



**Candidatura N. 993235**  
**2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e**  
**cittadinanza digitale**

**Sezione: Anagrafica scuola**

**Dati anagrafici**

<b>Denominazione</b>	IC IGNAZIO SILONE
<b>Codice meccanografico</b>	AQIC82100B
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA ALESSANDRO TORLONIA, 108/B
<b>Provincia</b>	AQ
<b>Comune</b>	Luco Dei Marsi
<b>CAP</b>	67056
<b>Telefono</b>	086352117
<b>E-mail</b>	AQIC82100B@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.scuolelucodeimarsi.gov.it
<b>Numero alunni</b>	564
<b>Plessi</b>	AQAA821018 - "GIANNI RODARI"-LUCO DEI MARS AQEE82101D - "E. DE AMICIS" - LUCO DEI MARS AQMM82101C - " IGNAZIO SILONE "



## 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 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Innalzamento dei livelli di competenza nelle discipline Stem (es. risultati di prove di competenze specifiche, esiti di attività laboratoriali, media dei voti disciplinari, etc.) 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. 993235 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	Pensiero computazionale e creatività digitale 3 rivolto a tutti gli alunni della Scuola Secondaria di I Grado	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Pensiero computazionale e creatività digitale 1 rivolto agli alunni della Scuola Primaria classi I, II e III	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Pensiero computazionale e creatività digitale 2 rivolto agli alunni della Scuola Primaria classi IV e V	€ 4.977,90
Competenze di cittadinanza digitale	Cittadinanza digitale 1 rivolto agli alunni della Scuola Primaria classi IV e V	€ 4.977,90
Competenze di cittadinanza digitale	Cittadinanza digitale 2 rivolto a tutti gli alunni della Scuola Secondaria di I Grado	€ 4.977,90
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 24.889,50</b>

## 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: Le chi@vi del futuro

<b>Descrizione progetto</b>	<p>Il progetto nasce dalla necessità e dalla volontà di ampliare, rinnovare e qualificare l'offerta formativa dell'Istituto Comprensivo, adeguandola alle nuove esigenze formative che l'era digitale impone. I percorsi promossi, finalizzati all'acquisizione delle competenze fondamentali del XXI secolo, avranno come obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• l'arricchimento personale sotto forma del piacere di conoscere e di comprendere,</li><li>• l'acquisizione di nuovi strumenti per l'esercizio della propria cittadinanza,</li><li>• la comprensione critica e la migliore integrazione del senso umano delle tecnologie,</li><li>• lo sviluppo di capacità e competenze indispensabili alla crescita economica e alla competitività</li><li>• l'aiuto, il rinforzo e la motivazione nell'apprendimento di tutte le discipline promuovendo trasversalmente la capacità di pensiero e problem solving</li><li>• lo stimolo alla creatività</li><li>• lo sviluppo del pensiero computazionale e l'introduzione ai fondamenti dell'informatica.</li></ul> <p>Il progetto mira alla introduzione alle basi della programmazione informatica e allo sviluppo del pensiero computazionale attraverso attività unplugged, esperienze di making, l'uso di robotica educativa ed esperienze di internet delle cose. L'uso, l'articolazione e la complessità di tali strumenti saranno correlati alla fascia di età degli studenti coinvolti.</p>
-----------------------------	---

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

##### Contesto di riferimento

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

Nel Comune di Luco dei Marsi, paese a vocazione prevalentemente agricola, la presenza di cittadini stranieri di varie nazionalità incide per il 15,89%. Forte è la comunità di cittadini provenienti dal Marocco (575 su 960 stranieri). Si tratta di nuclei familiari abbastanza integrati nel territorio, quindi risulta alta la presenza di alunni stranieri che frequentano l'Istituto Comprensivo .

I cittadini stranieri residenti hanno normalmente attività lavorativa stagionale, per cui nei mesi invernali sono soliti tornare nei paesi di origine, interrompendo così la frequenza scolastica dei propri figli. La frequenza di molti alunni assume dunque carattere di instabilità e discontinuità. Viene così limitato, talvolta vanificato, l'apporto formativo dei progetti di accoglienza e di intercultura attivati dalla scuola. Inoltre, durante l'anno si verificano anche nuovi ingressi, per nuovi arrivi nel paese, che pongono alla scuola la necessità di ridisegnare in itinere i vari gruppi classe. Infine, un vincolo serio è rappresentato dalla situazione di bilancio, sempre più legata a restrizioni e tagli da parte dell'Amministrazione centrale e periferica (progetto Aree a rischio). Anche l'apporto dell'Ente Locale, un tempo più consistente, comincia a divenire più incerto ed episodico.

## 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.

In linea con il PON "Per la scuola" 2014-2020, gli obiettivi generali del progetto includono l'acquisizione di competenze e l'alfabetizzazione digitale, utili trasversalmente per lo sviluppo cognitivo, metacognitivo, operativo e relazionale degli studenti coinvolti, che potranno così inserirsi in maniera aggiornata, e perciò competitiva, nel mondo del lavoro.

Per raggiungere tali scopi, gli obiettivi formativi specifici del progetto sono:

- \* Sviluppo delle competenze base legate all'informatica e al pensiero digitale come algoritmi, strutture di dati e principi di programmazione
- \* Sviluppo del pensiero computazionale come competenza trasversale per rafforzare capacità di problem solving e di soluzioni creative ai problemi
- \* Educazione all'uso corretto, responsabile e consapevole dei media e dei social network
- \* Educazione alla capacità di ricercare, identificare, individuare, valutare, organizzare, comprendere, utilizzare e pubblicare le informazioni
- \* Educazione alla scrittura in ambienti digitali
- \* Sviluppo dell'analisi critica, capacità di team working e confronto positivo di idee come competenze richieste ai fini della crescita economica e della competitività
- \* Acquisizione di strumenti e competenze che promuovano la cittadinanza attiva tra gli adulti del domani, per promuovere esperienze di inclusione e integrazione



### 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.

Dal RAV le priorità che la scuola intende darsi sono riferite a due aspetti in particolare: i Risultati scolastici, e le Competenze chiave di cittadinanza. La priorità riferita alle competenze deriva dal bisogno avvertito dai Docenti di avere strumenti comuni e condivisi cui far riferimento e dal riconoscimento che tali competenze possano dare opportunità di miglioramento della vita relazionale della comunità scolastica e più in generale dare impulso alla convivenza civile e democratica.

Il presente progetto si rivolge a tutti gli alunni interessati (e rispettive famiglie), sebbene si cercherà di coinvolgere principalmente quelli appartenenti a contesti svantaggiati come ad esempio uno status socio-economico basso e/o appartenenti a minoranze etniche sul territorio. Il progetto si prefigge inoltre l'obiettivo di includere in maniera attiva studentesse e studenti con Bisogni Educativi Speciali e/o portatori di handicap, in un'ottica di inclusività e di integrazione sociale. Particolare attenzione sarà posta rispetto al tema delle pari opportunità nelle esperienze didattiche collegate alle tecnologie e in generale alle STEM.

### 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.

L'Istituto Comprensivo, per la realizzazione del presente progetto, articolato in 5 moduli di 30 ore ciascuno, 3 rivolti agli alunni della Scuola Primaria (totale alunni coinvolti 57) e 2 a quelli della Secondaria (totale alunni coinvolti 28), prevede rientri di 2 ore settimanali per ciascun modulo. Pertanto la sede della Scuola Secondaria di I Grado, l'unica dotata di un laboratorio informatico e di 4 LIM, sarà aperta in orario extracurricolare due giorni alla settimana. La scelta dei giorni, delle fasce orarie e la distribuzione dei diversi moduli terrà conto dei rientri delle classi a tempo prolungato, del calendario annuale degli impegni dei Docenti e, per quanto possibile, delle esigenze, opportunamente rilevate, degli alunni e delle famiglie, in un'ottica di scuola aperta e di inclusione del territorio in cui l'istituto è inserito.

### **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...).

Il progetto sarà ideato in collaborazione con

\* L'Istituto Comprensivo di Trasacco AQIC831002 (protocollo d'intesa del 17 maggio 2017 Prot n°2531/02-09), con il quale si condivideranno gli obiettivi attesi, in un'ottica di peer - education, di integrazione e di sviluppo di skill e competenze utili nella vita quotidiana e lavorativa, quali problem solving, team working e creatività. Saranno previsti, tra i due Istituti, incontri tra studenti di pari e/o diversi livelli di istruzione e saranno messi in comune spazi e attrezzature didattiche

\* Digiconsum: associazione per la promozione e tutela della cittadinanza digitale che opera per il contrasto al digital divide (Digiconsum aps Via Guido Reni 35 00196 Roma CF: 97800190585)

\* Docendum: società leader nella formazione in presenza di coding nelle Scuole

\* Movimento consumatori: associazione per la tutela dei diritti dei consumatori. (Movimento Consumatori - Via Piemonte 39/A - 00187 Roma CF: 97045640154 Partita IVA: 10902450153)

La collaborazione nella costruzione dei percorsi didattici sarà a titolo strettamente gratuito, volto alla condivisione delle competenze e delle conoscenze.

## 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.).

Gli alunni saranno introdotti al Coding attraverso il linguaggio universale della programmazione visuale a blocchi alternando formazione analitica e simulazioni pratiche, con l'utilizzo di strumenti digitali, quali tablet, L.I.M. o computer, alternati a strumenti analogici, come giochi in classe o la scacchiera interattiva. L'approccio metodologico sarà "non formale", i contenuti formativi saranno proposti attraverso attività laboratoriali in modo che gli studenti possano sperimentare, attuare e condividere i contenuti stessi e possano rendere operative le conoscenze, le abilità e le competenze teoriche. Sarà privilegiato l'utilizzo di metodologie e modelli didattici innovativi, quali la Peer-education, la Flipped Classroom, lo Storytelling, il Tutoring e il Cooperative Learning, al fine di aiutare gli studenti a relazionarsi con gli altri e con se stessi in maniera sana e produttiva. Attraverso delle "Storie a Bivi" e di esperienze di coetanei, gli studenti saranno guidati ad un uso consapevole, corretto, costruttivo e critico dei media e dei social network nel rispetto dei diritti della rete e della tutela della privacy. La creatività e la produzione digitale verranno stimolate con la realizzazione di podcast e blog condivisi su tematiche trasversali a tutte le discipline.

## 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 presentato ha connessioni con

1- "Cre@ttiva.mente.si" Progetto della Scuola dell'Infanzia redatto ai sensi del Decreto del Ministero dell'Istruzione, 11 Marzo 2016, Protocollo n°157 e Avviso pubblico del 16 Marzo 2016 n°0005403 per la Realizzazione di Atelier creativi e per le competenze chiave, nell'ambito del Piano Nazionale Scuole Digitali (PNSD), progetto già approvato e finanziato.

2- Progetto d'Istituto "Generazioni Connesse" per la prevenzione dei fenomeni di bullismo e cyber bullismo, realizzato nel corrente anno scolastico e che ha visto coinvolte le classi IV e V della Scuola Primaria e tutte le classi della Scuola Secondaria di I° Grado, i docenti e i genitori.

3-Progetto d'Istituto E twinning – Erasmus Plus, "Vous avez dit exoplosimf?", con Paesi ( Francia, Spagna e Irlanda) e Regioni ( Valle D'Aosta) partner. Il gemellaggio elettronico è stato realizzato attraverso l'utilizzo della piattaforma etwinning, collegamenti skype, video-conferenze, chat e forum. I prodotti sono stati realizzati con vari tipi di software ( PowToon, Power point e Prezi, ecc.)





## 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.

Attraverso l'utilizzo di linguaggi universali, quali quelli specifici per la programmazione a blocchi visuali, si stimola l'inclusione di studentesse e studenti provenienti da contesti sociali disagiati o svantaggiati, come ad esempio appartenenti a minoranze etniche e linguistiche presenti nel territorio, alunni con Bisogni Educativi Speciali o Disturbi Specifici dell'Apprendimento e studenti portatori di handicap, all'interno di un gruppo più ampio e integrato. In particolare, attraverso i corsi di Coding, è possibile utilizzare software e piattaforme utilizzanti immagini e simboli, superando in tal senso le barriere linguistiche o sociali delle studentesse e degli studenti che partecipino alle attività.

Inoltre, in un'ottica di consapevolezza e inclusione sociale, attraverso corsi specifici riguardanti la sensibilizzazione ai pericoli del Cyberbullismo e sull'utilizzo consapevole dei Social Network, si vogliono stimolare dibattiti e tavole rotonde al fine di aprire il dialogo per permettere alle studentesse e agli studenti di riflettere in prima persona e attraverso l'utilizzo di "storie a bivi", di racconti e di esperienze di coetanei sui pericoli in cui si può incappare utilizzando in maniera scorretta e inconsapevole Internet e i Social Network.

## 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.

Al fine di valutare lo svolgimento e gli esiti del progetto saranno utilizzate prove di realtà attraverso la ricostruzione di prove-problema in grado di riorganizzare le risorse possedute dall'alunna/o attraverso la problematizzazione e la discussione. Verranno poi strutturate delle autobiografie cognitive, che hanno come obiettivo quello di far raccontare agli alunni gli aspetti più interessanti dei vari compiti, le difficoltà incontrate e quali sono state le impressioni e sensazioni relative allo svolgimento del compito stesso. Le osservazioni sistematiche saranno generali quali griglie, questionari ed interviste, ma potranno e dovranno riferirsi anche ad aspetti specifici quali l'autonomia, la capacità di relazionarsi con i compagni, la partecipazione attiva ai progetti in classe. Verranno adottati anche role playing strutturati e non strutturati che includono la tecnica dello specchio, l'inversione dei ruoli e il role playing multiplo soprattutto per quel che riguarda la cittadinanza digitale e la prevenzione dei fenomeni di cyber bullismo e di condivisione errata di dati e contenuti in rete.

### **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).

Obiettivo del progetto è anche quello di valorizzare la scuola intesa come comunità attiva e aperta al territorio. Per questo motivo si è deciso di programmare incontri tra docenti, formatori e genitori, al fine di collaborare attivamente al processo educativo delle alunne e degli alunni coinvolti nel PON. Le alunne e gli alunni potranno realizzare dei brevi podcast, webcast o utilizzare l'espedito del videomaking digitale per coinvolgere la comunità scolastica e il territorio nelle attività extrascolastiche e per sensibilizzare gli stessi attori alle tematiche più attuali e sensibili riguardanti il web e il digitale, anche in un'ottica di abbattimento del Digital Divide. I contenuti potranno essere condivisi attraverso la creazione di libri digitali o attraverso la creazione di classi virtuali utilizzando i cloud e promuovendo l'idea di scuola come ambiente aperto o aula decentrata. Inoltre la scuola si prefigge l'obiettivo di riproporre i seguenti progetti negli anni successivi attraverso l'erogazione di corsi extrascolastici, con il contributo dei genitori o attraverso i fondi dell'istituto stesso.

### **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.

L'idea di sfruttare le opportunità che questo progetto PON ci offre è scaturita quando nell'ambito del progetto "Generazioni Connesse", dall'analisi dei questionari proposti, dagli incontri con gli alunni, dalle sollecitazioni dei genitori, dalle riflessioni del corpo docente durante la stesura del documento di E-Policy, è emersa la necessità e la volontà di approfondire le problematiche relative all'uso corretto e sicuro degli strumenti multimediali e di comunicazione e quindi la consapevolezza dell'improrogabilità dell'attivazione di percorsi trasversali finalizzati allo sviluppo dell'educazione alla cittadinanza digitale.

Parallelamente, da tutte le componenti della nostra Scuola, in diverse occasioni e contesti, si sottolineava la necessità di adeguare l'offerta formativa all'esigenze di una realtà sempre più digitalizzata, di promuovere azioni che favorissero il potenziamento del pensiero computazionale e permettessero quindi agli studenti di acquisire competenze digitali.

All'inizio del prossimo anno scolastico, il progetto, se approvato, verrà minuziosamente illustrato alle famiglie. I genitori degli studenti interessati saranno coinvolti attraverso la compilazione di un questionario online, nella scelta dei giorni e delle fasce orarie in cui si svolgeranno i corsi.



### 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

#### Modulo: PENSIERO COMPUTAZIONALE E CREATIVITÀ DIGITALE

- \* Introduzione al pensiero computazionale, con concetto di algoritmo;
- \* scrittura ed esecuzione di istruzioni sequenziali;
- \* programmazione visuale a blocchi;
- \* utilizzo di strumenti informatici per risolvere problemi;
- \* uso degli operatori AND e OR;
- \* Individuazione nell'algoritmo risolutivo di un problema degli elementi strutturali fondamentali
- \* Comprensione intuitiva dell'efficienza della strategia adottata;
- \* Costruzione su grafi ed esecuzione di semplici algoritmi;
- \* Rappresentazione di dati e risultati per mezzo di tabelle, alberi e grafi;
- \* Verifica e correzione del codice.

#### Modulo: CITTADINANZA DIGITALE

- \* Cenni di Cultura Digitale, con l'introduzione pratica allo Storytelling;
- \* Studio e comprensione dei "Diritti della Rete", l'utilizzo consapevole dei Social Network, utilizzo e condivisione di contenuti in rete, anche in un'ottica di contrasto al cyber bullismo e altre discriminazioni;
- \* Ricerca, uso, produzione e archiviazione consapevole delle informazioni, con valutazione della qualità delle risorse reperite e prodotte
- \* Comprensione del concetto di Privacy, in particolare in relazione alla gestione dei dati sensibili e dell'identità digitale;
- \* Produzione e editing di contenuti digitali, attraverso la creazione di blog e podcast.



## Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Nessun progetto collegato.

## 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
Con il presente accordo , stipulato ai sensi dell'articolo 15 della Legge 241/90, le parti, ciascuna per le proprie competenze, intendono costruire insieme dei percorsi didattici relativi al PON ' Cittadinanza e creatività digitale' diretto a perseguire lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di Cittadinanza digitale.	2	Digiconsum Movimento Consumatori	Accordo	0002158	12/05/2017	Si

### Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
Le parti si impegnano a collaborare, ciascuna per le proprie competenze, nella condivisione delle competenze e dei 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'.	AQIC831002 ISTITUTO COMPRESIVO TRASACCO	2531/02- 09	17/05/20 17	Si

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Pensiero computazionale e creatività digitale 3 rivolto a tutti gli alunni della Scuola Secondaria di I Grado	€ 4.977,90
Pensiero computazionale e creatività digitale 1 rivolto agli alunni della Scuola Primaria classi I, II e III	€ 4.977,90



Pensiero computazionale e creatività digitale 2 rivolto agli alunni della Scuola Primaria classi IV e V	€ 4.977,90
Cittadinanza digitale 1 rivolto agli alunni della Scuola Primaria classi IV e V	€ 4.977,90
Cittadinanza digitale 2 rivolto a tutti gli alunni della Scuola Secondaria di I Grado	€ 4.977,90
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 24.889,50</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**

**Titolo: Pensiero computazionale e creatività digitale 3 rivolto a tutti gli alunni della Scuola Secondaria di I Grado**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Pensiero computazionale e creatività digitale 3 rivolto a tutti gli alunni della Scuola Secondaria di I Grado
<b>Descrizione modulo</b>	Introduzione alle basi della programmazione informatica e allo sviluppo del pensiero computazionale attraverso attività unplugged, esperienze di making, l'uso di robotica educativa ed esperienze di internet delle cose. L'uso, l'articolazione e la complessità di tali strumenti saranno correlati alla fascia di età degli studenti coinvolti.
<b>Data inizio prevista</b>	08/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQMM82101C
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Pensiero computazionale e creatività digitale 3 rivolto a tutti gli alunni della Scuola Secondaria di I Grado

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		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>



## Elenco dei moduli

**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**

**Titolo: Pensiero computazionale e creatività digitale 1 rivolto agli alunni della Scuola Primaria classi I, II e III**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Pensiero computazionale e creatività digitale 1 rivolto agli alunni della Scuola Primaria classi I, II e III
<b>Descrizione modulo</b>	Introduzione alle basi della programmazione informatica e allo sviluppo del pensiero computazionale attraverso attività unplugged, esperienze di making, l'uso di robotica educativa ed esperienze di internet delle cose. L'uso, l'articolazione e la complessità di tali strumenti saranno correlati alla fascia di età degli studenti coinvolti.
<b>Data inizio prevista</b>	07/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQMM82101C
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

**Scheda dei costi del modulo: Pensiero computazionale e creatività digitale 1 rivolto agli alunni della Scuola Primaria classi I, II e III**

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**

**Titolo: Pensiero computazionale e creatività digitale 2 rivolto agli alunni della Scuola Primaria classi IV e V**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Pensiero computazionale e creatività digitale 2 rivolto agli alunni della Scuola Primaria classi IV e V
----------------------	---



<b>Descrizione modulo</b>	Introduzione alle basi della programmazione informatica e allo sviluppo del pensiero computazionale attraverso attività unplugged, esperienze di making, l'uso di robotica educativa ed esperienze di internet delle cose. L'uso, l'articolazione e la complessità di tali strumenti saranno correlati alla fascia di età degli studenti coinvolti.
<b>Data inizio prevista</b>	08/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQMM82101C
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Pensiero computazionale e creatività digitale 2 rivolto agli alunni della Scuola Primaria classi IV e V

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		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenze di cittadinanza digitale**

**Titolo: Cittadinanza digitale 1 rivolto agli alunni della Scuola Primaria classi IV e V**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Cittadinanza digitale 1 rivolto agli alunni della Scuola Primaria classi IV e V
<b>Descrizione modulo</b>	li studenti saranno guidati ad un uso consapevole, corretto, costruttivo e critico dei media e dei social network nel rispetto dei diritti della rete e della tutela della privacy. La creatività e la produzione digitale verranno stimolate con la realizzazione di podcast e blog condivisi su tematiche trasversali a tutte le discipline.
<b>Data inizio prevista</b>	08/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Competenze di cittadinanza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQMM82101C
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi (Primaria primo ciclo)



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

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Cittadinanza digitale 1 rivolto agli alunni della Scuola Primaria classi IV e V

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenze di cittadinanza digitale**

**Titolo: Cittadinanza digitale 2 rivolto a tutti gli alunni della Scuola Secondaria di I Grado**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Cittadinanza digitale 2 rivolto a tutti gli alunni della Scuola Secondaria di I Grado
<b>Descrizione modulo</b>	Gli studenti saranno guidati ad un uso consapevole, corretto, costruttivo e critico dei media e dei social network nel rispetto dei diritti della rete e della tutela della privacy. La creatività e la produzione digitale verranno stimolate con la realizzazione di podcast e blog condivisi su tematiche trasversali a tutte le discipline.
<b>Data inizio prevista</b>	08/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Competenze di cittadinanza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQMM82101C
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Cittadinanza digitale 2 rivolto a tutti gli alunni della Scuola Secondaria di I Grado

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €





FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola IC IGNAZIO SILONE  
(AQIC82100B)

Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>



## Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale(Piano 993235)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 24.889,50
<b>Massimale avviso</b>	€ 25.000,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	Verbale n° 5 Delibera n° 1
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	15/12/2016
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	Verbale n° 13 Delibera n° 1
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	15/12/2016
<b>Data e ora inoltro</b>	19/05/2017 11:10:06
<b>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</b>	Sì
<b>Si dichiara di avere la disponibilità di spazi attrezzati per lo svolgimento delle attività proposte</b>	Sì

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
<b>10.2.2A</b> - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Pensiero computazionale e creatività digitale 3 rivolto a tutti gli alunni della Scuola Secondaria di I Grado</u>	€ 4.977,90	
<b>10.2.2A</b> - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Pensiero computazionale e creatività digitale 1 rivolto agli alunni della Scuola Primaria classi I, II e III</u>	€ 4.977,90	
<b>10.2.2A</b> - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Pensiero computazionale e creatività digitale 2 rivolto agli alunni della Scuola Primaria classi IV e V</u>	€ 4.977,90	
<b>10.2.2A</b> - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Cittadinanza digitale 1 rivolto agli alunni della Scuola Primaria classi IV e V</u>	€ 4.977,90	



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 IGNAZIO SILONE  
(AQIC82100B)

10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Cittadinanza digitale 2 rivolto a tutti gli alunni della Scuola Secondaria di I Grado</u>	€ 4.977,90	
	<b>Totale Progetto "Le chi@vi del futuro"</b>	<b>€ 24.889,50</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 24.889,50</b>	<b>€ 25.000,00</b>