pianificazione dettagliata delle attività e della formazione avverranno tramite un coordinamento tra i partner coinvolti e gli studenti attraverso l'organizzazione di incontri per la stesura, la preparazione e la presentazione del progetto anche attraverso slides. Gli studenti saranno parte attiva della progettazione, saranno guidati dai docenti in un brain storming per stabilire le tematiche principali su cui verterà l'intero progetto. La pianificazione dettagliata delle attività e della formazione avverranno tramite un coordinamento tra i partner coinvolti e gli studenti attraverso l'organizzazione di incontri per la stesura, la preparazione e la presentazione del progetto anche attraverso slides

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.).

La creazione di ambienti di apprendimento funzionali a processi attivi di insegnamento-apprendimento favorisce la diffusione, nella didattica quotidiana, di approcci operativi che tengono conto dei nuovi linguaggi e dei nuovi strumenti: uso di coding *by gaming on-line*, competenze computazionali di base, *learning by doing*, esecuzione di sequenze di istruzioni elementari, calcolo con utilizzo di *AND e OR*, utilizzo di programmi open source; rappresentazione di dati e risultati di un problema con tabelle, grafici, grafici ad albero, verifica e correzione del codice *debugging*. La maggiore disponibilità a far "fare" garantisce una migliore sedimentazione delle conoscenze, oltre che l'acquisizione di abilità e competenze. Gli studenti, responsabili (proprio perché responsabilizzati di fatto), si trovano nelle condizioni di divenire sempre più i soggetti attivi, i protagonisti, nella costruzione dei loro saperi e della loro formazione. (943 con spazi)

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 si pone in coerenza con il PTOF di Istituto che presenta progetti in verticale già in essere nel nostro Istituto per lo sviluppo di abilità logiche e pensiero computazionale, quali:

- Giochi matematici d'autunno con l'università Bocconi
- TORNEO DI CODING – L'ORA DEL CODICE Il progetto si propone di avvicinare i ragazzi all'uso consapevole delle tecnologie mediante un gioco di programmazione digitale che, attraverso varie fasi e livelli, sviluppa il pensiero logico-computazionale di programmazione (azione # 17 del PNSD), utilizzando tecnologie byod (azione # 6 del PNSD), computer, programma cod.org-labirinto classico.
- SCIENTIFICAMENTE Il progetto vuole realizzare esperienze concrete per promuovere l'osservazione dei fatti e lo spirito di ricerca, la formulazione di domande sui fenomeni e sulle cose, la progettazione di esperimenti esplorazioni, seguendo ipotesi di lavoro, e la costruzione dei loro modelli interpretativi: saranno osservati preparati biologici e microbiologici attraverso l'utilizzo del microscopio e del videoproiettore.

TECNOLOGICAMENTE Il progetto intende ampliare le tematiche con un percorso verticale basato sul Disegno Geometrico. L'intento è sia pedagogico, in quanto gli alunni della Scuola Secondaria affiancheranno e guideranno gli alunni della Scuola Primaria, sia didattico, avviando una progressione curricolare condivisa.

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 formative, saranno svolte *utilizzando* interventi personalizzati aderenti ai fabbisogni formativi di studenti diversamente abili, studenti con DSA e studenti BES. In questo quadro, l'utilizzo intuitivo di strumenti e metodi di programmazione visuale per finalità didattiche e ludiche può favorire una semplice introduzione al tema, ma deve essere progressivamente integrata da momenti di approfondimento dei concetti e di analisi. Le attività saranno organizzate e finalizzate allo sviluppo di abilità di *comunicazione, collaborazione, creatività, spirito critico, autoconsapevolezza, empatia*. Si intende inoltre adottare la metodologia del *Peer tutoring* nello svolgimento delle attività didattiche con le tecnologie in classe: alcuni alunni svolgeranno la funzione di *facilitatori* dell'apprendimento a favore di altri studenti coetanei e/o di età inferiore. Si ritiene infatti che questo approccio possa stimolare negli studenti la creazione di relazioni sociali positive dentro l'ambiente scuola, agendo così da fattore protettivo per il rischio di assenteismo e abbandono scolastico e contro il bullismo. Le attività saranno progettate e realizzate in linea con l'approccio dell'*Inclusive education* che si realizza attraverso esperienze collaborative in cui gli studenti, mentre apprendono e sviluppano abilità, sono responsabilizzati a lavorare con e per i compagni svantaggiati traendone indubbi benefici morali e sociali.

Impatto e sostenibilità

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

Il progetto risponde a precise necessità degli utenti in quanto propone un percorso che utilizza il linguaggio e gli interessi dei ragazzi della fascia d'età a cui si rivolge. Utilizza la multimedialità come strumento per l'apprendimento, alleggerisce i contenuti tradizionali dal peso della lezione tradizionalmente intesa e costituisce nel contempo motivo di crescita anche per il corpo docente che assume in esso un nuovo ruolo. La realizzazione di un prodotto finale fruibile da alunni, genitori e docenti, grazie alla prevista pubblicazione, ne qualifica il carattere progettuale, costituisce un'importante base di collaborazione tra i suddetti attori. Il progetto sarà sostenuto economicamente in parte anche dall'amministrazione scolastica che ne protrarrà comunque la durata. Questo sarà possibile grazie all'impegno futuro del personale docente che in questa occasione sarà formato e acquisirà competenze adatte al prosieguo del progetto stesso.

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).

Tutte le attività, descritte nelle varie fasi, le metodologie e i risultati del progetto potranno essere pubblicate sul sito web dell'Istituto. Il sito web, permette di diffondere e condividere contenuti didattici ed educativi affinché il lavoro potrà essere seguito, in itinere, in tutte le sue fasi dalle famiglie o da altri istituti in collaborazione; potrà avere, inoltre, accessibilità e replicabilità nel tempo ed in altre sedi. La promozione di tale diffusione avverrà tramite i canali social sia della scuola che dei partner coinvolti. Al termine del progetto la scuola organizzerà un evento pubblico al quale potranno partecipare i genitori dei ragazzi e la cittadinanza. L'evento potrà svolgersi nei locali della scuola o presso uno spazio dedicato da uno dei partner. Attraverso dimostrazioni, foto, video e racconti, i partecipanti all'evento potranno scoprire il progetto realizzato e diffondere così le buone pratiche della scuola.

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.

C3) MODALITÀ DI COINVOLGIMENTO STUDENTI

Gli studenti saranno parte attiva della progettazione, saranno guidati dai docenti in un brain storming per stabilire le tematiche principali su cui verterà l'intero progetto. La pianificazione dettagliata delle attività e della formazione avverranno tramite un coordinamento tra i partner coinvolti e gli studenti attraverso l'organizzazione di incontri per la stesura, la preparazione e la presentazione del progetto anche attraverso slides. Gli studenti saranno parte attiva della progettazione, saranno guidati dai docenti in un brain storming per stabilire le tematiche principali su cui verterà l'intero progetto. La pianificazione dettagliata delle attività e della formazione avverranno tramite un coordinamento tra i partner coinvolti e gli studenti attraverso l'organizzazione di incontri per la stesura, la preparazione e la presentazione del progetto anche attraverso slides

Tematiche e contenuti dei moduli formativi

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

Il progetto prevede tre laboratori di cui due per la scuola primaria e uno per la secondaria di primo grado. Ogni laboratorio di 30 h ciascuno verrà svolto in orario extrascolastico, con intervento diretto agli studenti da parte di un esperto esterno, affiancato dai tutor d'aula interni all'istituto. I laboratori si svilupperanno con sessioni di spiegazione iniziale, ma soprattutto di sperimentazione delle tematiche da affrontare.

La modalità di fruizione dei contenuti sarà una parte in presenza e una parte on-line tramite *Platform* o *Webinar*. Le attività saranno progettate e realizzate in linea con l'approccio dell'*Inclusive education e Cooperative Learning* cioè l'inclusione di studenti con disabilità, BES o DSA, in cui ognuno è chiamato a svolgere un ruolo importante per sé e per gli altri. L'esperienza sarà di collaborazione, divisione di compiti creazione ideativa, sperimentazione, osservazione diretta degli effetti delle proprie azioni e condivisione, in un contesto altamente motivante. In questa prospettiva, le tecnologie e gli ambienti di apprendimento innovativi consentiranno di espandere le possibilità di apprendimento degli studenti. (1164 spazi inclusi)

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
Giochi matematici con Università degli Studi Bocconi Milano	pp.39-47	www.icpabloneruda.gov.it
Scientificamente	pp. 39-47	www.icpabloneruda.gov.it
Tecnologicamente	pp. 39-47	www.icpabloneruda.gov.it
Torneo di Coding - L'ora del codice	pp. 39-47	www.icpabloneruda.gov.it

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All egato
L'Istituzione fornirà all'IC Pablo NERUDA sillabi, linee guida e tracce, nonché punti per l'applicazione interdisciplinare del pensiero computazionale, test test e banche dati a supporto dell'attività laboratoriale.	1	Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo"	Dichiarazione di intenti	4016.VI.1 .1.1.	16/05/2017	Si

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	All egato
Con il presente accordo, stipulato ai sensi dell'art.15 della Legge 241/90, le parti, ciascuna per le proprie competenze, intendono condividere le competenze ed i risultati didattici dei percorsi formativi oggetto del PON Cittadinanza e Creatività digitale diretto a perseguire lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di cittadinanza digitale.	RMIC8GS00T IC OCTAVIA	4015.VI.1 .1.1.	04/05/2017	Si

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
--------	--------------



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
e l'azione 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 IC PABLO NERUDA
(RMIC8GR00L)

Imparare e divertirsi con il coding	€ 5.082,00
• Teatro e Storytelling	€ 5.082,00
La nuova cittadinanza digitale	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 15.246,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Imparare e divertirsi con il coding

Dettagli modulo

Titolo modulo	Imparare e divertirsi con il coding
Descrizione modulo	<p>Il Laboratorio è strutturato in 10 incontri di 3 ore ciascuno da svolgersi in orario extra-scolastico (orario pomeridiano, sabato mattina, periodo estivo)</p> <p>Obiettivi: Stimolare negli studenti lo sviluppo delle competenze relative al pensiero computazionale (azione #17 del PNSD), alle abilità costruttive per la soluzione di problemi, alla robotica e all'uso delle tecnologie digitali, apprendere il significato di programmazione, codificare un'istruzione, comprendere che la ripetizione è un mezzo per ridurre la lunghezza di un programma, saper utilizzare il robot pittore per creare figure geometriche.</p> <p>Contenuti: imparare a contare con il coding (matematica), scrivere le parole con il coding (italiano), orientamento nello spazio (geografia), geometria con il coding, muoversi nel tempo (storia).</p> <p>Risultati attesi. Acquisizione del metodo di programmazione, e sviluppo del pensiero computazionale al fine di migliorare i risultati nelle prove di verifiche scolastiche quadrimestrali.</p> <p>Metodologie: approccio laboratoriale attraverso cooperative learning, uso di spazi diversi dall'aula e di quotidiano utilizzo, uso di tecnologie quali computer e tablet.</p> <p>Verifiche: Le verifiche saranno in ingresso attraverso questionari a risposte multiple sulla conoscenza e l'uso degli strumenti tecnologici; in itinere attraverso osservazione continua e costante dei progressi e finali di tipo formativo, di gradimento e comportamentale attraverso test.</p> <p>Valutazione: per la valutazione finale sarà considerata la frequenza, l'incremento quantitativo e qualitativo delle prove in uscita rispetto a quelle in ingresso, il miglioramento degli esiti nelle prove quadrimestrali.</p>
Data inizio prevista	04/09/2017
Data fine prevista	13/09/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8GR02Q RMMM8GR01N
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per lo Sviluppo del Sistema Nazionale
Proiezione Generale per l'Insegnamento della Scuola e dell'Università
Ufficio IV

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

Scuola IC PABLO NERUDA
(RMIC8GR00L)

Numero ore	30
------------	----

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Imparare e divertirsi con il coding

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 €
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: • Teatro e Storytelling

Dettagli modulo

Titolo modulo	• Teatro e Storytelling
Descrizione modulo	<p>Il Laboratorio è strutturato in 10 incontri di 3 ore ciascuno da svolgersi in orario extra-scolastico (orario pomeridiano, sabato mattina, periodo estivo).</p> <p>Obiettivi: Saper utilizzare strumenti digitali per la narrazione come il programma Scratch per creare situazioni e personaggi. Promuovere la maturazione delle soft skills (competenze trasversali) con particolare attenzione al pensiero critico, alle abilità di analisi, al problem solving, al lavoro di gruppo e alle abilità interpersonali e comunicative.</p> <p>Contenuti: Creare una narrazione digitale a vignette con fumetti interattivi utilizzando il programma Scratch.</p> <p>Risultati attesi: partecipazione attiva per la creazione di una situazione teatrale digitale con personaggi, fondali, video, musica e dialoghi.</p> <p>Metodologie: approccio laboratoriale attraverso cooperative learning, uso di spazi diversi dall'aula e di quotidiano utilizzo, uso di tecnologie quali computer e tablet.</p> <p>Verifiche: Le verifiche saranno in ingresso attraverso questionari a risposte multiple sulla conoscenza e l'uso degli strumenti tecnologici; in itinere attraverso osservazione continua e costante dei progressi e finali di tipo formativo, di gradimento e comportamentale attraverso test.</p> <p>Valutazione: per la valutazione finale sarà considerata la frequenza, l'incremento quantitativo e qualitativo delle prove in uscita rispetto a quelle in ingresso, il miglioramento degli esiti nelle prove quadrimestrali.</p>
Data inizio prevista	04/09/2017
Data fine prevista	13/09/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8GR02Q RMMM8GR01N
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzionale Generale per Interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
URFIC814

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

Scuola IC PABLO NERUDA
(RMIC8GR00L)

Numero ore	30
------------	----

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: • Teatro e Storytelling

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 €
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: La nuova cittadinanza digitale

Dettagli modulo

Titolo modulo	La nuova cittadinanza digitale
Descrizione modulo	<p>Il Laboratorio è strutturato in 10 incontri di 3 ore ciascuno da svolgersi in orario extra-scolastico (orario pomeridiano, sabato mattina, periodo estivo).</p> <p>Obiettivi: promuovere negli studenti la cultura della partecipazione alla comunità di appartenenza nella dimensione digitale, apprendere il significato di "cittadino attivo", riconoscere i dati identificativi della propria personalità reale e digitale, conoscere il diritto alla privacy e la necessità di saperla controllare, saper scegliere il registro comunicativo adeguato ai diversi scopi comunicativi interattivi nella dimensione digitale.</p> <p>Contenuti: realizzazione di contenuti digitali come video e programmi dinamici ed interattivi.</p> <p>Risultati attesi: uso responsabile dei social network</p> <p>Metodologie: approccio laboratoriale, cooperative learnig..</p> <p>Verifiche: Le verifiche saranno in ingresso attraverso questionari a risposte multiple sulla conoscenza e l'uso degli strumenti tecnologici; in itinere attraverso osservazione continua e costante dei progressi e finali di tipo formativo, di gradimento e comportamentale attraverso test.</p> <p>Valutazione: per la valutazione finale sarà considerata la frequenza, l'incremento quantitativo e qualitativo delle prove in uscita rispetto a quelle in ingresso, il miglioramento degli esiti nelle prove quadrimestrali.</p>
Data inizio prevista	04/09/2017
Data fine prevista	13/09/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8GR03R RMMM8GR01N
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Nazionale Generale per interventi in materia di attività
didattica, 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 IC PABLO NERUDA
(RMIC8GR00L)

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: La nuova cittadinanza digitale

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Divisione Generale per Interventi in materia di attività
didattica, 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 IC PABLO NERUDA
(RMIC8GR00L)

Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 991184)
Importo totale richiesto	€ 15.246,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	
Data Delibera collegio docenti	-
Num. Delibera consiglio d'istituto	
Data Delibera consiglio d'istituto	-
Data e ora inoltro	Piano non inoltrato

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Imparare e divertirsi con il coding</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: • <u>Teatro e Storytelling</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>La nuova cittadinanza digitale</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "LABORATORI CREATIVI DIGITALI NELLA SCUOLA"	€ 15.246,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 15.246,00	€ 25.000,00