

ESTRATTO DEL VERBALE DEL CONSIGLIO D'ISTITUTO DELL'ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI OLGIATE COMASCO DEL 15/05/2017

La seduta viene aperta alle ore 18.00 dal Dirigente Scolastico (in seguito DS), prof. Cosimo Capogrosso che da veloce lettura del verbale precedente; questo viene approvato dai presenti, di cui si attesta la presenza nel foglio firme depositato in segreteria di Istituto.

.....omissis.....

1. **Approvazione progetto PON "cittadinanza e creatività digitale"**

Il DS comunica che l'Istituto intende aderire al bando "PON (Piano Operativo Nazionale) per la scuola , avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale" a supporto dell'offerta formativa. (prot. 2669 del 03.03.2017) -FSE-Programma Operativo Nazionale "Per la scuola competenze ed ambienti per l'apprendimento" 2014-2020-Asse I- istruzione- fondo FSE – obiettivo specifico 10.2-azione 10.2.2 per formazione –educazione extra curricolo di cittadina digitale e sviluppo pensiero computazionale. Progetto Edu-c@re (vedi allegato 1) per un totale di 4 moduli formativi da attuarsi nel biennio scolastico 2017-2019..

L'istituto potrebbe usufruire di fondi fino a circa 25.000,00 euro

Il Consiglio d'istituto delibera l'adesione al Bando all'unanimità. (delibera n. 63)

Allegato

Sintesi del progetto **Edu-c@re, presentato**

Il nostro istituto intende presentare, nell'ambito della candidatura all'avviso **PON n. prot. 2669 del 03/03/2017** "Sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di cittadinanza digitale, a supporto dell'offerta formativa" il progetto **Edu-c@re**, per un finanziamento di **circa 23.000,00 euro**.

Quanto pensato si armonizza perfettamente con quanto si può trovare nel **PTOF** di Istituto (cfr. pagg. 14 e 15) in cui l'educazione e la formazione alla cittadinanza digitale e lo sviluppo del pensiero computazionale sono stati assunti per il triennio 2016/2019 come punti da migliorare e potenziare con azioni mirate.

Il progetto **Edu-c@re** sarà attivo negli anni scolastici 2017/2018 e 2018/2019, prevede la realizzazione di **due moduli per anno**, uno per gli alunni frequentanti i **quattro plessi delle scuole Primarie** (bambini di 4 e 5) e uno per gli **alunni della Scuola Secondaria** di primo grado "M. Buonarroti" (1 e 2 media); i moduli saranno replicati non uguali nei contenuti ma con uguali finalità e metodi, in due anni scolastici consecutivi per dare continuità e sviluppo al progetto e far sì che più alunni possano partecipare al percorso, anche su livelli di scuola diversi.

Saranno **in orario extra-curricolare** durante la fase cadenzata settimanale (laboratoriale), potranno viceversa essere anche in orario curricolare gli eventi di socializzazione e peer-education previsti. Saranno presenti, come dall'avviso PON, esperti, tutor d'aula, figura/figure aggiuntiva/e, personale ATA e gli insegnanti referenti per il progetto e/o per i diversi moduli proposti.

Le attività avranno un forte carattere creativo e ludico e andranno a sviluppare competenze sociali, il pensiero divergente ma anche logico.

Il Focus

Promozione delle buone pratiche in rete; le relazioni "digitali" in positivo e negativo.

Strumenti e Metodologie

Teatro, teatro sociale, peer education, media education

Descrizione di massima

- Da un lavoro pratico, fisico, teatrale, drammaturgico, dal *far finta di* alla *riflessione*;
- Il digital come strumento di relazione con me stesso, i pari, la mia comunità di riferimento e il popolo della rete;
- Attivazione di un processo di sviluppo delle abilità creative del gruppo di bambini/ragazzi
- Produzione di un prodotto culturale (multimediale e/o non) che possa **disseminare alla comunità** i contenuti di prevenzione sulle relazioni in rete quindi di un suo buono e significativo utilizzo.

Modulazione di massima per la scuola primaria

- Lavoro pratico e fisico in laboratorio di gruppo;
- Uso del teatro come strumento di relazione di gruppo e come strumento creativo analogico anche per lo sviluppo del pensiero computazionale, attraverso attività unplugged (cioè fisiche, non mediate dal digitale, letteralmente: scollegate); creazione di algoritmi analogici-unplugged;
- relazione tra corpo fisico e il corpo digitale;
- digitalizzazione dell'esperienza relazionale (foto & video);
- il racconto di me, dell'altro e della realtà che mi circonda (storytelling);
- da un ricordo ad una foto postata in rete (in collegamento con i percorsi si conoscenza di se attuati nel normale curricolo).

L'intero percorso verrà condiviso con i pari e con la comunità territoriale attraverso la presentazione dei prodotti (piccole performaces sceniche, sketch, ecc...) che i ragazzi avranno progettato, guidati dai formatori/esperti.

Modulazione di massima per la scuola Secondaria

- Metodologia project-based learning:
invito alla creazione di video sul tema delle relazioni in rete (in positivo e negativo) a

partire da *situazioni concrete* (reali o ipotizzate come vere) in cui sperimentare, in una situazione di sperimentazione laboratoriale,

- una creatività singola e di gruppo verso un esito che sarà immesso e condiviso in rete a cui deriva un'analisi degli strumenti di relazione in rete -dai social ai blog.
- Ricerca, analisi e raccolta di materiali ed informazioni in rete (composizione del materiale creativo, immissione di informazione nell'algoritmo creativo);
- mix e mash-up delle informazioni raccolte, connessioni e non;
- produzione creativa collettiva e partecipata;
- post-produzione dei materiali, finalizzazione;
- condivisione e lancio in rete e al territorio;
- monitoraggio dei risultati;

L'intero percorso verrà condiviso con i pari, con la comunità territoriale di riferimento e non, attraverso la presentazione di quanto prodotto (es. video, videopillole, brevi performaces, ecc...) che i ragazzi avranno progettato, guidati dai formatori/esperti, e che verranno pubblicati anche in appositi spazi online, per arrivare al più vasto pubblico possibile.

In fase di istruzione del progetto sono stati coinvolti in termini di sostegno e collaborazione a titolo gratuito le realtà territoriali di seguito elencate:

il *comune di Beregazzo con Figliaro* e il *comune di Olgiate Comasco* soprattutto per un supporto logistico, strumentale e pubblicità. Entrambe hanno risposto in modo positivo.

È stata coinvolta l'Associazione genitori *La lanterna* per una collaborazione alla progettazione dei percorsi stessi e una condivisione di obiettivi e finalità espresse. I genitori impegnano anche a continuare ed implementare i percorsi di formazione sui temi dell'uso responsabile delle nuove tecnologie di comunicazione in parallelo con le proposte dell'Istituto rivolte ai ragazzi.

È stato chiesto il sostegno anche al Consorzio per i servizi sociali dell'Olgiatese, Azienda Speciale Consortile che condivide da anni con noi percorsi di integrazione per alunni in situazione di fragilità e lo sportello di ascolto psicopedagogico.

Quanto dichiarato sopra potrà variare nei contenuti/forma per adeguarsi ai bisogni degli utenti reali che parteciperanno, non varieranno invece le finalità.

Preventivo COSTI (non modificabili)

Modulo 1 e 2 4 e 5 primaria	Unplugged "Connetti@moci"	totale costi	commenti da raddoppiare su 2 annualità
2 formatori esperti	70,00 € x 30h	2.100,00 €	comunque il massimale è 70,00 €. In fase di bando di gara si potrà chiedere o far garantire due figure allo stesso costo e non 1 sola
1 tutor d'aula	30,00 € x 30h	900,00 €	

1 figura aggiuntiva (es. educatore DA-DSA-BES/drammaturgo)	30,00 € x 20h	600,00 €	
costi gestione (segreteria)	3,47 € x 30h x 20 alunni	2.082,00 €	
	totale	5.682,00	
Modulo 1 e 2 1 e 2 secondaria	Cyberbulling "Attent@mente"	totale costi	commenti da raddoppiare su 2 annualità
1 formatore esperto	70,00 € x 30h	2.100,00 €	
1 tutor d'aula	30,00 € x 30h	900,00 €	
1 figura aggiuntiva (es. educatore BES-DA-DSA/drammaturgo)	30,00 € x 20h	600,00 €	
costi gestione (segreteria)	3,47 € x 30h x 20 alunni	2.082,00 €	
	totale	5.682,00 €	
totale finanziabile: 25.000,00 €	totale x 4 moduli	22.728,00 €	