



## Candidatura N. 44008 2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	D.D. 1^CIR 'IV NOVEMBRE' MARSCI
<b>Codice meccanografico</b>	PGEE041007
<b>Tipo istituto</b>	SCUOLA PRIMARIA
<b>Indirizzo</b>	PIAZZA DELLA VITTORIA 1
<b>Provincia</b>	PG
<b>Comune</b>	Marsciano
<b>CAP</b>	06055
<b>Telefono</b>	0758742353
<b>E-mail</b>	PGEE041007@istruzione.it
<b>Sito web</b>	<a href="http://www.primocircolomarsciano.gov.it">http://www.primocircolomarsciano.gov.it</a>
<b>Numero alunni</b>	693
<b>Plessi</b>	PGAA041013 - VIA ORVIETANA PGAA041024 - "COLLODI" CASTIGLIONE VALLE PGAA041035 - FRAZ. SPINA PGAA041057 - "FRANCESCO CECI" COMPIGNANO PGAA041068 - VIA MARCONI PGAA041079 - "RITA LEVI MONTALCINI" M.C.V. PGEE041007 - D.D. 1^CIR "IV NOVEMBRE" MARSCI PGEE041018 - IV NOVEMBRE - MARSCIANO PGEE04104B - G. CIONI - FRAZ. CERQUETO PGEE04109L - FRAZ. S.BIAGIO DELLA VALLE PGEE04111Q - "ALDO CAPITINI" FRAZ. SPINA PGEE04112R - 2 GIUGNO-MONTE CASTELLO VIBIO



## Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 5. ORIENTAMENTO STRATEGICO E ORGANIZZAZIONE DELLA SCUOLA Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Innalzamento dei livelli di competenza delle discipline prove Invalsi, se misurabile Integrazione di tecnologie e contenuti digitali nella didattica (anche prodotti dai docenti) e/o produzione di contenuti digitali ad opera degli studenti Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 44008 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	M1 Pensiero computazionale e creatività digitale	€ 4.873,80
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	M2 Pensiero computazionale e creatività digitale	€ 4.873,80
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	M3 Pensiero computazionale e creatività digitale	€ 4.873,80
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	M4 Pensiero computazionale e creatività digitale	€ 4.873,80
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	M5 Pensiero computazionale e creatività digitale	€ 5.413,80
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 24.909,00</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: @ @ @ Impara digitale

<b>Descrizione progetto</b>	<p>Modulo 1 Pensiero computazionale e creatività digitale: gioco e coding saranno le principali modalità didattiche previste per i discenti della 1°-3° classe della scuola primaria di Spina.</p> <p>Modulo 2 Pensiero computazionale e creatività digitale: gioco e coding saranno le principali modalità didattiche previste per i discenti della 4°-5° classe della scuola primaria di Spina.</p> <p>Modulo 3– Pensiero computazionale e creatività digitale: tale modulo si svilupperà attraverso attività laboratoriale e coinvolgerà discenti della 1° e 3° classe della scuola primaria di Marsciano.</p> <p>Modulo 4– Pensiero computazionale e creatività digitale: tale modulo si svilupperà attraverso attività laboratoriale e coinvolgerà discenti della 4° e 5° classe della scuola primaria di Marsciano.</p> <p>Modulo 5 Pensiero computazionale e creatività digitale tale modulo si svilupperà attraverso attività laboratoriale e coinvolgerà discenti della 1° e 5° classe della scuola primaria di Marsciano.</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  
Ufficio IV

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

Scuola D.D. 1^CIR 'IV NOVEMBRE'  
MARSCI (PGEE041007)

## Contesto di riferimento

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

La scuola è composta da molti plessi distribuiti su un vasto territorio comprendente i due comuni di Marsciano e Montecastello di Vibio, con contesti specifici diversificati. La popolazione scolastica include 457 alunni di scuola primaria e 228 alunni di scuola dell'infanzia. Numerosa è la presenza di alunni stranieri. Sono rappresentate oltre 20 etnie diverse, la percentuale di alunni stranieri pari al 23.3%.

Sotto il profilo economico l'area è caratterizzata da aziende di importanza nazionale, da aziende di dimensioni medie e medio - piccole, le cui attività variano dall'artigianato all'industria, dal terziario all'agricoltura.

Nel comparto turistico, che rappresenta una risorsa sempre più importante anche per la valorizzazione del territorio, si registra l'avviamento di numerosi agriturismi. Negli ultimi anni Marsciano ha subito un notevole sviluppo soprattutto dal punto di vista socio-culturale; le numerose iniziative promosse hanno portato a far conoscere la città al di fuori del contesto regionale e oltre; sono collaterali attività di pubblicazione di libri, ricerche, cataloghi, che documentano le varie espressioni artistiche e culturali in atto. Il tutto grazie ad una precisa politica mirata alla valorizzazione del patrimonio storico - architettonico che, con la ristrutturazione dei caratteristici borghi di origine medievale in ogni piccolo centro del territorio, ha permesso lo svolgersi delle varie manifestazioni ed eventi in luoghi di particolare interesse.

## 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.

Il Progetto mira a sviluppare un approccio positivo e consapevole all'innovazione, attraverso lo sviluppo di moduli volti all'acquisizione di competenze digitali che stimolino la creatività, la produzione autonoma di materiali digitali, ma anche una consapevolezza rispetto al ruolo di cittadino che si può svolgere negli ambienti digitali.

Se da un lato, il progetto mira a una formazione e all'acquisizione di competenze più "tecniche" inerenti, ad esempio, al "coding", dall'altro sarà uno strumento fondamentale per lo sviluppo di capacità, quali il *problem solving*, nonché di un approccio critico nei confronti dell'uso dei media.

Nello specifico, gli obiettivi del progetto sono i seguenti:

- Stimolare negli studenti lo sviluppo delle competenze relative al pensiero computazionale, al *coding*, alle abilità costruttive, alla robotica e all'uso delle tecnologie digitali;
- Promuovere la maturazione delle competenze trasversali, ponendo una particolare attenzione al pensiero critico, alle abilità di analisi, al *problem solving*, al lavoro di squadra e alle abilità interpersonali e comunicative;
- Accrescere l'efficacia delle pratiche educative della scuola, tramite l'introduzione di metodologie e strumenti didattici innovativi e la diffusione di tali pratiche fra i docenti;
- Promuovere nei discenti, sin dall'infanzia, la cultura della partecipazione reale e digitale alla comunità di appartenenza e una coscienza attenta alle problematiche ambientali e dello sviluppo sostenibile.

### **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.

Nel mondo odierno i computer sono dovunque e costituiscono un potente strumento di aiuto per le persone. Per essere culturalmente preparato a qualunque lavoro uno studente di adesso vorrà fare da grande è indispensabile quindi una comprensione dei concetti di base dell'informatica ed un uso consapevole delle nuove tecnologie. Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco. Per questo motivo in alcune classi del circolo saranno avviate attività di coding finalizzate anche a sviluppare le capacità logiche e le competenze di problem solving. Pertanto il progetto continuerà l'esperienza della classe 2.0 già attivata nell'ambito del progetto Millemiun e con l'implementazione delle dotazioni tecnologiche acquistate con i finanziamenti PON/FESR si avvieranno percorsi mirati al potenziamento delle competenze digitali in particolare per gli alunni delle classi del plesso IV Novembre e di Spina. Per ciascuno dei moduli è prevista l'inclusione di fasce di alunni con disagio e della relativa figura aggiuntiva con funzioni di sostegno nel modulo in cui se ne prevede la necessità.

### **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 seguito di un confronto sull'individuazione dei quadri/fasce orarie migliori per facilitare la più ampia partecipazione, e garantire l'ottimale realizzazione delle attività progettuali, sono stati individuati due diverse fasce temporali in cui garantire l'apertura aggiuntiva dei locali, con presenza di personale dedicato, nel corso dell'anno scolastico: in particolare, I moduli saranno erogati di sabato, ovvero in un giorno di normale attività didattica, senza mensa per i discenti a tempo pieno, con mensa per tutti gli altri studenti. L'istituto ha già provveduto in passato all'attivazione di attività extracurricolari in tali periodi/orari, e si ritiene non ci siano difficoltà nella realizzazione del progetto una volta ottimizzata l'organizzazione e garantita l'alternanza del personale ATA e amministrativo.

### 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...).

L'Istituto ha avuto grande attenzione al coinvolgimento di soggetti del territorio che potessero apportare valore e innovazione per il progetto didattico. A tal fine è stata raccolta la proposta di collaborazione a titolo non oneroso dell'Associazione Stati Generali dell'Innovazione, offerta per valorizzare le competenze e le esperienze dell'Associazione nel campo dell'innovazione di contenuti e modelli didattici, ed è stata realizzata l'adesione alla "Rete delle scuole innovative" - (SIDER) promossa dalla stessa Associazione per creare un sistema di raccordo strutturale a sostegno dell'innovazione nel mondo della scuola.

In particolare, oltre a partecipare formalmente al Partenariato del Progetto attraverso un Atto di Adesione, l'Associazione ha garantito all'Istituto la collaborazione alle attività di progettazione e garantirà sia monitoraggio dell'efficacia e dell'impatto degli interventi tramite l'osservatorio della "Rete delle scuole innovative" - (SIDER) sia la valorizzazione dell'esperienza anche tramite l'organizzazione di momenti di restituzione, sia sul territorio sia a livello nazionale nell'ambito della "Rete delle scuole innovative", delle esperienze didattiche innovative attuate nel progetto

### 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'approccio pedagogico di riferimento alla base del progetto è quello del "Costruzionismo", per il quale l'apprendimento efficiente si verifica a partire dall'uso dei cosiddetti "artefatti cognitivi". La costruzione della conoscenza diviene, quindi, il risultato naturale del mix di: creazione ideativa, sperimentazione, osservazione diretta degli effetti delle proprie azioni e condivisione con gli altri. In questa prospettiva, le tecnologie e gli ambienti di apprendimento innovativi, come quelli previsti da questo progetto, consentono di espandere le possibilità di apprendimento degli studenti.

Un altro importante punto di riferimento sono le teorie psicologiche sulle intelligenze multiple: le attività dei laboratori tecnologici saranno intese come opportunità di auto-scoperta delle abilità prevalenti di ciascuno studente, a partire dall'idea che in ogni persona si combinano intelligenze distinte (matematica, linguistica, interpersonale, ecc.).

Infine, viene stimolato il "*Cooperative learning*" basato sulla collaborazione degli studenti organizzati in piccoli gruppi con lo scopo di raggiungere obiettivi comuni, aiutarsi a vicenda e imparare a relazionarsi in maniera efficace con l'altro.

### 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

Secondo il PTOF, la scuola deve rappresentare una vera e propria "comunità che apprende", un laboratorio di innovazione e di incontro. Inoltre, il documento supporta il "progressivo incontro dei bambini fin dalla scuola dell'infanzia, con i saperi, i linguaggi, gli strumenti che permettono la ricostruzione culturale dell'esperienza vissuta".

Inoltre, il Piano Triennale di Offerta Formativa riconosce il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche "pensiero computazionale" (o "*computational thinking*"), come supporto fondamentale nello sviluppo di competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità importanti per tutti coloro che saranno "futuri cittadini".

In totale coerenza con ciò che è stato espresso nel PTOF, il progetto si propone di supportare l'apprendimento dei discenti all'interno di un ambiente stimolante e creativo, che promuove l'utilizzo di strumenti innovativi utili per la formazione, sia più prettamente "tecnica", che personale, dei discenti.

Lo stesso pensiero computazionale, riconosciuto nella sua importanza dal PTOF, è uno degli elementi portanti delle attività che saranno implementate. La stessa metodologia con la quale ciò sarà fatto, ovvero il coding e l'utilizzo di giochi, è espressamente riconosciuta dal Piano di Offerta Formativa come il modo più semplice e, al contempo, divertente di sviluppare il *computational thinking*.

### 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.

Come previsto dal PTOF, "si lavorerà [...] per la costruzione di flessibile delle tecnologie anche a favore degli alunni BES". Questa linea di inclusione viene adottata in pieno dal percorso promosso dal progetto che proponiamo e dalle attività progettate.

"@@@Impara digitale" infatti, avvalendosi dei mezzi tecnologici più adeguati e all'implementazione di attività laboratoriali, si propone di proseguire nell'opera di inclusione dei soggetti con bisogni speciali.

Riteniamo che tale inclusione risulti fondamentale soprattutto per ciò che riguarda gli aspetti di formazione personale e di sviluppo di una coscienza comune, ed è altresì massimizzata dalla possibilità di affrontare in prima persona, all'interno del progetto, il tema della discriminazione e della diversità, e come questi ultimi influenzino la "vita reale".



### **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.

Insegnanti ed esperti utilizzeranno dei test in forma di gioco, al fine di verificare il livello di apprendimento degli studenti e valutare l'efficacia degli interventi del progetto. Inoltre, si valuteranno in entrata, in corso e in uscita la qualità e la quantità delle relazioni allievo-allievo e allievo-docente dentro le classi e i team attraverso momenti di dialogo e confronto con gli altri, durante i quali eventuali problematiche o aspetti critici potranno essere sviscerati, e attraverso i quali sarà possibile valutare il coinvolgimento e il gradimento degli studenti rispetto alle attività proposte.

Per ciò che concerne la sostenibilità, gli educatori coinvolti valuteranno le implicazioni educative delle attività e delle tecnologie scelte e dei loro effetti sui livelli di apprendimento.

### **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).

Grazie ai numerosi enti che collaborano attivamente con gli istituti, le attività progettuali godranno di una buona risonanza a livello locale e, tramite il supporto fornito dall'Associazione SGI, si avrà altresì l'opportunità di inserire il progetto in una rete di esperienze di rilievo nazionale.

Meeting potranno essere organizzati con altri istituti scolastici, così da presentare le attività messe in atto e, contestualmente ad esse, l'invito potrà essere esteso anche ad alcuni stakeholder locali/regionali, così da dare maggiore rilievo al percorso implementato. Il progetto presenta un alto livello di replicabilità, poiché i moduli didattici sono pensati per costituire materiale didattico durevole, e potranno essere resi disponibili tramite apposite piattaforme di "file sharing". Questo farà sì che l'esperienza svolta non solo possa essere replicata, ma anche valorizzata e migliorata, in quanto sarà la base sulla quale si costruiranno ulteriori moduli formativi.

Questo approccio si iscrive pienamente nella visione dell'Unione europea, che punta alla valorizzazione dei progetti migliori, ma anche all'implementazione di interventi che siano sostenibili nel tempo e dai quali "si possa imparare". Allo stesso modo, la capacità di un intervento di agire a livello trasversale e di sapersi, quindi, adattare in maniera piena ed efficace a contesti diversi da quelli in cui è stato originariamente sperimentato sono elementi chiavi per essere considerato una "pratica di successo".



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 D.D. 1^CIR 'IV NOVEMBRE'  
MARSCI (PGEE041007)

### **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.

Dalla lettura del PTOF e del R.A.V. emerge come i rapporti fra studenti siano tendenzialmente di buona qualità, così come i rapporti fra docenti e alunni. Allo stesso tempo, la scuola è ancora percepita dalla comunità, e dalle famiglie più in generale, come un punto di riferimento per lo sviluppo culturale e personale dei bambini e dei giovani, ed è proprio da questo assunto che sono emersi spunti importanti per il progetto. Le attività saranno, volte a consolidare le già buone relazioni con il territorio e promuovere le buone pratiche per prevenire disagio e insuccesso scolastico, e curare altresì le eccellenze. Il progetto mira a favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di workshop e altre attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, anche attraverso momenti formativi aperti alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa. Prima della fase di progettazione è stato somministrato ai genitori un questionario per rilevare il livello di interesse. Al termine del progetto la scuola organizzerà un evento al quale potranno partecipare i genitori dei ragazzi e la cittadinanza, e altre scuole che non hanno implementato questa tipologia di attività. Attraverso dimostrazioni, foto, video e racconti, i partecipanti all'evento potranno scoprire il progetto realizzato e diffondere così le buone pratiche della scuola.

### **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

#### **Le tematiche in riferimento all'avviso e agli altri progetti in corso nell'Istituto saranno volte a:**

- avvicinare gli studenti al metodo sperimentale;
- facilitare la lettura di fatti o fenomeni nell'area tecnologica attraverso la costruzione di modelli;
- stimolare le loro capacità di schematizzare, descrivere "problemi", utilizzare codici sintetici e condivisi;
- incoraggiare la ricerca di scelte razionali per risolvere i problemi e di ottimizzazione delle strategie in attività di progettazione/realizzazione;
- promuovere un atteggiamento attivo basato sull'osservazione e sulla scoperta e orientato al raggiungimento di una crescente riflessione, consapevolezza e auto-valutazione dei propri processi;
- potenziare la capacità di lavorare in gruppo, migliorando le competenze comunicative interpersonali e quelle collaborative e cooperative;
- aumentare la propria autostima attraverso la sdrammatizzazione dell'errore, riconsiderato semplicemente come uno dei momenti dell'apprendere.

Tutte queste finalità possiedono una valenza specifica per l'area tecnologica, ma hanno anche - dal punto di vista metodologico, intendendo il laboratorio come un ambiente di apprendimento dove gli studenti possono realizzare attività di condivisione, riflessione, metacognizione e documentazione - un carattere trasversale alle discipline



## 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
Inclusione	pag 22 -23 -24	<a href="http://www.primocircolomarsciano.gov.it/wp-content/uploads/2016/05/ptof-aggiornamento-2016.pdf">http://www.primocircolomarsciano.gov.it/wp-content/uploads/2016/05/ptof-aggiornamento-2016.pdf</a>
PROGRAMMA IL FUTURO	pag 25	<a href="http://www.primocircolomarsciano.gov.it/una-scuola-che-guarda-al-futuro/">http://www.primocircolomarsciano.gov.it/una-scuola-che-guarda-al-futuro/</a>
millennium school	pag 22 -23 -24	<a href="https://millenniumschoospina.wordpress.com/programma-il-futuro/">https://millenniumschoospina.wordpress.com/programma-il-futuro/</a>

## 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
Partecipazione attiva nella realizzazione del progetto - pubblicizzazione delle azioni - collaborazione nella fase di diffusione dei risultati	1	associazione polisportiva dilettantistica spina	Dichiarazione di intenti	2052 A7 H	05/05/2017	Sì
Partecipazione attiva nella realizzazione del progetto - pubblicizzazione delle azioni - collaborazione nella fase di diffusione dei risultati	1	PRO LOCO SPINA	Dichiarazione di intenti	2013 a7 h	03/05/2017	Sì



<p>a) SGI e l'Istituto collaborano per le attività di progettazione degli Interventi innovativi proposti nell'ambito delle 10 Azioni "Una scuola aperta, inclusiva e innovativa" di cui all'Avviso Quadro MIUR Prot. 950/17, basati sui contenuti e modelli didattici proposti da SGI</p> <p>b) SGI partecipa formalmente al Partenariato dei Progetti presentati dall'Istituto nell'ambito delle 10 Azioni "Una scuola aperta, inclusiva e innovativa" di cui all'Avviso Quadro MIUR Prot. 950/17</p> <p>c) SGI assicura il monitoraggio dell'efficacia e dell'impatto degli interventi oggetto della suddetta collaborazione tramite l'osservatorio della "Rete delle scuole innovative" - (SIDERA)</p> <p>d) SGI assicura la valorizzazione delle esperienze didattiche innovative oggetto della suddetta collaborazione anche tramite l'organizzazione di momenti di restituzione, sia sul territorio sia a livello nazionale nell'ambito delle iniziative della "Rete delle scuole innovative"</p> <p>e) L'Istituto aderisce alla "Rete delle scuole innovative" - (SIDERA) che SGI ha lanciato in occasione di questa iniziativa del MIUR, per creare un sistema di raccordo strutturale a sostegno dell'innovazione nel mondo della scuola.</p> <p>f) L'Istituto si impegna a partecipare attivamente alle iniziative promosse dalla suddetta "Rete delle scuole innovative" - (SIDERA)</p>	1	Associazione Stati Generali dell'Innovazione	Accordo	1818 a 17 d	19/04/2017	Sì
Partecipazione attiva nella realizzazione del progetto e nella diffusione dei risultati	1	Associazione Centro Studi Città di Foligno	Dichiarazione di intenti	2088 A7 H	06/05/2017	Sì
Collaborazione attiva nella fase organizzativa e gestionale, pubblicizzazione degli interventi e degli esiti	1	EGINA SRL	Dichiarazione di intenti	2089 A 7 H	06/05/2017	Sì



<p>1. Sillabi, linee guida e tracce per lo sviluppo di moduli da 30 o 60 ore per l'introduzione del pensiero computazionale per le fasce d'età: infanzia e biennio primaria, triennio primaria, secondaria di primo grado, secondaria di secondo grado.</p> <p>2. Spunti per l'applicazione interdisciplinare e metodologica dei concetti di pensiero computazionale introdotti nei moduli di cui al punto 1, ispirati a CodeMOOC e alle videolezioni del programma Coding di RAI Scuola, supportati dal confronto con la comunità di pratica di CodeMOOC e possibilmente abbinati a metodologie didattiche innovative (compiti di realtà e didattica capovolta).</p> <p>3. Test psicometrici e strumenti di valutazione, con linee guida per la somministrazione e l'elaborazione predisposti da un gruppo di ricerca interdisciplinare.</p> <p>4. Banca dati online a cui conferire i risultati della sperimentazione nel rispetto della normativa vigente in materia di privacy al fine di ottenerne elaborazioni statistiche e contribuire alla realizzazione di una banca dati condivisa che renda disponibili alla ricerca scientifica open data aggregati e anonimi e favorisca l'individuazione e il riuso di buone pratiche.</p>	1	Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo"	Dichiarazione di intenti	2014 a7h	03/05/2017	Sì
---	---	---	--------------------------	----------	------------	----

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
M1 Pensiero computazionale e creatività digitale	€ 4.873,80
M2 Pensiero computazionale e creatività digitale	€ 4.873,80



M3 Pensiero computazionale e creatività digitale	€ 4.873,80
M4 Pensiero computazionale e creatività digitale	€ 4.873,80
M5 Pensiero computazionale e creatività digitale	€ 5.413,80
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 24.909,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: M1 Pensiero computazionale e creatività digitale**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	M1 Pensiero computazionale e creatività digitale
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Discenti della 1°-3° classe della scuola primaria di Spina, 30 ore da erogare di sabato ( 3 ore per 10 settimane)</p> <p>L'obiettivo del modulo formativo è quello di educare all'utilizzo creativo e consapevole di media e della rete, per stimolare la creatività e la produzione digitale, l'educazione all'uso dei nuovi linguaggi, e sviluppare le competenze digitali e il pensiero computazionale nei più giovani, attraverso la realizzazione di laboratori di easy coding per il 1° ciclo di istruzione.</p> <p>Obiettivo formativo del laboratorio sarà in particolare lo sviluppo del pensiero logico nei più giovani grazie all'applicazione del "computational thinking" nella programmazione, per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi tramite la loro scomposizione in diverse fasi e passaggi, competenza che potrà essere utilizzata nello specifico anche per analizzare la tipologia di messaggi che circolano attraverso la rete e distinguere i contenuti positivi da quelli negativi.</p> <p>Modalità didattiche previste</p> <p>Il percorso seguirà l'esempio dei club Coderdojo, promuovendo la partecipazione dei bambini e la loro introduzione, guidata da esperti mentor, nel mondo della programmazione informatica, nell'ottica di far emergere tutte quelle abilità che nascono spontaneamente quando i bambini imparano giocando e consentire di affrontare temi complessi relativi a diritti fondamentali con un approccio ludico e innovativo.</p> <p>Il gioco e il coding saranno orientati da esperti educatori verso personaggi, temi ed elementi che portino spontaneamente a confrontarsi con i temi della diversità, delle discriminazioni, del cyberbullismo, consentendo così di affiancare all'esperienza creativa e allo sviluppo del pensiero logico della programmazione lo spirito critico e lo sviluppo di una coscienza civica che permetta anche ai giovanissimi di identificare, isolare ed eventualmente denunciare comportamenti scorretti, discriminatori e violenti.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	24/02/2018
<b>Data fine prevista</b>	05/05/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PGEE04111Q
<b>Numero destinatari</b>	18 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30



## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: M1 Pensiero computazionale e creatività digitale

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		18	1.873,80 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.873,80 €</b>

## Elenco dei moduli

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

**Titolo: M2 Pensiero computazionale e creatività digitale**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	M2 Pensiero computazionale e creatività digitale
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Discenti della 4°-5° classe della scuola primaria di Spina, 30 ore da erogare di sabato ( 3 ore per 10 settimane)</p> <p>L'obiettivo del modulo formativo è quello di educare all'utilizzo creativo e consapevole di media e della rete, per stimolare la creatività e la produzione digitale, l'educazione all'uso dei nuovi linguaggi, e sviluppare le competenze digitali e il pensiero computazionale nei più giovani, attraverso la realizzazione di laboratori di easy coding per il 1° ciclo di istruzione.</p> <p>Obiettivo formativo del laboratorio sarà in particolare lo sviluppo del pensiero logico nei più giovani grazie all'applicazione del "computational thinking" nella programmazione, per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi tramite la loro scomposizione in diverse fasi e passaggi, competenza che potrà essere utilizzata nello specifico anche per analizzare la tipologia di messaggi che circolano attraverso la rete e distinguere i contenuti positivi da quelli negativi.</p> <p>Modalità didattiche previste</p> <p>Il percorso seguirà l'esempio dei club Coderdojo, promuovendo la partecipazione dei bambini e la loro introduzione, guidata da esperti mentor, nel mondo della programmazione informatica, nell'ottica di far emergere tutte quelle abilità che nascono spontaneamente quando i bambini imparano giocando e consentire di affrontare temi complessi relativi a diritti fondamentali con un approccio ludico e innovativo.</p> <p>Il gioco e il coding saranno orientati da esperti educatori verso personaggi, temi ed elementi che portino spontaneamente a confrontarsi con i temi della diversità, delle discriminazioni, del cyberbullismo, consentendo così di affiancare all'esperienza creativa e allo sviluppo del pensiero logico della programmazione lo spirito critico e lo sviluppo di una coscienza civica che permetta anche ai giovanissimi di identificare, isolare ed eventualmente denunciare comportamenti scorretti, discriminatori e violenti.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	24/02/2018
<b>Data fine prevista</b>	05/05/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PGEE04111Q





<b>Numero destinatari</b>	18 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: M2 Pensiero computazionale e creatività digitale

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		18	1.873,80 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.873,80 €</b>

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: M3 Pensiero computazionale e creatività digitale**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	M3 Pensiero computazionale e creatività digitale
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Discenti della 1°-3° classe della scuola primaria di Marsciano, 30 ore da erogare infrasettimanale ( 2 ore per 15 settimane).</p> <p>L'obiettivo del modulo formativo è quello di educare all'utilizzo creativo delle tecnologie, per stimolare la creatività e la produzione digitale, rafforzare la capacità di problem solving, e sviluppare le competenze digitali e il pensiero computazionale nei più giovani, attraverso la realizzazione di laboratori di robotica educativa per il 1° ciclo di istruzione. Obiettivo formativo del laboratorio sarà in particolare lo sviluppo del pensiero logico nei più giovani grazie all'applicazione del "tinkering" nella programmazione, per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi tramite la loro scomposizione in diverse fasi e passaggi, sostenendo le competenze informative con strumenti di rappresentazione del pensiero.</p> <p>Modalità didattiche previste</p> <p>Il percorso sarà strutturato in modalità laboratoriale per l'esplorazione delle conoscenze tecnologiche e scientifiche, stimolando la creatività. Sotto la guida di esperti, i ragazzi verranno guidati alla realizzazione di progetti in cui si utilizza il materiale a disposizione per copiare un'idea, rifarla in modo più semplice o valorizzando le proposte creative dei partecipanti: piccoli robot, mini circuiti elettrici, meccanismi e sistemi che funzionano, o reazioni a catena.</p> <p>Una modalità, quest'ultima delle reazioni a catena, alla quale verrà attribuita una particolare attenzione, trattandosi di progetti in cui si cercano le componenti più adatte per generare una reazione su un percorso lungo, agganciandosi al percorso di altri ragazzi. Il gioco digitale e la sua applicazione tecnologica verrà valorizzato come motore della curiosità e della scoperta per coinvolgere una serie di abilità diverse e suscitare nei ragazzi interesse, avvicinandoli contemporaneamente ai temi del riuso, del riciclo e dello sviluppo sostenibile.</p>



<b>Data inizio prevista</b>	19/02/2018
<b>Data fine prevista</b>	04/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PGEE041018
<b>Numero destinatari</b>	18 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: M3 Pensiero computazionale e creatività digitale

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		18	1.873,80 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.873,80 €</b>

#### Elenco dei moduli

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

**Titolo: M4 Pensiero computazionale e creatività digitale**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	M4 Pensiero computazionale e creatività digitale
----------------------	--



<b>Descrizione modulo</b>	<p>Discenti della 4°-5° classe della scuola primaria di Marsciano, 30 ore infrasettimanale ( 2 ore per 15 settimane)</p> <p>L'obiettivo del modulo formativo è quello di educare all'utilizzo creativo delle tecnologie, per stimolare la creatività e la produzione digitale, rafforzare la capacità di problem solving, e sviluppare le competenze digitali e il pensiero computazionale nei più giovani, attraverso la realizzazione di laboratori di robotica educativa per il 1° ciclo di istruzione. Obiettivo formativo del laboratorio sarà in particolare lo sviluppo del pensiero logico nei più giovani grazie all'applicazione del "tinkering" nella programmazione, per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi tramite la loro scomposizione in diverse fasi e passaggi, sostenendo le competenze informative con strumenti di rappresentazione del pensiero.</p> <p>Modalità didattiche previste</p> <p>Il percorso sarà strutturato in modalità laboratoriale per l'esplorazione delle conoscenze tecnologiche e scientifiche, stimolando la creatività. Sotto la guida di esperti, i ragazzi verranno guidati alla realizzazione di progetti in cui si utilizza il materiale a disposizione per copiare un'idea, rifarla in modo più semplice o valorizzando le proposte creative dei partecipanti: piccoli robot, mini circuiti elettrici, meccanismi e sistemi che funzionano, o reazioni a catena.</p> <p>Una modalità, quest'ultima delle reazioni a catena, alla quale verrà attribuita una particolare attenzione, trattandosi di progetti in cui si cercano le componenti più adatte per generare una reazione su un percorso lungo, agganciandosi al percorso di altri ragazzi. Il gioco digitale e la sua applicazione tecnologica verrà valorizzato come motore della curiosità e della scoperta per coinvolgere una serie di abilità diverse e suscitare nei ragazzi interesse, avvicinandoli contemporaneamente ai temi del riuso, del riciclo e dello sviluppo sostenibile</p>
<b>Data inizio prevista</b>	19/02/2018
<b>Data fine prevista</b>	04/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PGEE041018
<b>Numero destinatari</b>	18 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: M4 Pensiero computazionale e creatività digitale

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		18	1.873,80 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.873,80 €</b>

#### Elenco dei moduli

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

**Titolo: M5 Pensiero computazionale e creatività digitale**



### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	M5 Pensiero computazionale e creatività digitale
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Discenti della 1°-5° classe della scuola primaria IV NOVEMBRE , 30 ore da erogare di sabato ( 3 ore per 10 settimane)</p> <p>L'obiettivo del modulo formativo è quello di educare all'utilizzo creativo e consapevole di media e della rete, per stimolare la creatività e la produzione digitale, l'educazione all'uso dei nuovi linguaggi, e sviluppare le competenze digitali e il pensiero computazionale nei più giovani, attraverso la realizzazione di laboratori di easy coding per il 1° ciclo di istruzione.</p> <p>Obiettivo formativo del laboratorio sarà in particolare lo sviluppo del pensiero logico nei più giovani grazie all'applicazione del "computational thinking" nella programmazione, per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi tramite la loro scomposizione in diverse fasi e passaggi, competenza che potrà essere utilizzata nello specifico anche per analizzare la tipologia di messaggi che circolano attraverso la rete e distinguere i contenuti positivi da quelli negativi.</p> <p>Modalità didattiche previste</p> <p>Il percorso seguirà l'esempio dei club Coderdojo, promuovendo la partecipazione dei bambini e la loro introduzione, guidata da esperti mentor, nel mondo della programmazione informatica, nell'ottica di far emergere tutte quelle abilità che nascono spontaneamente quando i bambini imparano giocando e consentire di affrontare temi complessi relativi a diritti fondamentali con un approccio ludico e innovativo.</p> <p>Il gioco e il coding saranno orientati da esperti educatori verso personaggi, temi ed elementi che portino spontaneamente a confrontarsi con i temi della diversità, delle discriminazioni, del cyberbullismo, consentendo così di affiancare all'esperienza creativa e allo sviluppo del pensiero logico della programmazione lo spirito critico e lo sviluppo di una coscienza civica che permetta anche ai giovanissimi di identificare, isolare ed eventualmente denunciare comportamenti scorretti, discriminatori e violenti.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	24/02/2018
<b>Data fine prevista</b>	05/05/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PGEE041018
<b>Numero destinatari</b>	18 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: M5 Pensiero computazionale e creatività digitale

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		18	540,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		18	1.873,80 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.413,80 €</b>



## Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 44008)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 24.909,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 25.000,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	2132 A7a
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	03/04/2017
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	2133 A7a
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	20/04/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	18/05/2017 07:44:23
<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
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>M1 Pensiero computazionale e creatività digitale</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>M2 Pensiero computazionale e creatività digitale</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>M3 Pensiero computazionale e creatività digitale</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>M4 Pensiero computazionale e creatività digitale</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>M5 Pensiero computazionale e creatività digitale</u>	€ 5.413,80	
	<b>Totale Progetto " @ @ @ Impara digitale "</b>	<b>€ 24.909,00</b>	



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 D.D. 1^CIR 'IV NOVEMBRE'  
MARSCI (PGEE041007)

	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 24.909,00</b>	<b>€ 25.000,00</b>
--	---------------------------	--------------------	--------------------