



**Candidatura N. 990957
2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale**

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	BENEDETTO VARCHI
Codice meccanografico	ARIS019006
Tipo istituto	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
Indirizzo	VIALE G. MATTEOTTI N. 50
Provincia	AR
Comune	Montevarchi
CAP	52025
Telefono	0559102774
E-mail	ARIS019006@istruzione.it
Sito web	www.isisvarchi.gov.it
Numero alunni	1328
Plessi	ARPS01901L - BENEDETTO VARCHI ARRC019015 - R.MAGIOTTI ARRC01951E - MAGIOTTI - CORSO SERALE



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 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE	Aumento promozioni al successivo anno scolastico (solo per gli studenti del II ciclo) Promozione dell'equità di genere nel completamento dei moduli e promozione dell'inclusione delle allieve alle discipline Stem Integrazione di tecnologie e contenuti digitali nella didattica (anche prodotti dai docenti) e/o produzione di contenuti digitali ad opera degli studenti Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 990957 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 the Link	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	Condividere i Diritti	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 11.364,00

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: Sviluppo Pensiero Computazionale e Creatività: 'Make the Link' e Condividere i Diritti

Descrizione progetto	Il presente progetto prevede due moduli della durata di 30 ore ciascuno e coinvolge un minimo di 40 studenti in totale.
-----------------------------	---

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Il contesto all' interno del quale si inserisce l'azione é connotato da un alto tasso di migrazione e la conseguente necessità di comprendere lo stretto collegamento tra dimensione locale e globale. A ciò si aggiunge la necessità di rafforzare le competenze scientifico-tecnologiche degli studenti, al fine di renderli cittadini attivi e consapevoli e di avere un maggiore impatto sulla cittadinanza stessa, spesso poco attiva. E' altresì necessario che l'azione possa uscire dalla scuola e trovare connessioni con altre Istituzioni locali al fine di promuovere le nuove competenze digitali, partendo dagli studenti che animano il territorio. Inoltre, al fine di combattere il tasso di dispersione scolastica, è importante incrementare il livello di cooperazione tra le varie reti a cui l' Istituto già appartiene.

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 principali del progetto sono i seguenti: sviluppare le molteplici competenze utili ad affrontare la complessità del mondo attuale e le sfide di una società che cambia rapidamente, contribuendo a far sì che gli studenti coltivino e sviluppino competenze scientifico-tecnologiche inserendoli nel contesto dell'attualità globale, con attività che esplorano i valori e le attitudini sottostanti lo sviluppo scientifico e tecnologico dei paesi del mondo. Il Modulo permetterà di migliorare le opportunità di apprendimento di tutte le discipline, promuovendo trasversalmente la capacità di pensiero e di risoluzione di problemi, come anche di rinforzo e motivazione, lo stimolo alla creatività grazie all'offerta di nuove forme di espressione e, infine, una prima introduzione ai fondamenti dell'informatica.



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.

Attraverso l'analisi delle performance scolastiche degli studenti si è rilevato il bisogno di rafforzare le competenze digitali di base e quelle di cittadinanza attiva. Dati i molteplici indirizzi dell'ISIS Varchi, è stato infatti importante individuare un filone trasversale che, unendo le varie specializzazioni, rafforzi la comunità scolastica, andando ad incidere su studenti provenienti da indirizzi diversi. Tra i beneficiari individuati, si vogliono raggiungere soprattutto studenti del biennio e studenti a rischio di drop-out e dispersione scolastica, garantendo un pari accesso alle discipline STEM da parte di studenti e studentesse, non solo degli indirizzi più scientifici. Il bisogno di rafforzare queste competenze è stato rilevato anche attraverso la partecipazione ai diversi workshop e alle iniziative della scuola legate alle tematiche proposte. La coerenza tra bisogni e risultati è stata verificata anche attraverso le buone pratiche presentate dal terzo settore che hanno dimostrato un impatto positivo sulla lotta alla dispersione.

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.

Gli incontri si svolgeranno in orario extra-scolastico, come attività integrative a quelle curricolari, nel pomeriggio. La scuola infatti è aperta tutti i martedì e giovedì fino alle 17.30, con possibilità di garantire aperture straordinarie (tranne nei giorni festivi) previo accordo con il personale scolastico e approvazione del Dirigente. La scuola garantirà quindi la disponibilità dei locali necessari (soprattutto delle aule digitali) per la conduzione dei workshop, della formazione degli insegnanti e la disponibilità degli spazi comuni volti alla valorizzazione dei prodotti sviluppati dagli studenti, in modo che possano essere restituiti a tutta la comunità scolastica e permettano l'integrazione delle varie sedi. Sempre attraverso il Dirigente Scolastico si garantirà la collaborazione e la sinergia tra lo staff scolastico delle diverse sedi.

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...).

Vista la necessità di attivare la cittadinanza, prevediamo il coinvolgimento attivo, attraverso esperti esterni, della società civile, in particolar modo di quelle realtà radicate nel territorio e caratterizzate da dimensione globale. La presenza infatti di expertise specifiche nel campo, unite a progetti di cooperazione allo sviluppo e cittadinanza globale rafforza contenuti e abilità veicolati dalla scuola. La collaborazione con il terzo settore permetterà infatti l'acquisizione di nuove competenze, una familiarizzazione con la dimensione del volontariato e l'ampliamento delle conoscenze legate agli Obiettivi di Sviluppo sostenibile in relazione al futuro digitale. Per questo motivo, alleghiamo alla presente candidatura la lettera di intenti di Oxfam Italia, ONG presente sul territorio da molti anni, con una rete di scuole europee e associazioni mondiali strutturata e solida. In questo modo si potrà garantire un impatto reale sulla cittadinanza, dentro e fuori la scuola.



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 prevede percorsi di apprendimento condivisi in classe, centrati sull'attivazione dei soggetti partecipanti e l'utilizzo di strumenti informatici per la risoluzione di problemi mediante l'uso di tabelle, alberi o grafi e giochi educativi online. I moduli si compongono di una fase di progettazione e di collaborazione di gruppo per la realizzazione del prodotto finale, grazie al coinvolgimento degli studenti diretto e centrato sui loro interessi e attività che esplorano i valori e le attitudini sottostanti lo sviluppo scientifico e tecnologico. L'uso dell'educazione non formale in contesto formale permetterà la scoperta e la valorizzazione della dimensione esperienziale, necessaria anche per una maggiore acquisizione di conoscenze e competenze di cittadinanza globale e digitale. Inoltre, la presenza di valide strumentazioni tecnologiche della scuola permetterà un impatto maggiore. Si prevede il coinvolgimento attivo di almeno 20 studenti per ogni modulo, provenienti da indirizzi diversi, e delle rispettive famiglie, valorizzando così anche la dimensione intergenerazionale dell'apprendimento. Le azioni che deriveranno dalla formazione saranno poi condivise all'interno della scuola, con la volontà di restituire quanto appreso alla comunità scolastica e alle famiglie dell'intero Istituto.

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

L'intervento si inserisce nella digitalizzazione della scuola che è beneficiaria di finanziamento PON FESR - Azione 10.8.1 Interventi infrastrutturali per l'innovazione tecnologica, laboratori professionalizzanti e per l'apprendimento delle competenze chiave. Inoltre, l'intervento si integra con la candidatura FESR - Azione 10.8.1 su Ambienti Multimediali, volti a aumentare le tecnologie dotando il maggior numero di aule e spazi di strumenti per la fruizione collettiva e individuale del web e di contenuti per l'integrazione di aggregazioni diverse in gruppi di apprendimento. La presenza di una strumentazione all'avanguardia per lo svolgimento degli incontri, la sperimentazione, e la condivisione a livello scolastico vuole andare ad integrarsi con l'acquisizione delle competenze digitali di base integrate con quelle di cittadinanza globale.



Inclusività

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

L'intervento mira a combattere il tasso di dispersione scolastica e a valorizzare le diverse competenze degli studenti della scuola. Per questo motivo, ad inizio anno scolastico, il progetto verrà presentato a tutti i docenti e sarà chiesto loro di individuare, tra gli studenti, quelli a maggior rischio di dispersione e bisognosi di integrazione in un'ottica di valorizzazione e rafforzamento delle loro competenze e differenze. A tale presentazione parteciperà anche la società civile che spiegherà in dettaglio le competenze che si svilupperanno. Verranno utilizzate tecniche di apprendimento non formale con integrazione di strumenti volti a favorire ogni tipo di intelligenza (visiva, cinestetica, matematica, etc) e metodi partecipativi che stimolino l'acquisizione di competenze trasversali da parte di tutti. La strumentazione tecnologica favorirà l'implementazione di queste nuove metodologie.

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.

Il controllo in itinere del progetto sarà effettuato attraverso soglia di presenza (che non deve scendere sotto una media del 60%); presenza progressiva di "prodotti" informatici ad opera dei ragazzi; partecipazione attiva (progressiva) da parte di almeno il 75% del gruppo. Modalità di verifica e valutazione: è prevista una valutazione generale delle competenze e delle abilità coinvolte prima e dopo lo svolgimento delle attività (prove di competenze appositamente costruite con specifiche rubriche valutative), ed un monitoraggio continuo della partecipazione attiva ed effettiva di studentesse e studenti. Verrà inoltre attribuito un ruolo importante all'autovalutazione di studentesse e studenti sia dell'esperienza complessiva che degli apprendimenti sviluppati. Il coinvolgimento dei genitori verrà valutato verificando la presenza alle varie occasioni di restituzione.



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).

Attraverso una formazione insegnanti iniziale e l'empowerment degli studenti, le competenze e conoscenze acquisite potranno essere replicate all'interno di futuri laboratori, all'interno della classe e delle assemblee, andando a creare possibili connessioni con le attività di Alternanza Scuola Lavoro. Il lavoro, in stretta connessione con il terzo settore, permetterà alla scuola di entrare in rete con altre Istituzioni scolastiche e di attivare collaborazioni a lungo termine con altre realtà del territorio. I prodotti creati, di tipo digitale, saranno facilmente condivisibili all'interno di piattaforme, social media e siti delle scuole, nonché all'interno delle piattaforme delle diverse ONG che lavorano su educazione alla cittadinanza globale. Si mirerà inoltre alla messa in rete e integrazione tra scuole attraverso i vari prodotti e al futuro ulteriore sviluppo del progetto attraverso progettazioni di respiro europeo.

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.

All' inizio dell'anno scolastico sarà preparato un sondaggio da far circolare tra gli studenti al fine di individuare le tematiche alle quali sono più interessati: questo andrà a caratterizzare fin dall'inizio la dimensione partecipativa degli interventi. Il laboratorio, costruito sulle priorità tematiche rilevate, prevedrà la creazione di azioni sociali da svolgere sia all'interno che all'esterno della scuola, con una ricaduta e un coinvolgimento immediato della cittadinanza, e, tra questa, dei genitori degli studenti. Gli studenti saranno pertanto i leader delle azioni e i genitori i beneficiari degli interventi di sensibilizzazione. Le azioni saranno un veicolo per mostrare ai genitori le competenze apprese e la loro valorizzazione. La scuola, attraverso metodologie partecipative, permetterà quindi l'incontro tra dimensione formale, non formale e informale.

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

Attraverso la conoscenza dei principi e concetti fondamentali dell'informatica e utilizzo dei suoi strumenti e metodi, il modulo intende stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale, favorendo il nesso fra applicazioni scientifiche e società attraverso attività laboratoriali che simulano la realtà sociale e climatica che ci circonda in relazione agli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile. I laboratori, che prevedono il lavoro in gruppi e la concretezza delle attività (legate anche all'educazione non formale) favoriscono lo sviluppo delle competenze di comunicazione, organizzazione e distribuzione del lavoro, leadership e creazione di prodotti digitali da pubblicare e condividere in Rete, coinvolgendo direttamente i soggetti nella progettazione. Come già segnalato, questo intervento si integra perfettamente nelle attività già previste dalla scuola e sfrutterà appieno la strumentazione tecnologica.



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
Piattaforma E-Learning	pagina 23,27	http://www.isisvarchi.gov.it/file.php?file=%2F1%2Fas1516%2Fptof_finale.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
Implementazione da parte di esperti esterni dei laboratori relativi ai moduli.	1	OXFAM ITALIA	Dichiarazione di intenti	0003560	16/05/2017	Si

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Make the Link	€ 5.682,00
Condividere i Diritti	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 11.364,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo: Make the Link

Dettagli modulo

Titolo modulo	
Make the Link	



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il modulo prevede 30 ore (ripetibili), è rivolto particolarmente al biennio.</p> <p>Obiettivi didattico/formativi: sviluppare le molteplici competenze utili ad affrontare la complessità del mondo attuale e le sfide di una società che cambia rapidamente, contribuendo a far sì che gli studenti coltivino e sviluppino competenze scientifico-tecnologiche inserendoli nel contesto dell'attualità globale, con attività che esplorano i valori e le attitudini sottostanti lo sviluppo scientifico e tecnologico dei paesi del mondo. Il Modulo permetterà di migliorare le opportunità di apprendimento di tutte le discipline, promuovendo trasversalmente la capacità di pensiero e di risoluzione di problemi, come anche di rinforzo e motivazione, lo stimolo alla creatività grazie all'offerta di nuove forme di espressione e, infine, una prima introduzione ai fondamenti dell'informatica.</p> <p>Contenuti: attraverso la conoscenza dei principi e concetti fondamentali dell'informatica e utilizzo dei suoi strumenti e metodi, il modulo intende stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale, favorendo il nesso fra applicazioni scientifiche e società attraverso attività laboratoriali che simulano la realtà sociale e climatica che ci circonda in relazione agli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile. I laboratori, che prevedono il lavoro in gruppi e la concretezza delle attività (legate anche all'educazione non formale) favoriscono lo sviluppo delle competenze di comunicazione, organizzazione e distribuzione del lavoro, leadership e creazione di prodotti digitali da pubblicare e condividere in Rete, coinvolgendo direttamente i soggetti nella progettazione.</p> <p>Principali metodologie: l'approccio prevede percorsi di apprendimento condivisi in classe centrate sull'attivazione dei soggetti partecipanti e l'utilizzo di strumenti informatici per la risoluzione di problemi mediante l'uso di tabelle, alberi o grafi; giochi educativi online. Il modulo prevede una fase di progettazione e di collaborazione di gruppo per la realizzazione del prodotto finale, grazie ad un loro coinvolgimento diretto centrate sui loro interessi e attività che esplorano i valori e le attitudini sottostanti lo sviluppo scientifico e tecnologico.</p> <p>Risultati attesi: si attendono l'acquisizione di nuovi strumenti per una comprensione critica e la migliore integrazione del senso umano delle tecnologie, lo sviluppo di capacità e competenze ritenute indispensabili alla crescita personale degli studenti e il successo scolastico. La fruizione del modulo promuove la capacità di pensiero e di risoluzione di problemi oltre che stimolare la creatività grazie all'offerta di nuove forme di espressione informatico-digitale.</p> <p>Monitoraggio: il controllo in itinere del progetto sarà effettuato attraverso soglia di presenza (che non deve scendere sotto una media del 60%); presenza progressiva di "prodotti" informatici ad opera dei ragazzi; partecipazione attiva (progressiva) da parte di almeno il 75% del gruppo.</p> <p>Modalità di verifica e valutazione: è prevista una valutazione generale delle competenze e delle abilità coinvolte prima e dopo lo svolgimento delle attività (prove di competenze appositamente costruite con specifiche rubriche valutative), ed un monitoraggio continuo della partecipazione attiva ed effettiva di studentesse e studenti. Verrà inoltre attribuito un ruolo importante all'autovalutazione di studentesse e studenti sia dell'esperienza complessiva che degli apprendimenti sviluppati.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>15/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>ARPS01901L</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)</p>



Numero ore 30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Make the Link

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 €
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: Condividere i Diritti

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Condividere i Diritti



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il modulo prevede 30 ore.</p> <p>Obiettivi didattico/formativi: fornire a giovani cittadine e cittadini digitali le competenze per prevenire, attraverso strategie comportamentali consapevoli, situazioni di disagio online, ed evitare meccanismi di bullismo, forme di incitamento all'odio, strumentalizzazione delle informazioni, secondo i reali bisogni comunicativi dello studente. Il modulo si propone di migliorare la comprensione e la consapevolezza dei propri diritti e responsabilità in Rete, anche a partire dalla Dichiarazione dei diritti in Internet. Parallelamente si cercherà di stimolare il pensiero critico, la creatività, l'iniziativa e la capacità di riconoscimento, espressione e gestione delle emozioni, e disviluppare le competenze chiave quali: digitale, imparare a imparare, progettare, collaborare e partecipare.</p> <p>Contenuti: vengono presentati in relazione ai contesti reali in cui si muovono gli studenti ed alle principali situazioni comunicative che si trovano a dover gestire online. Contenuti strategici e di valenza prioritaria ricavati dal lavoro su concetti di multimedialità, interattività, ipertestualità e attraverso la narrazione fra testo, immagini, audio, video. Storytelling e digital storytelling come mezzi di comunicazione cruciale da un lato per aumentare la comprensione di altre culture e dall'altro contro l'ignoranza, l'esclusione e le ineguaglianze, propedeutici all'acquisizione dei linguaggi specifici delle materie curriculari.</p> <p>Principali metodologie: l'approccio metodologico è quello dell'"impara-pensa-agisci" che, attraverso la stimolazione della creatività e del coraggio di sperimentare e riflettere in maniera critica su questioni complesse, incoraggia gli alunni a esplorare, sviluppare ed esprimere criticamente le proprie opinioni e i propri valori per fare scelte consapevoli e partecipare attivamente alla società. Le attività digitali vengono declinate in maniera olistica attraverso metodi di educazione non formale, quali attività dinamiche e ludiche in coppia ed in gruppo come rompigghiaccio, ricerche induttive ed elaborazione di testi scritti, audio e video legati a situazioni comunicative autentiche; attività di project work finalizzate alla realizzazione di prodotti attraverso la metodologia del cooperative learning e del learning by doing.</p> <p>Risultati attesi: i beneficiari del modulo miglioreranno la comprensione, fruizione e l'uso consapevole dei media, soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali. In particolare, attraverso l'identificazione, il riconoscimento e la simulazione delle dinamiche che portano ad esperienze negative, saranno in grado di mettere in atto strategie comportamentali per prevenire e gestire i rischi online come hate speech (odio online), bullismo, stalking, molestie, spam, furto dell'identità, phishing, clickjacking, etc.). Inoltre, il modulo sarà realizzato inserendosi all'interno di una progettualità educativo-formativa che tenga conto delle aspirazioni e la crescita degli studenti partecipanti e preveda una restituzione a tutta la scuola.</p> <p>Monitoraggio: il controllo in itinere del progetto sarà effettuato attraverso soglia di presenza (che non deve scendere sotto una media del 60%); partecipazione attiva (progressiva) da parte di almeno il 75% del gruppo.</p> <p>Modalità di verifica e valutazione: è prevista una valutazione generale delle competenze e delle abilità coinvolte prima e dopo lo svolgimento delle attività (test di valutazione in entrata e in uscita) ed un monitoraggio continuo della partecipazione attiva ed effettiva di studentesse e studenti. Verrà inoltre attribuito un ruolo importante all'autovalutazione da parte degli apprendenti sia dei propri percorsi individuali (attraverso schede di verifica "mi metto alla prova" create ad hoc), sia dell'esperienza formativa complessiva (attraverso questionari di valutazione del corso da somministrare a fine modulo).</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>15/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Competenze di cittadinanza digitale</p>



Sedi dove è previsto il modulo	ARRC019015
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Condividere i Diritti

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 €
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 990957)
Importo totale richiesto	€ 11.364,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	176 CIRC
Data Delibera collegio docenti	15/03/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	3219
Data Delibera consiglio d'istituto	23/03/2017
Data e ora inoltro	17/05/2017 10:28:00
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 the Link</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Condividere i Diritti</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "Sviluppo Pensiero Computazionale e Creatività: 'Make the Link' e Condividere i Diritti"	€ 11.364,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 11.364,00	€ 25.000,00