



Candidatura N. 38356
2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IC VARESE 2 PELLICO
Codice meccanografico	VAIC873003
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA APPIANI, 15
Provincia	VA
Comune	Varese
CAP	21100
Telefono	0332289297
E-mail	VAIC873003@istruzione.it
Sito web	www.varese2pellico.gov.it
Numero alunni	998
Plessi	VAAA87301X - SC. INF."RONCHETTO FE' "- VAAA873021 - SC.INF."VANINI E PICC."BRINZIO VAAA873032 - SC.INF. "DALLA CHIESA" VAEE873015 - GIOVANNI PASCOLI VAEE873026 - SAN GIOVANNI BOSCO VAEE873048 - SC. PRIM."PICCINELLI "BRINZIO" VAEE873059 - "CANZIANI" VAMM873014 - "PELLICO" - VARESE -



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti 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. 38356 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	Make stories	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Code stories	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Progettisti in erba	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	Esploriamo l'ecosistema marino	€ 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: Nuova didattica e creatività per il cittadino digitale di domani

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Oggi il pensiero computazionale è ormai considerato la quarta abilità di base, in quanto permette di mettere in campo strategie di "pensiero" atte a risolvere problemi che appartengono ad ogni campo della vita e non solo al mondo "digitale". Sviluppare le capacità di porsi e risolvere problemi è un'opportunità che TUTTI devono poter cogliere con le proprie potenzialità, diversità e fragilità, fattori considerati fonte di ricchezza e condivisione. Con queste premesse e in continuità con le ultime azioni intraprese, tra cui la partecipazione attiva al PNSD, la realizzazione di progetti PON (Reti Wifi e Atelier Creativi), vogliamo cogliere anche questa occasione per "guardare oltre" l'apparire delle cose ed educarci, come comunità scolastica e territoriale, a comprendere, manipolare, trasformare e ricreare la realtà a vantaggio di tutti e di ciascuno. Ecco quindi un progetto pensato con un forte legame curriculare interdisciplinare per lo sviluppo di competenze trasversali attraverso attività di making, robotica educativa e internet delle cose dove la realtà fisica si integra con quella virtuale, capace di implementare le abilità di comunicazione e di condivisione e sviluppare e approfondire la conoscenza e la consapevolezza delle nuove tecnologie.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Il nostro IC accoglie alunne e alunni a partire dalla scuola dell'infanzia fino alla scuola secondaria di primo grado (circa 965 unità); sono presenti allieve e allievi con bisogni educativi speciali/disabilità e migranti/immigrati provenienti da diversi Paesi. L'Istituto è, infatti, collocato in un'area a forte flusso migratorio e la mobilità di stranieri durante l'intero anno è significativa.

L'Istituto promuove progetti per favorire l'inclusione e iniziative di collaborazione tra Reti di Scuole, Enti Locali, Associazioni e Cooperative che si occupano di disagio sociale.

Nel PDM della scuola è prevista la formazione su varie tematiche tra cui il curricolo verticale delle competenze trasversali e l'incentivazione dell'uso delle nuove tecnologie nella didattica, lavorando su strumenti TIC quali web-app, social network, piattaforme virtuali e favorendo un apprendimento personalizzato con approcci metodologici innovativi (blended learning, flipped classroom, Project-based learning). Per dare una maggiore uniformità di dotazione tecnologiche nelle varie scuole dell'Istituto (punto critico individuato nel RAV), si è cercato di sfruttare tutte le occasioni possibili per favorire l'implementazione delle stesse partecipando a bandi, sfruttando le opportunità offerte dal territorio (iniziative a favore la scuola) e cercando la collaborazione delle famiglie che si sono dimostrate attente e collaborative.

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.

Gli obiettivi fondamentali sono:

sviluppare la maturazione delle soft skills (competenze trasversali) attraverso, l'osservazione critica, il "problem posing" e il "problem solving", per stimolare le capacità di individuare un problema, descriverlo, schematizzarlo, estrapolandone i dati significativi, risolverlo, utilizzando codici sintetici e strategie condivise per soluzioni creative efficaci e funzionali;

utilizzare i linguaggi multimediali, attività di making, di robotica educativa e di coding per creare situazioni di apprendimento motivante, autonomo e interattivo, sviluppando strategie efficaci per la progettazione e la realizzazione di artefatti;

imparare a collaborare attivamente per raggiungere uno scopo migliorando le proprie competenze comunicative interpersonali e cooperative, accettando e valorizzando le diversità di ognuno, con senso di responsabilità e attenzione verso l'altro;

comprendere l'importanza dei "dati" come unità di informazione costitutive della rete: da Internet a "Internet of Things".

imparare a ricercare, creare, registrare attività multimediali in realtà aumentata, raggiungendo un livello di apprendimento differente e qualitativamente significativo;

acquisire maggiore consapevolezza delle problematiche relative all'uso consapevole della Rete

promuovere un utilizzo responsabile di internet, andando incontro al crescente bisogno di sicurezza digitale: dalla privacy alla cyber security.



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 VARESE 2 PELLICO
(VAIC873003)

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.

La consapevolezza della necessità dell'analisi dei bisogni come strategia essenziale per la corretta individuazione degli obiettivi (PDM/PTOF) da implementare nei progetti della nostra scuola prende vita dall'intersezione dei dati evidenziati dal RAV, dall'Invalsi, dai monitoraggi effettuati, dagli esiti dei lavori delle Commissioni istituite, dai Consigli di classe e Interclasse, in modo da evidenziare non solo i punti critici dell'IC, ma anche le fasce di alunne e di alunni dove è più evidente la discrepanza fra la condizione del singolo e la condizione attesa. È risultato fondamentale colmare il divario digitale al fine di garantire a tutti il beneficio delle TIC come strumento d'apprendimento e stimolare la cooperazione tra pari. La scelta delle allieve e degli allievi verrà effettuata mediante la creazione di una griglia, compilata dai docenti curricolari, che tenga conto delle fasce d'età, delle necessità, degli interessi, ma nel contempo del livello di difficoltà socio-culturale, di apprendimento e di relazione considerando anche la presenza o meno di Bisogni Educativi Speciali documentati. Tale strumento servirà anche per la creazione di gruppi eterogenei per età e livello di competenze, in modo da favorire anche il peer tutoring orizzontale e verticale.

L'architettura aperta offerta dall'uso dell'ICT non farà altro che garantire la condivisione degli apprendimenti e dei manufatti prodotti.

Apertura della scuola oltre l'orario

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

La scuola sempre più, oggi, viene pensata come un'agenzia educativa che si apre agli studenti, alle famiglie, al territorio, come un luogo "attivo" e "propositivo" che offre, oltre ai tempi classici legati alla didattica, delle esperienze e dei percorsi formativi utili alla comunità in generale e ad alunne e alunni con relative famiglie in particolare. Ecco quindi come si è pensato di svolgere, al di fuori dell'orario scolastico, i quattro moduli composti da trenta ore ciascuno:

- in parte come attività da svolgere durante l'anno scolastico, il pomeriggio in orario extracurricolare.
- in parte con una formula più concentrata al termine dell'anno scolastico nel periodo di giugno.

Questo garantisce una continuità di intervento da parte della scuola e un'offerta di collaborazione e interazione con le famiglie e il territorio più completa. In entrambi i casi viene garantita l'apertura dei locali dai collaboratori scolastici dell'Istituto e da personale comunale già presente per altri servizi in essere.

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...).

A sostegno di questo progetto si prevede la costruzione di nuovi legami con il territorio che andranno a completare e integrare quelli già esistenti:

- le Associazione genitori dell'Istituto: condivisione dell'idea e delle attività, feedback sull'andamento del progetto, diffusione degli eventi;
- l'Associazione di Promozione Sociale "Cortisonici", il cui operato è caratterizzato da un approccio inclusivo, mirato alla promozione della cultura cinematografica, audiovisiva e multimediale. A loro si chiede collaborazione nella realizzazione e nella diffusione degli eventi previsti a conclusione del progetto;
- Istituto paritario "Maria Ausiliatrice" di Varese (che comprende scuole dall'Infanzia alla secondaria di II grado): si vuole condividere il progetto in tutte le sue fasi per una immediata replicabilità sul territorio.
- Avanguardie educative (INDIRE) che mira a rivoluzionare l'organizzazione della didattica, del tempo e dello spazio del fare scuola condividendo concrete esperienze verificate "sul campo".

Convenzioni già esistenti:

- "Atelier creativi" per la condivisione sinergica di idee, attività e attrezzature che gli Atelier mettono a disposizione del progetto;
- Università degli Studi di Milano-Bicocca e l'Università Cattolica di Milano: il partenariato prevede la partecipazione di tirocinanti durante lo svolgimento dei moduli;
- "Generazione WEB": offre l'accesso a fonti formative diversificate in attinenza con PNSD.

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'innovatività del progetto è visibile nelle metodologie e negli strumenti che verranno utilizzati.

In particolare ci si vuole orientare sul PBL (Project-based learning), raggiungendo gli scopi prefissati nelle varie attività

attraverso esperienze complesse del mondo reale e virtuale in situazioni di Flipped classroom, aiutando le allieve e gli allievi e verificare e mettere in discussione le fonti delle informazioni (Debate), organizzando al meglio il lavoro nel gruppo in cui collaborano al fine di imparare facendo e creando, per ri-elaborare efficacemente le conoscenze (storytelling) in modo da trasformare concetti complessi in concetti facilmente condivisibili con tutti.

Per rendere il contesto di apprendimento maggiormente coinvolgente e motivante, nonché migliorare l'autonomia e la responsabilità personale, si useranno strategie didattiche come il Cooperative learning e il Peer-tutoring, in modo da far sentire tutti, ma in particolare le alunne e gli alunni con fragilità, a proprio agio e parte integrante del gruppo con cui lavorano.

Gli strumenti che verranno utilizzati (PC, tablet, Smartphone, kit di robotica educativa, artigianato digitale...), in parte già a disposizione dell'Istituto e in parte saranno acquistati con i fondi PON degli Atelier creativi, sono finalizzati a far emergere abilità legate al compito, relazionali, metacognitive, per acquisire quelle competenze trasversali necessarie a vivere in un mondo digitale in continuo cambiamento.

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 presente progetto si ricollega al PTOF attraverso i seguenti Progetti d'Istituto:

-Pon Lan/Wlan "WIRELESS PER UNA SCUOLA CHE VUOLE EDUCARE A GUARDARE OLTRE": per la connettività in tutti i plessi dell'Istituto.

- Atelier creativi - "Costruire digitale per educare a guardare oltre" per realizzare uno "spazio di condivisione, di ricerca e di crescita" dedicato all'uso delle nuove tecnologie, sperimentare una nuova organizzazione dello spazio, del tempo e della didattica, aprirsi al territorio "agganciando" i ragazzi con fragilità, riducendo il rischio di dispersione scolastica.

- "Dal coding, alla robotica, all'internet delle cose": per stimolare le capacità di individuare un problema, per trovare soluzioni efficaci, promuovendo un atteggiamento attivo di riflessione, di consapevolezza e di autovalutazione dei propri processi (valorizzazione dell'errore) e per stimolare la capacità di lavorare in gruppo.

- "Uso consapevole della rete": per muoversi da "digitali" consapevoli arricchendo di contenuti e valori i comportamenti che si "agiscono" in rete.

- "Continuità": per organizzare attività significative, tra cui esperienze di coding e robotica educativa che coinvolgano alunni e docenti delle scuole di diverso grado e che sviluppino il senso di un percorso unitario, attraverso i diversi steps scolastici.

"Integrazione": per rispondere efficacemente alla complessità dei bisogni di ogni persona, in particolare con fragilità.



Inclusività

Indicare, ad esempio, quali strategie sono previste per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale; quali misure saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.

Il nostro Istituto si propone di potenziare la cultura dell'inclusione per rispondere in modo efficace alle necessità di chi, con continuità o per determinati periodi, manifesti Bisogni Educativi Speciali. I destinatari del progetto saranno supportati nelle attività quotidiane e le differenze considerate una "risorsa". L'obiettivo è quello di offrire a tutti, in particolare alle bambine e ai bambini che dalla normativa europea vengono definiti SEND (children with special educational needs and disabilities), le stesse possibilità di imparare fornite agli altri, con strategie più coinvolgenti rispetto a quelle tradizionali (didattica laboratoriale, cooperative learning, peer tutoring, ecc.).

I partecipanti saranno supportati da docenti curricolari e le famiglie coinvolte nel processo educativo, così come l'intera comunità e le risorse presenti sul territorio, promuovendo la dimensione sociale dell'apprendimento. L'accento sarà posto sulla condivisione delle abilità tra allieve e allievi con e senza fragilità, al fine di migliorare la comprensione reciproca, il rispetto e la tolleranza, valorizzando le potenzialità di ciascuno e tenendo in considerazione anche le competenze non formali. Il fine ultimo, infatti, sarà quello di mettere la "persona" al centro dell'azione educativo-didattica, cioè di accogliere ed accettare l'altro come "diverso da sé", al fine di conoscere e riconoscersi anche dal punto di vista socio-affettivo, oltre che cognitivo.

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.

Sono previsti momenti dedicati alla verifica e all'autovalutazione sia in itinere, sia finale con varie formulazioni di tipo cartaceo e/o on line, legate anche alla realizzazione di prodotti digitale o/e di artefatti. Per ogni modulo, l'esperto, nel ruolo di coordinatore e coadiuvato dal tutor, sarà responsabile del controllo dei risultati, dell'analisi delle risposte e di adattare/modificare le attività progettate a seconda dei risultati ottenuti in itinere. La raccolta di osservazioni sistematiche, mediante l'utilizzo di modelli comuni, sarà, infatti, strumento essenziale per valutare l'efficacia e la validità del modulo stesso.

Nell'ambito della valutazione vi sarà anche il coinvolgimento delle famiglie a cui verrà offerta la possibilità di condividere il percorso ed esprimere le proprie opinioni anche attraverso questionari on line opportunamente strutturati.

Entreranno nella parte valutativa, con strumenti opportunamente predisposti, i feedbacks ricevuti dal territorio in merito alle attività di pubblicità, condivisione, scalabilità e replicabilità previste dal 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 IC VARESE 2 PELLICO
(VAIC873003)

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).

Si vuole fare in modo che tutte le fasi di progetto, le attività, i risultati, gli artefatti vengano man mano raccolti e messi a disposizione di tutti, permettendone l'accesso e l'immediata fruizione.

In tal senso verranno utilizzati il sito web istituzionale della scuola con pagine dedicate e i social (Facebook, blog, video tutorial su Youtube, Twitter, ecc.) legati all'istituzione e alle associazioni presenti sul territorio (Partners di progetto).

Essi saranno inoltre pubblicati in altre piattaforme dedicate allo sviluppo e alla condivisione educativa, anche in raccordo con le attività svolte nell'ambito degli Atelier creativi.

Al termine del progetto la scuola organizzerà un evento pubblico: un workshop gestito in parte dalle alunne e dagli alunni, aperto alle famiglie e al territorio. Si parte dall'idea che la replicabilità in altre situazioni permetta al progetto di crescere come "un prototipo", utilizzabile successivamente anche su ampia scala, con tutte le molteplici varianti che vengono dalla creatività personale e dal contesto di utilizzo. La condivisione e lo scambio di esperienze, di competenze, di persone, di know-how pone, infatti, i presupposti per la diffusione a macchia d'olio di un'idea e della sue infinite potenzialità di applicazione.

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.

Si porrà attenzione affinché sin dalle fasi iniziali del progetto, e per tutto il suo svolgimento, vi sia un'effettiva e concreta "condivisione partecipata" da parte dei genitori. Incontri diretti e feedback a monitoraggio, uniti all'organizzazione di validi canali di diffusione delle attività, dei risultati, dei prodotti realizzati, faciliteranno il dialogo scuola-famiglia, per promuovere lo sviluppo di una comunità educante, e valorizzeranno la collaborazione tra docenti e genitori. Altro punto di forza del progetto sarà la partecipazione di alunne e alunni nell'ideazione, progettazione, implementazione e valutazione delle attività che li riguardano: verrà stimolato il dialogo permanente tra docenti e alunne/i per promuovere il benessere scolastico. In particolare, si lavorerà su proposte di intervento relative alle dinamiche relazionali (tra pari e adulto/minore), alla didattica, al miglioramento degli spazi di apprendimento.

Nel contesto scolastico gli attori del processo d'apprendimento esprimono le proprie idee, operano scelte, danno suggerimenti, fanno domande, forniscono un contributo di grande rilievo. In tal modo, la loro partecipazione rende il lavoro più efficace, in quanto assicura che l'offerta formativa sia più appropriata, rilevante e sostenibile; fornisce nuove prospettive e porta a decisioni migliori, basate sull'esperienza e la conoscenza dei ragazzi stessi.



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 VARESE 2 PELLICO
(VAIC873003)

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

Quando si parla di coding a scuola s'intende non solo la scrittura di codice, ma anche l'acquisizione di tutti quegli strumenti intellettuali, propri del pensiero computazionale, utili per la risoluzione di "problemi". Pertanto, i moduli che articolano il progetto hanno come filo conduttore la progettazione, la creatività e la necessità di stimolare lo sviluppo del pensiero laterale per trovare soluzioni innovative a situazioni problematiche concrete. Si intende partire dalla "costruzione di racconti" per i più piccoli per sviluppare immaginazione, capacità di dialogo e di collaborazione, avviando all'uso di semplici giochi di codice per arrivare a una più ampia versatilità costruttiva (robotica educativa e stampa 3D), in cui far interagire la realtà digitale con quella reale, permettendo di acquisire una corretta consapevolezza. I contenuti dei moduli si arricchiscono spaziando dall'ambito scientifico, legato al concetto di ecosistema, alla possibilità di modificare in modo inclusivo il giardino della propria scuola, creando modellini con un veri e propri laboratori-maker di robotica creativa, sicuramente partecipativi e coinvolgenti (collegamento con gli Atelier creativi e i progetti d'Istituto relativi al coding e alla robotica). Ci si aspetta di potenziare lo sviluppo delle competenze logico-matematiche, scientifiche, linguistiche e di cittadinanza digitale grazie ad una metodologia "Tinkering" basata sul trinomio "pensa-crea-migliora".



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
Progetto d'Istituto: Atelier creativi - "Costruire digitale per educare a guardare oltre" per realizzare uno "spazio di condivisione, di ricerca e di crescita"	Allegato 9: pagina 16	http://www.varese2pellico.gov.it/piano-triennale-offerta-formativa/
Progetto d'Istituto: Pon Lan/Wlan "WIRELESS PER UNA SCUOLA CHE VUOLE EDUCARE A GUARDARE OLTRE": per la connettività in tutti i plessi dell'Istituto.	Allegato 9: pagina 27	http://www.varese2pellico.gov.it/piano-triennale-offerta-formativa/
Progetto d'Istituto: "Dal coding, alla robotica, all'internet delle cose": per stimolare le capacità di individuare un problema, per trovare soluzioni efficaci, promuovendo un atteggiamento attivo di riflessione, di consapevolezza e di autovalutazione d	Allegato 9: pagina 21	http://www.varese2pellico.gov.it/piano-triennale-offerta-formativa/
Progetto d'Istituto: "Uso consapevole della rete": per muoversi da "digitali" consapevoli arricchendo di contenuti e valori i comportamenti che si "agiscono" in rete.	Allegato 9: pagina 24	http://www.varese2pellico.gov.it/piano-triennale-offerta-formativa/
Progetto d'Istituto: "Continuità": per organizzare attività significative, tra cui esperienze di coding e robotica educativa che coinvolgano alunne/i e docenti delle scuole di diverso grado sviluppando il senso di un percorso unitario.	Allegato 9: pagina 1	http://www.varese2pellico.gov.it/piano-triennale-offerta-formativa/
Progetto d'Istituto: "Integrazione": per rispondere efficacemente alla complessità dei bisogni di ogni persona, in particolare con fragilità.	Allegato 9: pagina 3	http://www.varese2pellico.gov.it/piano-triennale-offerta-formativa/

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
Lettera d'intenti per partenariato con l'Associazione di Promozione Sociale "Cortisonici", il cui operato è caratterizzato da un approccio inclusivo, mirato alla promozione della cultura cinematografica, audiovisiva e multimediale. La collaborazione consiste nella realizzazione e nella diffusione degli eventi previsti a conclusione del progetto	1	associazione di promozione sociale CORTISONICI	Dichiarazione di intenti	1925 C/23	12/05/2017	Sì



Lettera d'intenti Avanguardie educative (INDIRE): per la progettazione e la realizzazione di moduli	1	INDIRE	Dichiarazione di intenti	1947 C/23	12/05/2017	Si
Università Cattolica di Milano : il partenariato prevede la partecipazione di tirocinanti durante lo svolgimento dei moduli	1	CREMIT - Centro di Ric. sull'Ed. ai Media e alla tecnologia - UNIV CATTOLICA DEL SACRO CUORE	Accordo	553 C30	05/02/2017	Si
Università degli Studi di Milano-Bicocca: il partenariato prevede la partecipazione di tirocinanti durante lo svolgimento dei moduli	1	Università degli studi di Milano -Bicocca	Accordo	4573 C30	15/10/2015	Si
Dichiarazione di intenti: Associazione genitori dell'Istituto: condivisione dell'idea e delle attività, feedback sull'andamento del progetto, diffusione degli eventi;	3	Associazione Genitori Mia Canziani Associazione Genitori Pascoli Varese Associazione Noi Genitori	Dichiarazione di intenti	1923 C23	12/05/2017	Si

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Lettera d'intenti con l' Istituto paritario "Maria Ausiliatrice" di Varese : si vuole condividere il progetto in tutte le sue fasi per una immediata replicabilità sul territorio.		1922 C/23	12/05/2017	Si
"Atelier creativi" per la condivisione sinergica di idee, attività e attrezzature che gli Atelier mettono a disposizione del progetto	VAPS03000P L. SCIENT. 'G. FERRARIS' - VARESE	1447 C/14	06/04/2017	Si
Partenariato: "Generazione WEB": offre l'accesso a fonti formative diversificate in attinenza con PNSD.	VAIS01300G 'F. DAVERIO - N. CASULA'	1926 C/23	12/05/2017	Si

Collaborazioni con istituzioni scolastiche non presenti nella Banca Dati MIUR

Numero istituti	Istituzioni scolastiche
1	Scuola Elementare non statale Maria Ausiliatrice Scuola elementare (primaria) - Paritaria Piazza Libertà 9 - Cap: 21100 Telefono: 0332 291711; Fax: 0332 291707 Codice Meccanografico: VA1E01300Q
1	Scuola Materna Non Statale Ponti Scuola materna (dell'infanzia) - Paritaria Via Castiglioni, 20 - Cap: 21100 Telefono: 0332 285530; Fax: 0332 285530 Codice Meccanografico: VA1A16800V

Tipologie Strutture Ospitanti Estere



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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Make stories	€ 5.682,00
Code stories	€ 5.682,00
Progettisti in erba	€ 5.682,00
Esploriamo l'ecosistema marino	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 22.728,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Make stories

Dettagli modulo

Titolo modulo	Make stories
Descrizione modulo	<p>LA STRUTTURA Il modulo nasce dall'idea che le attività, basate sull'apprendimento del fare, possono avere un effetto a lungo termine sui processi di apprendimento del linguaggio, del pensiero e sulla crescita del bambino nella sua interezza; raccontare una storia capace di suscitare emozioni, spiegare i "perché", illustrare i "come" e invogliare l'ascoltatore a cercare il "cosa" si vuole narrare, è un modo per dare valore al proprio pensiero, per essere ascoltati. Ecco dunque un laboratorio di "Maker- Storytelling" che permetta a alunne/i di progettare il proprio racconto e realizzarlo attraverso la concretizzazione di ambienti e personaggi e permetta così la giusta interazione tra l'ausilio degli strumenti digitali (tablet/pc/ stampa 3D) e la creatività.</p> <p>ASPETTI ORGANIZZATIVI Il gruppo composto da bambini compresi fra i 6 e i 10 anni prevede incontri con cadenza periodica a partire da novembre fino al termine delle lezioni in orario extrascolastico.</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI saper collaborare attivamente e in modo appropriato nel piccolo gruppo per raggiungere uno scopo; sviluppare le capacità di osservazione e ascolto stimolando anche attenzione e concentrazione sviluppare e potenziare il pensiero logico, sequenziale, operativo e creativo; saper effettuare una narrazione a partire da materiali concreti (sia kit predisposti, sia materiali di facile reperibilità) progettando e realizzando, i diversi elementi di una storia e trasformarla in un contenuto digitale (mediante la realizzazione di video e/o giornalini digitali) saper progettare, modellare in 3D "oggetti" grazie a software open source.</p>



utilizzare tecniche di stampa 3D per rendere concreto un oggetto virtuale.
sperimentare alcuni elementi di realtà aumentata legati ad "oggetti" realizzati
stimolare i ragazzi a "capire il digitale" senza essere solo "consumatori digitali"
acquisendo una consapevolezza critica

CONTENUTI e METODOLOGIE

Elemento base è la "storia" da "creare, costruire, raccontare":

un laboratorio creativo che favorisca la connessione tra "il narrare" e "il fare".

Le competenze sono acquisite sul campo (learning by doing) provando e riprovando e verificando l'"errore" che diventa una forma creativa, un elemento di crescita capace di migliorare la propria autostima.

L'utilizzo della tecnica del brainstorming e il metodo del cooperative learning, per lo sviluppo integrato di competenze relazionali, operative, cognitive e creative permettono alle bambine e ai bambini di assumere le responsabilità del proprio apprendimento progettando le proprie azioni comunicando le proprie idee e confrontandole con quelle degli altri.

Le attività dei ragazzi procederanno secondo il metodo del problem solving, imparando a ragionare in modo sistematico, attraverso un approccio procedurale favorendo lo sviluppo di competenze logiche, operative, sequenziali, espressive e creative, trasversali a tutte le discipline.

Particolare attenzione verrà posta alle relazioni fra il digitale e il concreto e viceversa esplorando la tridimensionalità (tablet/pc/programmi open source) in termini ludici rendendo possibile immaginare non solo i singoli pezzi, ma anche i rapporti fra i diversi componenti che costituiscono l'oggetto e realizzarlo mediante stampa 3D, fino al concetto di realtà aumentata che fonde i due aspetti.

RISULTATI ATTESI

Da parte degli alunni:

Acquisire capacità espressive e comunicative.

Esprimere uno spontaneo e personale potenziale creativo.

Potenziare l'autostima e la capacità di relazione.

Acquisire maggiori capacità narrative

Acquisire la consapevolezza che la diversità è una ricchezza.

Migliorare le proprie capacità risolutive di una problematica reale

Da parte dei docenti:

diffusione di buone pratiche

miglioramento delle capacità di condivisione

VALUTAZIONE E RICADUTA SUL TERRITORIO

Predisposizione di momenti dedicati al feedback diretto sulle attività di progetto in itinere e finali.

Realizzazione e somministrazione di appositi questionari di gradimento rivolti ad alunne/alunni e genitori.

I prodotti realizzati saranno inseriti in apposito spazio sul sito istituzionale e in altre piattaforme predisposte ad hoc. Verrà organizzato un momento finale di valutazione del modulo con le famiglie.

Le valutazioni raccolte dai tutor sui risultati ottenuti da studentesse e studenti coinvolti saranno valorizzate durante l'anno scolastico successivo secondo modalità e criteri condivisi dai consigli di classe e dal collegio docenti.

Data inizio prevista	20/11/2017
Data fine prevista	08/06/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	VAEE873048
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Make stories

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		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Code stories

Dettagli modulo

Titolo modulo	Code stories
Descrizione modulo	<p>LA STRUTTURA Raccontare storie è il miglior modo per creare conoscenza ed esperienza, ma anche idee e valori. Attraverso la narrazione si conferisce senso e significato al proprio stare al mondo e su queste basi si costruiscono forme di conoscenza che orientano il nostro agire. Elemento centrale, in questo modulo, è il Digital Storytelling che deriva dallo Storytelling ma che fa riferimento all'utilizzo di strumenti digitali per narrare una storia. Si vuole utilizzare questa tecnica unita al coding per aiutare ragazze e ragazzi a creare e condividere i loro racconti in modo nuovo, progettando, creando, collaborando insieme.</p> <p>ASPETTI ORGANIZZATIVI Il gruppo sarà seguito da un Esperto, da un Tutor e da una figura aggiuntiva, con interventi giornalieri di 1 ora e 30 minuti.</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI Stimolare l'immaginario del bambino e sviluppare la sua capacità di apprendere attraverso i racconti. Apprendere gli elementi di base del linguaggio narrativo. Giocare con tecniche espressive/narrative digitali (Digital Storytelling). Giocare con il coding. Utilizzare i linguaggi multimediali per creare situazioni di apprendimento motivanti favorendo un apprendimento autonomo e interattivo Potenziare le capacità espressive e creative, individuali e di gruppo. Consolidare l'orientamento spaziale e la relatività del punto di vista Incentivare forme di collaborazione responsabile per raggiungere uno scopo. Aumentare la propria autostima vivendo "l'errore" come forma creativa e di crescita.</p> <p>CONTENUTI e METODOLOGIE</p>



Nella prima parte del modulo, partendo da una rosa di scenari e personaggi proposti, ragazze e ragazzi divisi in piccoli gruppi, anche in base all'età, saranno guidati nella costruzione di storie in cui gli attori si muoveranno e gli sfondi cambieranno su "comando" dato con scopi precisi per realizzare lo svolgimento di "trame" inventate da loro. Verranno utilizzate piattaforme come Code.org che offre giochi di programmazione adatti a diversi livelli ed età. Alla fine di questa prima parte verrà organizzato un brainstorming tra i vari gruppi che presenteranno agli altri le loro storie che saranno spunto per confrontare idee, impressioni e proposte propedeutiche anche per proseguire il corso. Nella seconda parte del modulo verranno rimescolati i gruppi in modo eterogeneo rispetto all'età con lo scopo di realizzare piccole storie-gioco con l'utilizzo di Scratch: dai personaggi agli sfondi, allo sviluppo di piccole programmazioni, necessarie allo svolgimento delle storie, tutto sarà realizzato da ragazze e ragazzi che verranno guidati a lavorare insieme aiutandosi a vicenda, a seconda delle loro possibilità e dei loro talenti, per raggiungere l'obiettivo comune. Anche alla fine di questa seconda parte, si prevede un momento di condivisione e confronto fra pari e con i docenti sulle esperienze fatte e sui risultati ottenuti.

RISULTATI ATTESI

Da parte degli alunni:

Riconoscere e utilizzare le istruzioni.

Comprendere il concetto di algoritmo

Riconoscere e utilizzare ripetizioni per creare semplici programmi

Prevedere il comportamento di un programma attraverso la riflessione condivisa.

Individuare malfunzionamenti dei programmi e correggerli

Saper valorizzare i propri errori

Acquisire capacità espressive e comunicative.

Esprimere uno spontaneo e personale potenziale creativo.

Potenziare l'autostima e la capacità di relazione.

Acquisire maggiori capacità narrative

Da parte dei docenti:

diffusione di buone pratiche

miglioramento delle capacità di condivisione

VALUTAZIONE E RICADUTA SUL TERRITORIO

Predisposizione di momenti dedicati al feedback diretto sulle attività di progetto in itinere e finali.

Realizzazione e somministrazione di appositi questionari di gradimento rivolti ad alunne/alunni e genitori.

I prodotti realizzati nella prima e nella seconda parte del modulo verranno pubblicati in appositi spazi del sito istituzionale e su altre piattaforme predisposte ad hoc. Saranno predisposte apposite griglie di verifica e valutazione di quanto appreso da ragazze/i e sul funzionamento/gradimento delle attività proposte al fine di capire "se e come" possano essere replicate in altri contesti formativi. Le valutazioni raccolte dai tutor sui risultati ottenuti da studentesse e studenti coinvolti saranno valorizzate durante l'anno scolastico successivo secondo modalità e criteri condivisi dai consigli di classe e dal collegio docenti. Verranno inoltre presentati alle famiglie e alla comunità locale in occasione di un evento appositamente organizzato nell'auditorium dell'Istituto.

Data inizio prevista	11/06/2018
Data fine prevista	11/09/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	VAEE873015
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Code stories

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		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Progettisti in erba

Dettagli modulo

Titolo modulo	Progettisti in erba
Descrizione modulo	<p>LA STRUTTURA Il modulo nasce dall'idea di far lavorare i bambini sulla ristrutturazione del giardino della scuola trasformandolo in uno spazio inclusivo per tutti. Le idee "di gioco" verranno tradotte in "modelli" che saranno realizzate con materiali di vario tipo e rappresenteranno le soluzioni dell'analisi del problema da parte di alunne/alunni. Nel concreto mediante la robotica creativa e l'uso di kit di Maker si concretizzeranno i progetti che diventeranno fruibili come giochi didattici da tutta la scuola in modo trasversale anche in altri ambiti disciplinari e da tutti.</p> <p>ASPETTI ORGANIZZATIVI Il gruppo composto da bambini compresi fra i 6 e i 10 anni prevede incontri con cadenza periodica, a partire da novembre fino al termine delle lezioni con orario extrascolastico</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI saper collaborare attivamente e in modo appropriato nel piccolo gruppo per raggiungere uno scopo; sviluppare le capacità di osservazione e ascolto stimolando anche attenzione e concentrazione sviluppare e potenziare i processi inerenti il problem posing e il problem solving all'interno di contesti significativi che favoriscano l'esplorazione dei saperi, la condivisione, la collaborazione, la creatività. Stimolare l'immaginario del bambino e sviluppare la sua capacità di apprendere attraverso la progettazione per scopo. stimolare i ragazzi a "capire il digitale" senza essere solo "consumatori digitali" acquisendo una consapevolezza critica Avvicinare gradualmente docenti ed alunni a laboratori di "Maker" e robotica creativa quali modalità utili per lo sviluppo di abilità e competenze trasversali. Individuare malfunzionamenti di progetto e correggerli (valorizzando gli errori)</p>



	<p>CONTENUTI e METODOLOGIA</p> <p>Elemento base è “il progetto finalizzato allo scopo” da “creare, costruire, condividere” in un laboratorio creativo che favorisca la connessione tra “l’esigenza reale di avere uno spazio gioco fruibile” e tutte le problematiche legate “al fare”.</p> <p>Le competenze sono acquisite sul campo: “L’errore” diventa un elemento di crescita</p> <p>Il metodo del cooperative learning la base per lo sviluppo integrato di competenze relazionali, operative, cognitive e creative permettendo alle alunne/i di assumere le responsabilità del proprio apprendimento progettando le proprie azioni e confrontando le proprie idee con quelle degli altri.</p> <p>Le attività dei ragazzi procederanno secondo il metodo del problem solving, imparando a ragionare in modo sistematico, attraverso un approccio che favorisca lo sviluppo di competenze logiche, operative, sequenziali, espressive e creative, trasversali a tutte le discipline.</p> <p>Particolare attenzione verrà posta alle relazioni fra l’esplorazione di kit predisposti (di robotica creativa: sensori di movimento e prossimità) in termini ludici e la realizzazione di singoli pezzi.</p> <p>RISULTATI ATTESI</p> <p>Da parte degli alunni: Esprimere uno spontaneo e personale potenziale creativo. Potenziare l’autostima e la capacità di relazione. Acquisire maggiori capacità di pensare in modo “possibile” concretizzando un’idea. Migliorare le proprie capacità risolutive di una problematica reale imparando a porsi in modo critico migliorare anche in altre discipline didattiche Acquisire la consapevolezza che la diversità è una ricchezza.</p> <p>Da parte dei docenti: diffusione di buone pratiche miglioramento delle capacità di condivisione</p> <p>VALUTAZIONE E RICADUTA SUL TERRITORIO</p> <p>Predisposizione di momenti dedicati al feedback diretto sulle attività di progetto in itinere e finali. Realizzazione e somministrazione di appositi questionari di gradimento rivolti ad alunne/alunni e genitori. I prodotti realizzati saranno inseriti in apposito spazio sul sito istituzionale e in altre piattaforme predisposte ad hoc. Verrà organizzato un momento finale di valutazione del modulo con le famiglie. Le valutazioni raccolte dai tutor sui risultati ottenuti da studentesse e studenti coinvolti saranno valorizzate durante l’anno scolastico successivo secondo modalità e criteri condivisi dai consigli di classe e dal collegio docenti.</p>
Data inizio prevista	20/11/2017
Data fine prevista	08/06/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	VAEE873015
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30



Scheda dei costi del modulo: Progettisti in erba

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		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Esploriamo l'ecosistema marino

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Esploriamo l'ecosistema marino



Descrizione modulo

LA STRUTTURA

Con la robotica ragazze e ragazzi sono portati a ricercare e a costruire da sé le proprie conoscenze, soprattutto quando, posti di fronte ad un problema, coscienti dei mezzi a loro disposizione e delle competenze acquisite in precedenza, operano attraverso errori e correzioni fino a quando raggiungono la soluzione, che ritengono più adeguata al problema. Lo studio in tal modo diventa piacevole, stimolante, motivante, base per la ricerca e l'acquisizione di ulteriori conoscenze.

Le ricerche vengono fatte insieme in Internet, e questa è l'occasione di imparare a muoversi tra le bellezze e le insidie della Rete, riflettendo su ciò che si sta facendo senza limitarsi a subirlo.

Lo scenario che fa da sfondo a questo modo di apprendere è l'ecosistema marino: come è il mondo sotto l'acqua salata? Quali animali e piante lo popolano? Come agiscono e reagiscono tra di loro? chi sono i predatori? E le prede? Queste e altre sono le domande che ci porremo e a cui cercheremo di rispondere ricostruendo fisicamente l'ambiente marino con fantasia e creatività, utilizzando anche elementi di coding, robotica, pensando e agendo come i tinkers in un fablab.

ASPETTI ORGANIZZATIVI

Il gruppo sarà seguito da un Esperto, da un Tutor e una figura aggiuntiva con interventi giornalieri di 1 ora e 30 minuti.

OBIETTIVI

Insegnare a bambine/i a considerare Internet come una fonte di risorse per la cultura
Condividere con ragazze/i le problematiche relative all'uso consapevole della Rete promuovendo un uso responsabile di internet, andando incontro al crescente bisogno di sicurezza digitale a favore soprattutto degli utenti più giovani compresi nell'arco di età 8 – 14 anni attraverso attività didattiche dedicate.

Promuovere lo sviluppo e la consapevolezza dei processi inerenti il problem posing e il problem solving all'interno di contesti significativi che favoriscano l'esplorazione dei saperi, la condivisione, la collaborazione, la creatività.

Avvicinare gradualmente alunne/i al coding e all'universo della robotica educativa e creativa intesi come nucleo capace di generare contemporaneamente saperi, abilità e competenze sia disciplinari che trasversali.

Offrire occasioni concrete per allenare spirito di iniziativa, perseveranza e strategie per affrontare l'errore

Promuovere lo sviluppo delle competenze di base e delle capacità critiche, logiche, artistiche e creative

Creare artefatti robotici originali il cui funzionamento sia coerente con uno scopo

Creare giochi, scenari e piccoli programmi che possano essere utilizzati anche da utenza debole.

Costruire condizioni di apprendimento contestuale e problematico

CONTENUTI

In questo modulo vogliamo esplorare con ragazze/i l'ecosistema marino. Si partirà dalla ricerca/visione/condivisione di conoscenze e informazioni già possedute, immagini e video-documentari reperiti in rete e messi a disposizione di tutti, per creare un bagaglio di competenze comuni, al fine di realizzare un ambiente/plastico marino utilizzando tecniche e tecnologie di vario tipo: da quelle artistiche (ad esempio cartapesta, pittura, scultura, disegno, ecc) e culinarie (facciamo biscotti a forma di...), a quelle digitali, passando per attività di making, stampa 3d, coding e robotica educativa/creativa, adoperando in modo diverso e alternativo kit robotici, anche rivolti all'utenza debole, e materiali di riciclo. Questo favorirà da un lato la creatività a 360° e dall'altro, lo sviluppo di nuove competenze in molteplici ambiti disciplinari e trasversali, condivise e radicate, perché vissute e manipolate in situazioni concrete per realizzare qualcosa che si può vedere, ascoltare, toccare, annusare e gustare.



	<p>METODOLOGIE</p> <p>Per dare la possibilità a bambine/i di vivere situazioni didattiche possano imparare ad assumere le responsabilità del proprio apprendimento progettando le proprie azioni, comunicando le proprie idee e confrontandole con quelle degli altri, aumentando la propria autostima attraverso il "saper fare", verranno utilizzate le seguenti metodologie:</p> <p>Attività di gruppo Cooperative learning Peer tutoring Valorizzazione dell'errore Didattica laboratoriale costruzionista Valorizzazione delle conoscenze pregresse come punto di partenza per produrre nuova conoscenza condivisa. Esplorazione e scoperta. Valorizzazione dei diversi stili di apprendimento</p> <p>RISULTATI ATTESI</p> <p>Riconoscere e utilizzare le istruzioni. Comprendere il concetto di algoritmo Riconoscere e utilizzare ripetizioni per creare semplici programmi Prevedere il comportamento di un programma attraverso la riflessione condivisa. Individuare malfunzionamenti dei programmi e correggerli Saper valorizzare i propri errori Saper collaborare con docenti e coetanei nella realizzazione di un progetto finale comune. Saper prendersi cura dell'altro.</p> <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>Al termine delle esperienze il raggiungimento degli obiettivi cognitivi sarà verificato e valutato attraverso prove finali appositamente predisposte: schede, disegni, racconti, cartellone. Gli obiettivi educativi saranno verificati in itinere attraverso l'osservazione mirata da parte degli insegnanti coinvolti e cooperanti nella progettazione. Predisposizione di un eventuale questionario per i genitori per valutare la ricaduta del progetto. Le valutazioni raccolte dai tutor sui risultati ottenuti da studentesse e studenti coinvolti saranno valorizzate durante l'anno scolastico successivo secondo modalità e criteri condivisi dai consigli di classe e dal collegio docenti.</p>
Data inizio prevista	11/06/2018
Data fine prevista	11/09/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	VAEE873015
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Esploriamo l'ecosistema marino

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
------------	---------------	------------------	-----------------	----------	--------------	--------------



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 VARESE 2 PELLICO
(VAIC873003)

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		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		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 38356)
Importo totale richiesto	€ 22.728,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	1990 A19
Data Delibera collegio docenti	16/05/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	1991 A19
Data Delibera consiglio d'istituto	16/05/2017
Data e ora inoltro	19/05/2017 14:12:08
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>Make stories</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Code stories</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Progettisti in erba</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Esploriamo l'ecosistema marino</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "Nuova didattica e creatività per il cittadino digitale di domani"	€ 22.728,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 22.728,00	€ 25.000,00