



Candidatura N. 37546
2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	ISTITUTO COMPRENSIVO ISEO
Codice meccanografico	BSIC80300R
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA PUSTERLA 1
Provincia	BS
Comune	Iseo
CAP	25049
Telefono	030980235
E-mail	BSIC80300R@istruzione.it
Sito web	www.iciseo.gov.it
Numero alunni	1196
Plessi	BSAA80301N - ISEO CAP. "A.ZUCCOLI" BSAA80302P - ISEO FR.CLUSANE BSEE80301V - ISEO CAP. BSEE80302X - ISEO FR. CLUSANE "L. DA VINCI" BSEE803031 - PARATICO CAP. BSMM80301T - S.M. ISEO BSMM80302V - GIACOMO MATTEOTTI PARATICO



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 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Aumento delle certificazioni finali o di altre forme di riconoscimento e mappatura delle competenze per i percorsi formativi, dedicati a competenze informatiche/tecniche specifiche, conseguiti dalle studentesse e dagli studenti Promozione dell'equità di genere nel completamento dei moduli e promozione dell'inclusione delle allieve alle discipline Stem 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. 37546 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	APParenteMENTE...LOGICO (Iseo)	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	APParenteMENTE...LOGICO (Paratico)	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	Puzzlesmartphone...orchestriamoli! (Iseo)	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	Puzzlesmartphone...orchestriamoli! (Paratico)	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 22.728,00



Articolazione della candidatura

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

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: L' ECO...LOGICO: orchestriamolo insieme!

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Il progetto è finalizzato alla promozione della creatività digitale e alla costruzione di una positiva web-reputation degli alunni attraverso una consapevole orchestrazione delle competenze informatiche e di cittadinanza degli studenti delle classi 4° e 5° della Primaria e delle classi 1°, 2°, 3° della Secondaria.</p> <p>Il progetto intende focalizzare la riflessione sui comportamenti responsabili nell'uso del web e dei social media per contrastare la violenza e l'illegalità e per favorire una cultura rispettosa di sé e degli altri. Il progetto richiede l'acquisizione da parte degli alunni di conoscenze di base della programmazione informatica (coding) e delle principali App per la creazione di files audio/video. Per la promozione di competenze sociali e civiche, con il supporto dell'UST di BS, della Questura e della Polizia di Brescia e con la supervisione di un'Accademia musicale, il progetto si pone l'obiettivo di orchestrare insieme ad altre scuole del territorio le riflessioni dei ragazzi sui rischi e potenzialità delle rete. Dalle parole postate dai ragazzi verranno realizzate alcune canzoni rappresentative di ciascun ordine e grado di scuola, suonate per le famiglie e il territorio da un'orchestra giovanile diretta da maestri dell'Accademia musicale . Il progetto prevede inoltre un'espansione dalla dimensione audio (canzoni) a quella video attraverso un laboratorio di realizzazione di trailer/filmati/e-book da parte delle classi aderenti al progetto, da documentare sulla piattaforma E-Learning di Istituto .</p> <p>Nel laboratorio 'Puzzlesmartphone' i ragazzi saranno invitati ad intervenire con i propri smartphone, dispositivi prettamente individuali che si metteranno a disposizione degli altri per costruire qualcosa insieme. Si tratta di un uso nuovo di questi strumenti che vedrà i partecipanti al laboratorio catturare frammenti di immagini, per poi ritrovarsi intorno ad un piano orizzontale, collegato in circuito chiuso con un proiettore, sul quale appoggeranno, come tessere di un puzzle, i loro smartphone così da comporre una nuova immagine collettiva. La costruzione di un'immagine positiva di sé, della propria classe, della propria scuola come risposta vincente alla negatività troppo spesso circolante sul web e l'elaborazione visuale del senso di appartenenza alla comunità come fattore di protezione verso il crescente isolamento culturale.</p> <p>L'incontro tra i personali schermi, che sullo schermo "madre" cercano di accordarsi come gli strumenti di un'orchestra, diventerà terreno di sperimentazione visiva ma allo stesso tempo di conoscenza reciproca e di progettazione collettiva. La tecnologia, pensata per connetterci virtualmente a distanza di sicurezza, si mette a servizio dell'osservazione di ciò che c'è dentro e fuori di noi.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto



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 ISTITUTO COMPRENSIVO ISEO
(BSIC80300R)

Contesto di riferimento

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

L'Istituto comprensivo di Iseo incide sul territorio del Sebino-Franciacorta in provincia di Brescia e comprende 7 plessi dislocati su due Comuni: Iseo e Paratico. La comune appartenenza al territorio del lago di Iseo e la sostanziale uniformità socio-culturale delle comunità iseana e paraticense hanno facilitato il processo di assimilazione delle realtà dei due plessi dell'Infanzia (Iseo e Clusane), dei tre plessi della Primaria (Iseo, Clusane, Paratico) e dei due plessi della Secondaria di primo grado (Iseo e Paratico), dal 1997 confluiti nell'unico Istituto comprensivo intitolato nel 2013 a Rita Levi Montalcini. Nell'Istituto sono attualmente presenti 1194 alunni, di cui 195 all'Infanzia, 648 alla Primaria e 351 alla Secondaria. Da quanto emerge dai dati del Questionario Invalsi 2016 il tessuto socio-culturale è abbastanza omogeneo e il livello ESCS risulta medio-alto. La popolazione si occupa prevalentemente del settore terziario: commercio e turismo; prevalgono di misura i lavoratori dipendenti (impiegati ed operai con il 44%) ma un buon numero di genitori conduce un'attività di lavoro autonoma; il tasso di disoccupazione nelle famiglie degli alunni si attesta al 5%. Il tasso di scolarizzazione delle famiglie risulta medio-alto.

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.

Superare la dimensione frontale e trasmissiva dei saperi, promuovere la didattica attiva, l'apprendimento attraverso la pratica e in situazioni concrete, mettere al centro l'alunno e valorizzare il suo spirito d'iniziativa e l'obiettivo generale del nostro percorso. Obiettivi specifici del percorso didattico che mira allo sviluppo del pensiero logico, della creatività digitale e delle competenze di cittadinanza digitale sono i seguenti:

- Avviare gli alunni all'acquisizione della logica della programmazione
- Favorire lo sviluppo della creatività (attraverso l'informatica)
- Acquisire capacità deduttive per risolvere situazioni complesse (imparare a risolvere problemi informatici aiuta a risolvere problemi complessi in altre discipline)
- Sviluppare il ragionamento (la scrittura di programmi richiede attenzione e precisione)
- Saper trasformare un'idea in un progetto (di un'applicazione)
- **Usare la tecnologia digitale in modo sicuro, rispettoso e responsabile;**
- Sperimentare il lavoro di gruppo e lo spirito di condivisione
- Acquisire consapevolezza rispetto all'uso dei media e della rete con particolare attenzione all'acquisizione di informazioni (open government)
- Sensibilizzazione ai temi della discriminazione, cyberbullismo, violenza e illegalità sul web.

Caratteristiche dei destinatari

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

Il progetto intende rispondere alla richiesta delle famiglie, occupate a tempo pieno in attività lavorative spesso impegnative dal punto di vista della gestione degli orari, di un servizio scolastico integrato a tempo pieno e di un'offerta formativa sinergica con le opportunità offerte dal territorio e funzionale alle esigenze specifiche dello stesso. L'esigenza del territorio di formare le nuove generazioni ad una cultura dell'accoglienza competente nell'uso degli strumenti digitali di comunicazione e aperta alla comunicazione inter-culturale ha orientato la progettazione di laboratori centrati sull'approfondimento delle conoscenze logico-matematiche per la programmazione informatica e lo sviluppo del pensiero computazionale. La realizzazione creativa di un puzzle digitale con gli smartphone degli alunni per orchestrare insieme le riflessioni sulla cittadinanza digitale si inserisce nel solco dei progetti formativi attivati in rete con le scuole del territorio, con le associazioni dei genitori, con i Comuni, con la Questura di BS e la Polizia di Stato nell'ambito dell'educazione alla legalità.

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.

A seconda del modulo progettato si prevede l'apertura della scuola nelle seguenti fasce di orario extra curricolari:
SCUOLA PRIMARIA: (pensiero computazionale) - apertura estiva nel mese di giugno nel corso dell'anno scolastico 2017/2018 e 2018/2019 in orario anti-meridiano 9-12. Si prevede anche la possibilità di laboratori pomeridiani nei pomeriggi di chiusura (martedì e giovedì) dalle 14.30 alle 16.30. L'apertura e chiusura dei plessi e la relativa sorveglianza viene assicurata dai collaboratori scolastici attraverso l'estensione oraria del servizio.
SCUOLA SECONDARIA: (cittadinanza digitale) 1- pomeriggi dalle 14.30 alle 16.30 nel corso dell'a.s. 2017/2018 e a.s. 2018/2019. L'apertura e chiusura dei plessi e la relativa sorveglianza viene assicurata dai collaboratori scolastici attraverso l'estensione oraria del servizio.



Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni

Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti - Scuole, Università e/o Enti pubblici o privati - con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, e con quali finalità (messa a disposizione di spazi e/o strumentazioni, condivisione di competenze, volontari per la formazione, ecc...).

Per la realizzazione delle attività descritte è già attiva la collaborazione con le seguenti associazioni:

1- Associazione 'Progetto genitori' di Iseo e associazione genitori 'GULP' di Paratico

(raccolta di fondi per sostegno ad attività scolastiche ed extra-scolastiche, collaborazione nella progettazione di laboratori didattico-espressivi con personale esperto, sostegno al diritto allo studio per situazioni di disagio sociale, ideazione di percorsi educativi).

2- Comitato genitori 'GECO'

(gestione di attività pomeridiane extra-curricolari della scuola primaria di Iseo, in verticale dalla classe prima alla classe quinta, in collaborazione con la scuola e il Comune di Iseo per rispondere all'esigenza di orario pieno da parte di un consistente numero di famiglie)

3- Comuni di Iseo e Paratico

(collaborazione nell'offerta di personale per la copertura del tempo-mensa oltre l'orario curricolare e di educatori per supporto durante le attività estive).

4- Cooperativa sociale 'Il Calabrone' per progetto di Cittadinanza attiva

5- Accademia musicale 'Musicalmente' per la realizzazione di canzoni e 'Orchestra delle Bollicine di Franciacorta' per la realizzazione di accompagnamento musicale.

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.).

L'attività prevede, attraverso l'uso della piattaforma Learningapps.org e AppInventor, di far creare agli alunni moduli interattivi per facilitare i processi di apprendimento e allo stesso tempo li introduce alle basi della programmazione.

Con un'attività pratica quale la costruzione di un'applicazione si prova a studiare argomenti solitamente teorici e si sviluppa un pensiero computazionale che rafforza la loro capacità di analisi e risoluzione dei problemi. Pensare alle diverse fasi di progettazione, la successiva realizzazione ed infine l'utilizzo dell' app rende possibile apprendere e approfondire tematiche disciplinari, e la realizzazione propria dell'app comporta la risoluzione di problemi (visivi, logistici, metodologici) che rappresentano un'interessante opportunità per lo sviluppo di uno spirito critico e la capacità di problem solving degli alunni.

La realizzazione di un compito esperto nel laboratorio di cittadinanza digitale Puzzlesmartphone consente agli alunni di valorizzare le diversità e di superare pregiudizi, stereotipi, sperimentando uno strumento concreto (Puzzle digitale) per l'adozione di una prospettiva plurale

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 continuità con azioni didattiche del PTOF triennio 2016/2019:

- progetto Coding e programmazione visuale a blocchi (scuola Primaria)
- progetto alfabetizzazione digitale (scuola Secondaria)
- progetto 'Nè bulli nè vittime' (contro cyberbullismo) (scuola Secondaria)
- progetto 'Fare rete per entrare in rete' (scuola Secondaria)
- progetto 'Internet nuovo mondo, orchestriamolo!' (scuola Secondaria)

Il progetto è coerente rispetto agli obiettivi di processo del Piano di Miglioramento per a.s. 2017/2018 e 2017/2018:

AREA CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE:

Sperimentazione di UdA trasversali per attivare l'alunno nella realizzazione di un compito

AREA INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE

Ø Allargare gli orizzonti dell'alfabetizzazione culturale

Integrare nel percorso formativo nuovi alfabeti ed esplicitare il valore funzionale delle discipline scolastiche al raggiungimento delle competenze chiave europee.

Ø Costruire comunità

Sviluppare il senso di appartenenza ad una comunità.

Ø



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.

L'approccio metodologico previsto nelle attività didattiche in piccoli gruppi che lavorano in modalità cooperativa (Episodi di apprendimento situato) è finalizzato all'inclusione scolastica di alunni che necessitano di cura e attenzione pedagogica e per i quali risulta fondamentale:

- abbassare i livelli di competitività
- stimolare il senso di appartenenza al gruppo
- creare occasioni di vicinanza e lavoro comune
- lavorare direttamente sulle competenze prosociali e sulle valorizzazioni positive degli altri.

La presenza di un docente esperto che si ponga come coordinatore delle scoperte degli alunni e della sistematizzazione degli apprendimenti e di un tutor che, in compresenza con il docente, possa facilitare le fasi di lavoro più operative e affiancare gli alunni nella realizzazione di compiti esperti, consente la gestione dei laboratori extra-curricolari in modalità 'flipped classroom' e permette di valorizzare la creatività di ciascuno.

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.

L'impatto sui destinatari sarà valutato attraverso griglie di osservazione in funzione di quanto ogni alunno:

- saprà valorizzare le competenze digitali acquisite negli apprendimenti scolastici
- riuscirà a sperimentare una rivisitazione del concetto di sé e a proporre una immagine positiva della comunità di appartenenza (web reputation positiva della propria scuola, del proprio territorio...)

In sintonia con il modello sperimentale di Certificazione delle competenze adottato dalla nostra scuola dall'a.s. 2015/2016, la competenza digitale verrà valutata in contesti comunicativi e concreti : l'alunno sarà stimolato a ricercare autonomamente dati e informazioni per interagire in contesti diversi.

Il conseguimento dei livelli di prestazione raggiunti sarà periodicamente comunicato alle famiglie e confluirà nella Certificazione di competenze (al termine della 5 Primaria e della 3 Secondaria) nelle voci:

- Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologie
- Competenze digitali
- Imparare ad imparare
- Competenze sociali e civiche
- Consapevolezza ed espressione culturale

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 si propone di documentare sulla piattaforma moodle E-Learning presente sul sito della scuola

<http://www.formazione-iciseo.it/moodle/>

- buone pratiche didattiche di coding per la scuola Primaria e Secondaria

- progettazione di supporti didattici digitali (coding, progettazione per blocchi visuali) e App innovative per una didattica inclusiva delle discipline STEM

Il percorso di cittadinanza digitale L'ECO...LOGICO, orchestriamolo insieme!, continuazione del progetto attuato nel corrente a.s. 'Internet nuovo mondo, orchestriamolo insieme!' verrà condiviso con la Questura di Brescia per la realizzazione di azioni di sensibilizzazione sul territorio quali 'Vita da social' (patrocinato da MIUR e USR,UST BS) a cui la nostra scuola aderisce.

Il Collegio Docenti sarà coinvolto nel monitoraggio dei risultati di apprendimento degli alunni che parteciperanno alle attività e il Consiglio di Istituto predisporrà questionari di customer satisfaction e curerà la rendicontazione alle famiglie e al territorio delle risorse impiegate.

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.

La pratica della programmazione verrà presentata ad alunni e famiglie come l'opportunità per acquisire una forma di linguaggio in più per esprimere le proprie idee . Provare a dialogare con macchine prive di intelligenza e fantasia coinvolge tutti (ragazzi e adulti) nella progettazione responsabile di contenuti educativi. La riflessione sulla corresponsabilità educativa delle famiglie nella supervisione nell'uso degli strumenti digitali sarà sostenuta da incontri/conferenze sulla cittadinanza digitale e sui traguardi didattici del percorso. Il progetto si pone l'obiettivo di rivalutare il valore educativo dei personal devices quali tablet e smartphone, demonizzati per l'utilizzo sconsiderato che i bambini/e e ragazzi/e ne fanno senza il controllo dei genitori , riportando l'attenzione degli alunni e dei loro genitori sulle potenzialità di questi strumenti.

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 la realizzazione di percorsi didattici di CODING e di scoperta di APP innovative.

CODING: Il linguaggio delle cose parlato dai bambini

Rafforzeranno il loro pensiero computazionale attraverso esercizi di creatività e rigore atti a elaborare procedimenti che raggiungano uno scopo bene preciso. Scratch sarà tra i programmi utilizzati: un ambiente virtuale di programmazione che offre possibilità di esprimersi con il coding attraverso storie, giochi e animazioni.

APP e laboratorio Puzzlesmartphone: Creazione di un' app per uno studio creativo

Le app diventano uno strumento utile e produttivo per l'insegnamento delle varie discipline. Comprendere come è stata realizzata un'applicazione diventa per i nostri alunni l'occasione per evitare di essere consumatori passivi ed ignari della tecnologia e diventare invece soggetti attivi, consapevoli e partecipi dello sviluppo della stessa. Ipotizzare soluzioni che prevedono più fasi, immaginare una descrizione di cosa fare e quando farlo è ciò che viene richiesto per creare una app, che diventa poi per l'alunno un modo di operare anche in altri ambiti disciplinari per affrontare problematiche diverse.



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
Cittadinanza attiva	pag 21 PTOF	http://iciseo.gov.it/wp-content/uploads/sites/181/PTOF-2016-2019-integrazioni-2017-18.pdf
Emotività digitale	pag 21 PTOF	http://iciseo.gov.it/convegno-scuola-famiglia-07-aprile-2017-ragazzi-emotivi-digitali-adulti-disconnessi-2/
Fare rete per entrare in rete	pag 21 PTOF	http://iciseo.gov.it/convegno-scuola-famiglia-07-aprile-2017-ragazzi-emotivi-digitali-adulti-disconnessi-2/
Internet nuovo mondo: orchestriamolo!	pag 21 PTOF	http://iciseo.gov.it/convegno-scuola-famiglia-07-aprile-2017-ragazzi-emotivi-digitali-adulti-disconnessi-2/
Kangourou matematica	pag 26 PTOF	http://iciseo.gov.it/wp-content/uploads/sites/181/PTOF-2016-2019-integrazioni-2017-18.pdf
Life skills training	pag 25 PTOF	http://iciseo.gov.it/wp-content/uploads/sites/181/PTOF-2016-2019-integrazioni-2017-18.pdf
Nè bulli nè vittime	pag 25 PTOF	http://iciseo.gov.it/wp-content/uploads/sites/181/PTOF-2016-2019-integrazioni-2017-18.pdf
Uso consapevole del web	pag 21 PTOF	http://iciseo.gov.it/wp-content/uploads/sites/181/PTOF-2016-2019-integrazioni-2017-18.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All. eg. to
Realizzazione di concerto con orchestra giovanile con canzoni scritte dagli alunni e produzione video		Accademia musicale Musicalmente;				
Gestione attività extra-scolastiche con il supporto di educatori e assistenti ad personam - gestione tempo mensa		Comuni di Iseo e Paratico				
Progetto di Cittadinanza Attiva		Esperti esterni della Cooperativa "Il Calabrone" di Brescia				



Realizzazione laboratorio Puzzlesmartphone		AVISCO, Associazione per la ricerca, la sperimentazione e l'aggiornamento sugli audiovisivi in ambito scolastico e socio-educativo,				
Laboratori didattici contro il cyber-bullismo e per l'uso consapevole del web		Cooperativa sociale Onlus S.Andrea, Iseo				

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alligato
Progetto sull'emotività digitale e sullo sviluppo cognitivo di alunni nativi digitali	BSIC85000A I.C. DON RAFFELLI PROVAGLIO BSIC822006 IST. COMPR. CORTEFRANCA	1437 A/16/c	16/03/2017	Sì
Realizzazione di canzoni sul tema: Internet nuovo mondo..orchestriamolo!	BSIC84600P I.C. BORGOSATOLLO BSIC85000A I.C. DON RAFFELLI PROVAGLIO BSIC88900L IC GUSSAGO	2074 A1/4i	16/04/2016	Sì

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
APParenteMENTE...LOGICO (Iseo)	€ 5.682,00
APParenteMENTE...LOGICO (Paratico)	€ 5.682,00
Puzzlesmartphone...orchestriamoli! (Iseo)	€ 5.682,00
Puzzlesmartphone...orchestriamoli! (Paratico)	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 22.728,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo: APParenteMENTE...LOGICO (Iseo)

Dettagli modulo

Titolo modulo	APParenteMENTE...LOGICO (Iseo)
----------------------	--------------------------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>TITOLO DEL MODULO: Creazione di un' app per uno studio creativo</p> <p>Destinatari Il progetto si rivolge agli alunni delle classi quinte della primaria e seconde della Secondaria di primo grado</p> <p>Durata complessiva del progetto e luoghi deputati allo svolgimento:</p> <p>Creazione di un laboratorio pomeridiano per venti alunni di classe seconda che seguiranno un corso di trenta ore da svolgersi presso il laboratorio di informatica dell'Istituto IC Iseo.</p> <p>Finalità:</p> <p>La finalità dell' attività è che gli alunni imparino a organizzare le proprie idee, a risolvere problemi e acquisire iniziali conoscenze di programmazione.</p> <p>Obiettivi :</p> <ul style="list-style-type: none"> ? Avviare gli alunni all'acquisizione della logica della programmazione ? Favorire lo sviluppo della creatività (attraverso l'informatica) ? Acquisire capacità deduttive per risolvere situazioni complesse (imparare a risolvere problemi informatici aiuta a risolvere problemi complessi in altre discipline) ? Sviluppare il ragionamento (la scrittura di programmi richiede attenzione e precisione) ? Saper trasformare un'idea in un progetto (di un'applicazione) ? Usare la tecnologia digitale in modo sicuro, rispettoso e responsabile; ? Sperimentare il lavoro di gruppo e lo spirito di condivisione. <p>Superare la dimensione frontale e trasmissiva dei saperi, promuovere la didattica attiva, l'apprendimento attraverso la pratica e in situazioni concrete, mettere al centro l'alunno e valorizzare il suo spirito d'iniziativa e l'obiettivo generale del nostro percorso.</p> <p>Le app sono sempre più utilizzate sia come elemento ludico che per semplificare alcune operazioni, allora perché non fare in modo che possano diventare uno strumento utile e produttivo per gli alunni e per l'insegnamento delle varie discipline. Da qui nasce l'idea di far creare un'app contenente quesiti, esercizi, giochi logici sulle varie discipline ai nostri alunni.</p> <p>Innanzitutto comprendere come è stata realizzata una applicazione o un gioco diventa per i nostri alunni l'occasione per evitare di essere consumatori passivi ed ignari della tecnologia e diventare invece soggetti attivi, consapevoli e partecipi dello sviluppo della stessa. Ipotizzare soluzioni che prevedono più fasi, immaginare una descrizione di cosa fare e quando farlo è ciò che viene richiesto per creare un app, che diventa poi per l'alunno un modo di operare anche in altri ambiti disciplinari per affrontare problematiche diverse.</p> <p>L'attività prevede, attraverso l'utilizzo della piattaforma LearningApps.org e AppInventor, di far creare agli alunni moduli interattivi per facilitare i processi di apprendimento e allo stesso tempo li introduce alle basi della programmazione.</p> <p>Quindi, con un'attività pratica quale la costruzione di un'applicazione si prova a studiare argomenti solitamente teorici e si sviluppa un pensiero computazionale che rafforza la loro capacità di analisi e risoluzione dei problemi. Pensare alle diverse fasi di progettazione, la successiva realizzazione ed infine l'utilizzo dell' app rende possibile apprendere e approfondire tematiche disciplinari, e la realizzazione propria dell'app comporta la risoluzione di problemi (visivi, logistici, metodologici) che rappresentano un'interessante opportunità per lo sviluppo di uno spirito critico e la capacità di problem solving degli alunni.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>18/09/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>31/05/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>



Sedi dove è previsto il modulo	BSEE80301V BSEE80302X BSMM80301T
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: APParentemente...LOGICO (Iseo)

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo: APParentemente...LOGICO (Paratico)

Dettagli modulo

Titolo modulo	APParentemente...LOGICO (Paratico)
----------------------	------------------------------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>TITOLO del modulo: Creazione di un' app per uno studio creativo</p> <p>Destinatari: Il progetto si rivolge agli alunni delle classi quinte della Primaria e seconde della Secondaria di primo grado</p> <p>Durata complessiva del progetto e luoghi deputati allo svolgimento:</p> <p>Creazione di un laboratorio pomeridiano per venti alunni che seguiranno un corso di trenta ore da svolgersi presso il laboratorio di informatica.</p> <p>Finalità:</p> <p>La finalità dell' attività è che gli alunni imparino a organizzare le proprie idee, a risolvere problemi e acquisire iniziali conoscenze di programmazione.</p> <p>Obiettivi :</p> <ul style="list-style-type: none"> ? Avviare gli alunni all'acquisizione della logica della programmazione ? Favorire lo sviluppo della creatività (attraverso l'informatica) ? Acquisire capacità deduttive per risolvere situazioni complesse (imparare a risolvere problemi informatici aiuta a risolvere problemi complessi in altre discipline) ? Sviluppare il ragionamento (la scrittura di programmi richiede attenzione e precisione) ? Saper trasformare un'idea in un progetto (di un'applicazione) ? Usare la tecnologia digitale in modo sicuro, rispettoso e responsabile; ? Sperimentare il lavoro di gruppo e lo spirito di condivisione. <p>Superare la dimensione frontale e trasmissiva dei saperi, promuovere la didattica attiva, l'apprendimento attraverso la pratica e in situazioni concrete, mettere al centro l'alunno e valorizzare il suo spirito d'iniziativa e l'obiettivo generale del nostro percorso.</p> <p>Le app sono sempre più utilizzate sia come elemento ludico che per semplificare alcune operazioni, allora perché non fare in modo che possano diventare uno strumento utile e produttivo per gli alunni e per l'insegnamento delle varie discipline. Da qui nasce l'idea di far creare un'app contenente quesiti, esercizi, giochi logici sulle varie discipline ai nostri alunni.</p> <p>Innanzitutto comprendere come è stata realizzata una applicazione o un gioco diventa per i nostri alunni l'occasione per evitare di essere consumatori passivi ed ignari della tecnologia e diventare invece soggetti attivi, consapevoli e partecipi dello sviluppo della stessa. Ipotizzare soluzioni che prevedono più fasi, immaginare una descrizione di cosa fare e quando farlo è ciò che viene richiesto per creare un app, che diventa poi per l'alunno un modo di operare anche in altri ambiti disciplinari per affrontare problematiche diverse.</p> <p>L'attività prevede, attraverso l'utilizzo della piattaforma LearningApps.org e AppInventor, di far creare agli alunni moduli interattivi per facilitare i processi di apprendimento e allo stesso tempo li introduce alle basi della programmazione.</p> <p>Quindi, con un'attività pratica quale la costruzione di un'applicazione si prova a studiare argomenti solitamente teorici e si sviluppa un pensiero computazionale che rafforza la loro capacità di analisi e risoluzione dei problemi. Pensare alle diverse fasi di progettazione, la successiva realizzazione ed infine l'utilizzo dell' app rende possibile apprendere e approfondire tematiche disciplinari, e la realizzazione propria dell'app comporta la risoluzione di problemi (visivi, logistici, metodologici) che rappresentano un'interessante opportunità per lo sviluppo di uno spirito critico e la capacità di problem solving degli alunni.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>11/09/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>31/05/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>BSEE803031 BSMM80302V</p>



Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: APParentemente...LOGICO (Paratico)

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Puzzlesmartphone...orchestriamoli! (Iseo)

Dettagli modulo

Titolo modulo	Puzzlesmartphone...orchestriamoli! (Iseo)
Descrizione modulo	<p>Il percorso comprende 30 ore di attività con alunni di una classe filtro della secondaria, così ripartite:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 10 incontri di 2 ore di preparazione del video (20 ore) - 8 ore di post-produzione - 1 incontro di 2 ore di restituzione/proiezione del video. A tutti gli incontri di laboratorio è prevista la presenza di 2 operatori che documenteranno le fasi di lavoro in vista della realizzazione di un breve video di backstage. <p>Le attività previste e gli obiettivi didattici sono i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sperimentazione pratica di come funziona il "Puzzlesmartphone" - Presentazione del tema su cui si andrà a lavorare - Uscita sul territorio o all'interno della scuola per fotografare i vari elementi - Visione delle immagini e discussione - Realizzazione delle sequenze progettate al set predisposto per le riprese. <p>I partecipanti avranno a disposizione un secondo set per fare alcune prove prima di passare alla registrazione definitiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Registrazione delle voci fuori campo - Indicazioni sul lavoro di montaggio <p>Strumentazione per il laboratorio : 2 Ipad, 2 computer portatili, 2 webcam, 2 cavalletti, 1 telecamera, 1 macchina fotografica, 2 basi nere per il set, materiale di cancelleria, prolunghe, amplificatore.</p> <p>La valutazione da parte degli operatori terrà in considerazione non solo le competenze digitali acquisite ma anche il potenziamento della capacità di lavorare in team, di progettare e realizzare un compito collettivo.</p>
Data inizio prevista	02/10/2017



Data fine prevista	31/05/2019
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BSEE80301V BSEE80302X BSMM80301T
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Puzzlesmartphone...orchestriamoli! (Iseo)

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Puzzlesmartphone...orchestriamoli! (Paratico)

Dettagli modulo

Titolo modulo	Puzzlesmartphone...orchestriamoli! (Paratico)
----------------------	---



Descrizione modulo	<p>Il percorso comprende 30 ore di attività con alunni di una classe filtro della secondaria, così ripartite:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 10 incontri di 2 ore di preparazione del video (20 ore) - 8 ore di post-produzione - 1 incontro di 2 ore di restituzione/proiezione del video. A tutti gli incontri di laboratorio è prevista la presenza di 2 operatori che documenteranno le fasi di lavoro in vista della realizzazione di un breve video di backstage. <p>Le attività previste e gli obiettivi didattici sono i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sperimentazione pratica di come funziona il "Puzzlesmartphone" - Presentazione del tema su cui si andrà a lavorare - Uscita sul territorio o all'interno della scuola per fotografare i vari elementi - Visione delle immagini e discussione - Realizzazione delle sequenze progettate al set predisposto per le riprese. <p>I partecipanti avranno a disposizione un secondo set per fare alcune prove prima di passare alla registrazione definitiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Registrazione delle voci fuori campo - Indicazioni sul lavoro di montaggio <p>Strumentazione per il laboratorio : 2 Ipad, 2 computer portatili, 2 webcam, 2 cavalletti, 1 telecamera, 1 macchina fotografica, 2 basi nere per il set, materiale di cancelleria, prolunghe, amplificatore.</p> <p>La valutazione da parte degli operatori terrà in considerazione non solo le competenze digitali acquisite ma anche il potenziamento della capacità di lavorare in team, di progettare e realizzare un compito collettivo.</p>
Data inizio prevista	18/09/2017
Data fine prevista	31/05/2019
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BSEE803031 BSMM80302V
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Puzzlesmartphone...orchestriamoli! (Paratico)

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 37546)
Importo totale richiesto	€ 22.728,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	Prot 5949
Data Delibera collegio docenti	16/11/2015
Num. Delibera consiglio d'istituto	Prot 2144
Data Delibera consiglio d'istituto	17/10/2016
Data e ora inoltro	12/04/2017 10:16:21
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>APParenteMENTE...LOGICO (Iseo)</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>APParenteMENTE...LOGICO (Paratico)</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Puzzlesmartphone...orchestriamoli! (Iseo)</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Puzzlesmartphone...orchestriamoli! (Paratico)</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "L' ECO...LOGICO: orchestriamolo insieme!"	€ 22.728,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 22.728,00	€ 25.000,00