



Candidatura N. 38231
2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IC CRESpano DEL GRAPPA
Codice meccanografico	TVIC86500E
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA S. CARLO, N. 5
Provincia	TV
Comune	Crespano Del Grappa
CAP	31017
Telefono	042353043
E-mail	TVIC86500E@istruzione.it
Sito web	www.iccrespano.gov.it
Numero alunni	1266
Plessi	TVAA86501B - SCUOLA INFANZIA S.EULALIA TVEE86501L - ALDO FANTINA - POSSAGNO TVEE86502N - M.FILIPPIN FERRARESE - PADERNO TVEE86503P - FRANCESCO SARTOR - CAVASO DEL T TVEE86504Q - MADONNINA DEL GRAPPA - CRESpano TVEE86505R - GENERALE GIARDINO - SEMONZO TVEE86506T - MONTE GRAPPA - BORSO DEL GRAPPA TVMM86501G - SMS"CANOVA" CRESpano (IC) TVMM86502L - SMS CAVASO D.TOMBA(IC CRESpano) TVMM86503N - SMS"GIRARDI" BORSO D.G. (IC CR)



Sezione: Autodiagnosi

Sottoazioni per le quali si richiede il finanziamento e aree di processo RAV che contribuiscono a migliorare

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Innalzamento dei livelli di competenza nelle discipline Stem (es. risultati di prove di competenze specifiche, esiti di attività laboratoriali, media dei voti disciplinari, etc.) Promozione dell'equità di genere nel completamento dei moduli e promozione dell'inclusione delle allieve alle discipline Stem Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 38231 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	Accetti la sfida 2	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Accetti la sfida 1	€ 4.561,50
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Accetti la sfida 3	€ 4.977,90
Competenze di cittadinanza digitale	Contrastare il Cyberbullismo: un approccio "peer to peer"	€ 10.164,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.681,30



Articolazione della candidatura

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

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: La lepre e la tartaruga - Accetto la sfida

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Programmazione e coding collegati alla robotica sono un nucleo potente dal punto di vista educativo in quanto consentono di lavorare su competenze trasversali e specifiche allo stesso tempo. Inoltre rendono palese il collegamento tra saperi in qualche modo astratti, quali il linguaggio della matematica o del coding, e aspetti applicativi propri delle scienze, dell'ingegneria e della tecnologia. L'idea di fondo è che la robotica educativa offra uno scenario di per sé sfidante e anche gli strumenti necessari a rendere motivante e significativo l'apprendimento sia di strategie generali relative al problem posing ed al problem solving, sia di concetti più prettamente legati al linguaggio di programmazione di macchine e meccanismi. L'aspetto positivo aggiuntivo del procedere per sfide è di incoraggiare il mettersi in gioco individuale e di gruppo. Sono previste iniziative di formazione e di intervento, in modo da diffondere consapevolezza e competenze, ma anche di avere strumenti di sostegno e di intervento nel caso si verificano fenomeni di bullismo e/o di cyberbullismo. Per questo si attiva un percorso di formazione, rivolto a docenti e studenti, nello scopo di diffondere, gradualmente, in tutta la comunità competenze trasversali e specifiche per prevenire questi fenomeni e saperli gestire. Le tematiche riguardano principalmente aspetti di legalità e cittadinanza, particolarmente curati sull'ambito digitale, competenze psico-sociali legate alla regolazione emotiva, al principio di responsabilità, alle dinamiche di gruppo; e infine competenze tecnologiche, per valorizzare in sicurezza le opportunità dell'era della comunicazione digitale.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Il territorio in cui l'Istituto opera si estende nei cinque Comuni di Borso del Grappa (frazioni di Semonzo e Sant'Eulalia), Crespano del Grappa, Paderno del Grappa, Possagno e Cavaso del Tomba, facenti parte della Pedemontana del Grappa. Si caratterizza per recente espansione edilizia, incremento della popolazione per immigrazione e trasmigrazione, progressiva scomparsa delle attività tradizionali, notevole evoluzione dell'artigianato, del commercio e della piccola e media industria. In questo contesto gli alunni della scuola presentano situazioni familiari e bisogni socio-culturali molto diversificati e legati alla condizione lavorativa (o la sua assenza) degli adulti della famiglia, al loro grado di istruzione, al tipo di reddito, alla carenza di strumenti nell'ambito domestico e sociale, quali l'assenza di spazi per studiare, di sussidi e di supporti librari extra scolastici, di strutture pubbliche dove incontrarsi e instaurare relazioni significative, formative e piacevoli. Limitate sono le proposte di conoscenza e di confronto a livello interculturale. I ragazzi preadolescenti manifestano il disagio scolastico con comportamenti e problematiche più evidenti.

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.

OBIETTIVI MODULI CODING

- § Promuovere lo sviluppo e la consapevolezza dei processi inerenti il problem posing e il problem solving all'interno di contesti significativi che favoriscano l'esplorazione dei saperi, la condivisione, la collaborazione, la creatività.
- § Avvicinare gradualmente docenti ed alunni al coding e all'universo della robotica educativa intesi come nucleo capace di generare contemporaneamente saperi, abilità e competenze sia disciplinari che trasversali.
- § Attivare forme di collaborazione tra docenti ed alunni di diversi ordini di scuola al fine di divenire realmente attori all'interno del processo collettivo di costruzione delle conoscenze.
- § Offrire occasioni concrete per allenare spirito di iniziativa, perseveranza e strategie per affrontare l'errore.
- § Inserire la dimensione scolastica all'interno della società contemporanea e fornire competenze spendibili nella vita presente e futura.

OBIETTIVI MODULO CYBERBULLISMO

- § Educare i ragazzi a un utilizzo della Rete rispettoso della dignità altrui e delle norme basilari di convivenza sociale;
- § Sensibilizzare i minori sui rischi e sulle opportunità offerte da Internet e dalle nuove tecnologie di comunicazione;
- § Sviluppare un'esperienza di peer-to-peer education mediante cui i temi in oggetto siano veicolati dai ragazzi stessi ai loro compagni garantendo un'efficacia comunicativa più elevata e un abbattimento delle barriere all'ascolto.



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 destinatari sono alunni della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado. L'analisi dei bisogni e l'individuazione dei potenziali destinatari è stata sviluppata negli incontri collegiali dei Docenti e nei processi di autovalutazione di Istituto. Il progetto intende rivolgersi sia agli studenti che alle loro famiglie. L'obiettivo è quello di creare gruppi eterogenei di alunni per promuovere la coesione interculturale e sociale; attraverso il peer tutoring si lavorerà per prevenire e contrastare i fenomeni di prevaricazione, discriminazione ed emarginazione che precludono l'inclusione e che spesso portano all'abbandono precoce della scuola. Si intende creare un tempo scuola più lungo per coinvolgere soprattutto gli alunni più fragili: oltre a quelli devianti, quelli di nazionalità non italiana, quelli con gravi difficoltà scolastiche, con disturbi di apprendimento, disabili o in carico ai Servizi Sociali.

Apertura della scuola oltre l'orario

Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, di sera, di sabato, nel periodo estivo.

“La lepre e la tartaruga - Accetto la sfida” rappresenta un piano di apertura scolastica pomeridiana compatibile con il normale orario di apertura della scuola, che fa leva sulle potenzialità dei ragazzi che costruiscono, a loro scelta e su suggerimento dei Docenti di classe, una parte del proprio curriculum. Non si tratta solo di accoglierli in un tempo ampliato, ma di dar loro più possibilità di capire le proprie aspirazioni e potenzialità in un ambiente appositamente predisposto, adeguato e stimolante. Le attività si svolgeranno in orario pomeridiano e oltre l'orario scolastico nelle sedi delle tre Scuole Secondarie di primo grado e nelle Scuole Primarie e coinvolgeranno gli alunni in gruppi omogenei ma anche in gruppi eterogenei e trasversali tra i due gradi scolastici. Si prevede di organizzare moduli rivolti ad alunni per fasce d'età: dai 6 agli 8 anni, dai 9 agli 11 anni, dagli 11 ai 14 anni.



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...).

Oltre alla Scuola, sono coinvolte nel progetto le Amministrazioni Comunali che lo sostengono attivamente condividendone finalità ed obiettivi. I Comuni contribuiscono alla sua realizzazione assicurando l'utilizzabilità degli ambienti anche in orario extrascolastico, il sabato mattina e durante la pausa estiva, fornendo materiali di facile consumo, contribuendo all'acquisto di attrezzature e beni utili. Si prevede anche il coinvolgimento negli incontri con le famiglie degli alunni finalizzati ad illustrare le modalità dell'azione formativa ed i risultati della stessa. Saranno interessati i Comitati dei Genitori che da sempre forniscono il loro supporto economico e concreto nella realizzazione di attività per gli alunni. Tutti i Docenti dell'Istituto condivideranno la programmazione e i risultati delle attività come occasione di miglioramento delle loro pratiche e strategie educative e didattiche. L'Università di Urbino è partner del progetto è partner alla proposta progettuale, mettendo a disposizione della scuola proponente a titolo non oneroso e a seguito della stipula di apposita convenzione: 1. Sillabi, linee guida e tracce per lo sviluppo di moduli per l'introduzione del pensiero computazionale per le fasce d'età. 2. Spunti per l'applicazione interdisciplinare e metodologica dei concetti di pensiero computazionale introdotti nei moduli. 3. Test psicometrici e strumenti di valutazione. 4. Banca dati online a cui conferire i risultati della sperimentazione.

Metodologie e Innovatività

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

Il progetto si basa sul framework educativo denominato *challenge based learning*: - Porsi le giuste questioni e arrivare a definire una sfida accettabile - Coinvolgere in percorsi che uniscano il mondo dello studio e della realtà - Approfondire concetti appresi in situazioni applicate o apprendere in situazione concetti poi utilizzabili in altri contesti - Utilizzare le tecnologie come veicoli di ricerca, analisi, riflessione, collaborazione, comunicazione, condivisione. Le sfide hanno un titolo e delle indicazioni generiche, per lasciare alle squadre di alunni, formate con i criteri del cooperative learning e del team learning, il compito di autodefinire meglio la sfida attraverso il porsi domande e il darsi risposte. Nel modulo di cittadinanza digitale sono coinvolti alcuni ragazzi che svolgono un percorso di formazione in modalità peer to peer che avrà ricaduta in attività da svolgersi nelle altre classi. Obiettivi degli incontri: • Educare i ragazzi a un utilizzo della Rete rispettoso della dignità altrui e delle norme basilari di convivenza sociale. • Sensibilizzare i minori sui rischi e sulle opportunità offerte da Internet e dalle TIC. • Sviluppare un'esperienza di peer-to-peer education mediante cui i temi in oggetto siano veicolati dai ragazzi stessi ai loro compagni garantendo un'efficacia comunicativa più elevata e un abbattimento delle barriere all'ascolto.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

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

Scuola IC CRESpano DEL GRAPPA
(TVIC86500E)

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 PTOF prevede diverse azioni e progetti che integrano quello proposto. Da anni ed anche con la collaborazione dei Comitati dei Genitori, vengono proposti percorsi di formazione per contrastare i fenomeni del bullismo e del cyberbullismo. Tra le priorità in ordine al potenziamento dell'offerta formativa è previsto il potenziamento delle competenze matematico/scientifiche. Il RAV ci ha indicato chiaramente come anche nella nostra scuola risultino ancora deboli le competenze degli alunni dell'area matematico-scientifica e come, in questo quadro di debolezza diffusa un po' in tutt'Italia, la componente femminile risulti maggioritaria. I percorsi modulari extracurricolari sono progettati in sinergia con le attività curricolari, a supporto degli apprendimenti e si realizzano in stretta correlazione mettendo al centro le alunne e gli alunni, le studentesse e gli studenti valorizzandone lo spirito di iniziativa. Si rivolgono principalmente alle studentesse ed agli studenti con maggiori difficoltà di apprendimento e/o provenienti da contesti caratterizzati da disagio socioculturale ma anche a quelli con livelli di apprendimenti eccellenti.

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 sarà sviluppato con fortissima attenzione all'inclusività: verrà garantito pari accesso ai generi; verranno coinvolti BES/DSA se presenti e disponibili alla partecipazione; verranno affrontate tematiche sociali con l'obiettivo di sensibilizzare all'inclusività, al rispetto e alla tolleranza. Gli interventi educativi vogliono compensare difficoltà relazionali e facilitare la socializzazione laddove sussista un'abitudine quotidiana alla conflittualità, all'aggressività; avvicinare gli studenti al lavoro cooperativo, alla finalizzazione di un progetto comune condiviso. Si cerca di offrire l'occasione di recuperare quelle competenze relazionali che sono insieme prerequisito dell'apprendimento ed elemento decisivo per una sana e matura cittadinanza; i laboratori sono impostati per includere nelle loro attività tutti gli alunni. Le attività si svolgono nella piena condivisione delle esperienze. Si lavora molto sulla responsabilizzazione individuale e di gruppo, sulla collaborazione e sull'abitudine all'aiuto reciproco, sulla finalizzazione dell'impegno preso quando si è accettato di partecipare alle attività. Il progetto rappresenta un momento altamente formativo e l'opportunità di essere protagonisti attivi all'interno della comunità scolastica. Le caratteristiche stesse del progetto, sfidante e creativo, dovrebbero agire come leva per invogliare gli studenti a partecipare.



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 IC CRESpano DEL GRAPPA
(TVIC86500E)

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.

Durante ogni modulo, al termine di ogni sfida, vi saranno momenti dedicati alla condivisione di problemi riscontrati e di soluzioni. Tali momenti sono indicatori importanti di verifica della consapevolezza dei processi di apprendimento messi in atto. Una valutazione sarà data anche alla qualità delle soluzioni trovate dalle squadre. Saranno inoltre predisposte delle rubriche valutative ed autovalutative da compilare alla fine del modulo. Importanti informazioni riguardo alle interazioni tra gli allievi e la loro attiva partecipazione nel gruppo saranno ricavate da griglie di osservazione che il tutor compilerà durante la realizzazione del progetto. Alle fine agli studenti partecipanti e alle loro famiglie sarà chiesto di compilare un questionario di gradimento e di efficacia per valutare sia il grado di soddisfazione che eventuali modificazioni nella rappresentazione soggettiva dell'istituzione scolastica. Per il modulo saranno somministrati **questionari** ai ragazzi e ai genitori, che fotografino alcuni aspetti concreti e la percezione delle tematiche affrontate. Si prevede poi un **incontro finale di restituzione** del percorso svolto, rivolto a tutta la comunità scolastica. I risultati delle valutazioni saranno mostrati e discussi in Collegio Docenti e in Consiglio di Istituto.

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

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

Il progetto, le sue fasi, le metodologie utilizzate e i prodotti realizzati saranno disponibili sul sito della scuola e sui social collegati all'Istituto. Essi saranno inoltre pubblicati in altre piattaforme dedicate allo sviluppo e alla condivisione educativa, previa autorizzazione.

La scuola rimarrà a disposizione per offrire eventuali altri dettagli e supporto a chi dovesse essere interessato a replicare il progetto.

Il progetto sarà presentato alle famiglie durante le assemblee di classe.

Per quanto riguarda la possibilità di sviluppi futuri si rimanda alla valutazione del Collegio Docenti anche se è indubbio che il nostro istituto coglierà questa occasione come sperimentazione di pratiche migliorative che potranno essere estese ad altri progetti anche all'interno del normale orario scolastico.

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.

Durante le assemblee di inizio anno scolastico, verrà illustrato il progetto "La lepre e la tartaruga - Accetta la sfida" e i genitori verranno invitati ed incoraggiati a dare disponibilità per la partecipazione dei propri figli. Ove possibile, verranno date più opzioni logistiche ed organizzative (attività al pomeriggio, di sabato, durante l'estate) favorendo l'accessibilità all'iniziativa per tutte le esigenze. Con gli studenti coinvolti verranno invece approfonditi gli obiettivi di progetto nei primissimi incontri al fine di coinvolgerli direttamente nella scelta dei contenuti di dettaglio da trattare per la divulgazione di un tema didattico e per il tema a scopo sociale.

Gli studenti saranno poi protagonisti attivi nei gruppi di lavoro cooperativi nella creazione di tutti i contenuti creativi relativi al progetto.

I genitori potranno seguire le attività attraverso il sito della scuola o altri social collegati all'Istituto e potranno commentare o porre domande. Sarà cura del tutor trovare alcuni momenti per coinvolgere gli studenti nella pubblicazione di materiali e nell'interazione con i visitatori.



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

Proponiamo tre moduli in continuità verticale di coding e robotica educativa. Ogni modulo, con attività progressivamente più complesse, coinvolgerà gli studenti, divisi in squadre, in sfide di vario tipo.

Si utilizzeranno alcuni corsi e attività proposti da code.org, attività di programmazione di robot, attività di assemblaggio e invenzione di robot che rispondano a precise caratteristiche date in partenza.

I contenuti di ciascun modulo sono stati scelti in modo da portare gli alunni a sviluppare

strategie di pensiero generali: analisi, sintesi, generalizzazione

strategie di scomposizione di problemi complessi in problemi semplici,

abilità ad individuare pattern ed elaborare funzioni

strategie per cogliere l'errore come momento importante e positivo

pensiero algoritmico

capacità di previsione, verifica e revisione

Le sfide saranno spesso proposte in due forme: dalla programmazione all'esecuzione e dall'esecuzione alla programmazione; ad es. dato il comportamento di un robot si chiederà agli alunni di scrivere il programma che sottende.

Al termine di ogni sfida gli alunni saranno invitati a confrontarsi per discutere assieme problemi incontrati e strategie adottate e a stendere una sintesi in vista della pubblicazione della sfida e delle riflessioni connesse.



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
Usso consapevole delle nuove tecnologie	33	http://www.iccrespano.it/index.php?option=com_content&view=article&id=666&Itemid=728

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All'egato
Dichiarazione d'intenti relativa alla partecipazione alla proposta progettuale presentata nell'ambito dell'Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", a supporto dell'offerta formativa. Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Asse I – Istruzione – FSE – Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2 – Sotto-azioni 10.2.2.A – Tipo di intervento 1.	1	Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo"	Dichiarazione di intenti	02/05/2017	02/05/2017	Sì
Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). MANIFESTAZIONE D'INTERESSE	1	Comune di Crespano del Grappa	Dichiarazione di intenti	4124	04/05/2017	Sì
Manifestazione di interesse per tutte le azioni attivate nel corrente anno scolastico a valere sul Programma Operativo Nazionale "Per la Scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento" per il periodo di programmazione 2014-2020, a titolarità del Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca e per le proposte di approccio innovativo progettate dall'Istituto Comprensivo di Crespano del Grappa di cui condivide finalità ed obiettivi.	1	Comune di Paderno del Grappa	Dichiarazione di intenti	3088	15/05/2017	Sì



Manifestazione di interesse per tutte le azioni attivate nel corrente anno scolastico a valere sul Programma Operativo Nazionale "Per la Scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento" per il periodo di programmazione 2014-2020, a titolarità del Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca e per le proposte di approccio innovativo progettate dall'Istituto Comprensivo di Crespano del Grappa di cui condivide finalità ed obiettivi	1	Comune di Borso del Grappa	Dichiarazione di intenti	4686	16/05/2017	Si
Manifestazione di interesse per tutte le azioni attivate nel corrente anno scolastico a valere sul Programma Operativo Nazionale "Per la Scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento" per il periodo di programmazione 2014-2020, a titolarità del Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca e per le proposte di approccio innovativo progettate dall'Istituto Comprensivo di Crespano del Grappa di cui condivide finalità ed obiettivi.	1	Comune di Cavaso del Tomba	Dichiarazione di intenti	4305	16/05/2017	Si
Manifestazione di interesse per tutte le azioni attivate nel corrente anno scolastico a valere sul Programma Operativo Nazionale "Per la Scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento" per il periodo di programmazione 2014-2020, a titolarità del Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca e per le proposte di approccio innovativo progettate dall'Istituto Comprensivo di Crespano del Grappa di cui condivide finalità ed obiettivi.	1	Comune di Possagno	Dichiarazione di intenti	3060	16/05/2017	Si

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

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



Accetti la sfida 2	€ 4.977,90
Accetti la sfida 1	€ 4.561,50
Accetti la sfida 3	€ 4.977,90
Contrastare il Cyberbullismo: un approccio "peer to peer"	€ 10.164,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.681,30

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Accetti la sfida 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Accetti la sfida 2
Descrizione modulo	<p>Fascia dai 9 agli 11 anni</p> <p>Le attività saranno precedute da un'attività esempio condotta assieme.</p> <p>La sfida delle macchine: costruire un robot-macchina utilizzando motori, suoni, luci e creare un programma per farlo funzionare, spiegare agli altri le funzioni (reali, simulate o fantastiche) in cui tale robot potrebbe essere utilizzato</p> <p>La sfida dei contrari: creare un robot utilizzando motori, sensori, suoni, luci, che esegua qualcosa in sequenze contrarie. Ad es. che si alzi con sequenza di movimenti e suoni e si abbassi con la sequenza contraria</p> <p>La sfida del lancio: creare una macchina robotica capace di lanciare qualcosa</p> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere ed utilizzare algoritmi più complessi - Utilizzare sensori ed attuatori per programmare input ed output - Utilizzare istruzioni e ripetizioni condizionali - Utilizzare variabili - Definire semplici funzioni - Scomporre problemi complessi in parti più semplici - Prevedere il comportamento di un algoritmo o un programma attraverso il ragionamento - Individuare, con il ragionamento, errori in algoritmi o programmi e correggerli - Programmare, utilizzando semplici variabili, per raggiungere uno specifico obiettivo <p>Per gli obiettivi trasversali, le metodologie e le modalità di valutazione si fa riferimento a quelli descritti nelle sezioni precedenti.</p>
Data inizio prevista	18/09/2017
Data fine prevista	31/08/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TVEE86504Q
Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Accetti la sfida 2

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Accetti la sfida 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	Accetti la sfida 1
Descrizione modulo	<p>Fascia dai 6 agli 8 anni</p> <p>Alcune attività saranno svolte in coerenza con code.org.</p> <p>La sfida dei labirinti: attraverso attività di coding, anche unplugged, gli alunni saranno invitati di volta in volta a realizzare programmi per uscire o per inventare labirinti sempre più complessi da proporre alle squadre avversarie.</p> <p>La sfida degli artisti: disegnare con carta e matita e poi programmare istruzioni per realizzare geometrie fantastiche e, viceversa, programmare istruzioni per far realizzare geometrie fantastiche.</p> <p>La sfida degli animali: ogni squadra avrà il compito di realizzare un proprio animale-robot e di inventare una storia che lo riguardi animando, attraverso la programmazione e l'invenzione/realizzazione di scenari, le principali sequenze della storia stessa.</p> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Consolidamento dell'orientamento spaziale e della relatività del punto di vista - Riconoscimento e utilizzo delle istruzioni - Comprensione del concetto di algoritmo - Riconoscere e utilizzare ripetizioni per creare semplici programmi - Prevedere il comportamento di un semplice programma attraverso il ragionamento - Individuare, con il ragionamento, errori in semplici programmi e correggerli <p>- Per gli obiettivi trasversali, le metodologie e le modalità di valutazione si fa riferimento a quelli descritti nelle sezioni precedenti.</p>
Data inizio prevista	18/09/2017
Data fine prevista	31/08/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale



Sedi dove è previsto il modulo	TVEE86504Q
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Accetti la sfida 1

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		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Accetti la sfida 3

Dettagli modulo

Titolo modulo	Accetti la sfida 3
Descrizione modulo	<p>Fascia dagli 11 ai 14 anni</p> <p>I contenuti di questo modulo sono da intendersi come attività di approfondimento di attività curricolari.</p> <p>La sfida del buco: programmare un robot affinché attraversi uno spazio vuoto tra due banchi. Sfida con livelli differenti di difficoltà (es. http://www.legoengineering.com/crossing-the-gap/)</p> <p>La sfida dei labirinti: inventare un labirinto che il robot possa affrontare utilizzando i sensori. Anche qui diversi livelli possibili di difficoltà (es. http://www.legoengineering.com/the-maze-challenge-great-for-all-levels-and-ages/).</p> <p>La sfida del ballo: programmare i robot di tutte le squadre perché creino delle sequenze di danza robotica in sincronia tra loro. Diversi livelli possibili di difficoltà (https://www.youtube.com/watch?v=kfB3suyBxZc).</p> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e utilizzare alcuni algoritmi comuni - Utilizzare funzioni e parametri - Comprendere ed utilizzare i principali connettivi logici - Estendere la comprensione e l'utilizzo delle ripetizioni per creare algoritmi complessi - Utilizzare sensori ed attuatori per interagire con la realtà aumentare il livello di automazione del robot - Prevedere il comportamento di un algoritmo o un programma attraverso il ragionamento - Individuare, con il ragionamento, errori in algoritmi o programmi e correggerli
Data inizio prevista	18/09/2017



Data fine prevista	31/08/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TVMM86501G
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Accetti la sfida 3

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Contrastare il Cyberbullismo: un approccio "peer to peer"

Dettagli modulo

Titolo modulo	Contrastare il Cyberbullismo: un approccio "peer to peer"
Descrizione modulo	L'intervento, basato su un modello di peer education-peer support, vedrà il coinvolgimento attivo di alcuni studenti chiamati peer educators: essi diventano gli agenti di cambiamento all'interno della classe portato avanti con i loro compagni e con tutti coloro che sono interessati a ricevere un aiuto, un consiglio. L'obiettivo generale è quello di educare i giovani a un uso sicuro e responsabile delle nuove tecnologie e sostenere la capacità della scuola e della comunità nel gestire efficacemente le situazioni problematiche, riducendo l'incidenza della violenza tra pari e del bullismo. Il progetto prevede la realizzazione di seminari formativi a favore dei peer educators. Gli incontri formativi saranno focalizzati sullo svolgimento di attività volte all'incremento della consapevolezza emotiva, al potenziamento delle competenze empatiche e prosociali e allo sviluppo di strategie adattive di coping per contrastare e prevenire i fenomeni del bullismo e del cyber bullismo. Il modulo è finalizzato anche alla sensibilizzazione degli insegnanti, delle famiglie e della cittadinanza. Per tale finalità si realizzerà un convegno con esperti del settore. Obiettivi: 1) Diffondere negli studenti conoscenze riguardanti i rischi nell'utilizzo del web. 2) Sviluppare atteggiamenti protettivi nei minori e in soggetti a rischio per quanto riguarda l'uso di strumenti informatici (web, chat, social network...etc). 3) Promuovere nuove conoscenze e competenze tra gli insegnanti e nella popolazione finalizzate all'acquisizione di competenze socio-educative atte ad individuare situazioni a rischio tra gli adolescenti e promuovere comportamenti di benessere.
Data inizio prevista	18/09/2017



Data fine prevista	31/08/2019
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TVMM86501G TVMM86502L TVMM86503N
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Contrastare il Cyberbullismo: un approccio "peer to peer"

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					10.164,00 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 38231)
Importo totale richiesto	€ 24.681,30
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	3374
Data Delibera collegio docenti	15/05/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	3376
Data Delibera consiglio d'istituto	15/05/2017
Data e ora inoltro	19/05/2017 08:28:14
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>Accetti la sfida 2</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Accetti la sfida 1</u>	€ 4.561,50	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Accetti la sfida 3</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Contrastare il Cyberbullismo: un approccio "peer to peer"</u>	€ 10.164,00	
	Totale Progetto "La lepre e la tartaruga - Accetto la sfida"	€ 24.681,30	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 24.681,30	€ 25.000,00