



Candidatura N. 990009 2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. OLGiate COMASCO
Codice meccanografico	COIC80700A
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	PIAZZA VOLTA 4/A
Provincia	CO
Comune	Olgiate Comasco
CAP	22077
Telefono	031947207
E-mail	COIC80700A@istruzione.it
Sito web	icolgiatecomasco.gov.it
Numero alunni	1442
Plessi	COAA807017 - CASTELNUOVO BOZZENTE COAA807028 - OLGiate C./V.DELLA REPUBBLICA COAA807039 - OLGiate C./VIA RONCORONI COEE80701C - BERGAZZO CON FIGLIARO COEE80702D - OLGiate C. VIA REPUBBLICA COEE80703E - OLGiate C. VIA S.GERARDO COEE80704G - OLGiate C. SOMAINO COMM80701B - SCUOLA SEC. I GRADO BUONARROTI



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	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. 990009 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenze di cittadinanza digitale	Unplugged "Connetti@moci" – 2 anno	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	Unplugged "Connetti@moci" – 1 anno	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	Cyberbulling "Attent@mente" – 1 anno	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	Cyberbulling "Attent@mente" – 2 anno	€ 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: Edu-c@re

Descrizione progetto	Percorso attivo d'educazione/formazione di persone e buoni cittadini d'oggi (cfr. open.gov.it) secondo le regole del fare ragionato/metodo scientifico di lavoro (ideare, progettare, sperimentare/costruire/agire, verificare/valutare), tessuti su percorsi di cittadinanza digitale. Le attività, fortemente laboratoriali, pensate per agire il pensiero logico/computazionale attraverso azioni ad alta complessità (es. strutturazione di un video, una performance scenica), unplugged e assistite da TIC, potenzieranno nei ragazzi capacità critiche, pensiero divergente, competenze sociali.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Il territorio su cui insiste L'I.C. (comuni di Olgiate Comasco, Beregazzo con Figliaro e Castelnuovo Bozzente) è al centro di due importanti arterie tra Como/Varese e Bassa Comasca/Svizzera che favoriscono il frontalierato e il pendolarismo. Esso ha visto una consistente fase immigratoria sia dall'Italia che dall'estero: oggi gli alunni stranieri sono il 10% dei 1200 frequentanti. L'olgiatese si è trasformato da agricolo ad industrializzato. Più recente è lo sviluppo del terziario. I fenomeni della globalizzazione e della delocalizzazione, oltre alla recente crisi economica, hanno portato ad una contrazione dell'industria, alla riduzione della manodopera, alla disoccupazione; sono aumentate le famiglie monoreddito o con situazione precaria. Sono in aumento famiglie monoparentali, spesso in situazione di fragilità e difficoltà. L'istituto è fortemente integrato al territorio e negli anni ha avviato diverse collaborazioni con EE e associazioni. Globalmente, le prove Invalsi ci collocano ad un livello medio/alto. Le urgenze di sviluppare capacità di analisi e soluzione dei problemi e di far crescere i ragazzi come cittadini responsabili, anche nei nuovi spazi che la rete offre, sono fatte proprie dall'istituzione scolastica ma anche dagli stakeholder (genitori, Enti Locali).



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 si propone di sviluppare:

- l'utilizzo del pensiero computazionale, ossia l'attitudine mentale a sviluppare strategie originali/non ripetitive per la risoluzione di problemi diversi; si esplorerà l'elaborazione di tali strategie attraverso l'incontro creativo con i media digitali e la rete, in un processo individuale e di gruppo.
- l'alfabetizzazione creativa digitale con un lavoro di conoscenza, analisi e uso dei vari canali di comunicazione presenti in rete.

Parallelamente, il progetto vuole promuovere tra i partecipanti:

- il valore della cittadinanza digitale attiva basata sull'educazione all'uso consapevole della rete,
- le abilità di critica e valutazione delle informazioni reperite online,
- la creazione di prodotti digitali di qualità etica ed estetica da diffondere in rete,
- lo sviluppo della resilienza digitale singola e di gruppo, per prevenzione e contrasto a fenomeni quali cyberbullismo, sexting, cyberstupidity.

Il progetto sostiene un percorso verticale tra i vari cicli scolastici attuando un legame tra i moduli progettati e tra gli alunni della scuola primaria e secondaria. Si vuole mettere in connessione i ragazzi coinvolti nel progetto con il resto della comunità scolastica per diffondere i saperi acquisiti e sviluppare un percorso di peer education.

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.

I fenomeni sempre più frequenti di discussione e conflitti in classe o in ambiente scolastico, luogo d'elezione della socialità dei bambini e dei ragazzi, causati da un uso non responsabile e troppo superficiale di spazi social e online è, nel nostro Istituto, ormai un fatto e coinvolge i bambini già dai 9 anni. Parallelamente lo sviluppo del pensiero computazionale, inteso come attitudine creativa della mente a sviluppare strategie originali e non ripetitive basate sull'analisi di problemi complessi ridotti a unità minime, è una delle competenze che ci siamo prefissati di consolidare e potenziare.

Saranno dunque destinatari dei moduli progettati e della formazione potenzialmente tutti gli alunni e le alunne dei plessi della Primaria e Secondaria dell'Istituto attraverso la forma della peer education prevista come esito del progetto; nello specifico potranno accedere ai percorsi di formazione richiesti nel bando e nei due anni previsti: 1 gruppo/anno di 25 alunni circa della Primaria di 4 e 5 e 1 gruppo/anno di 25 alunni circa della Secondaria di 1 e 2.

La partecipazione sarà libera, fino ad esaurimento posti.

Tutti i gruppi previsti sono formati da ragazzi misti per età, abilità, capacità di base, attitudini, ma non per ordine di scuola.

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.

Il progetto Edu-c@re sarà attivo negli anni scolastici 2017/2018 e 2018/2019. I moduli rivolti agli alunni frequentanti i quattro plessi delle scuole Primarie afferenti l'Istituto, avranno come sede o il plesso di via San Gerardo a Olgiate Comasco o quello sito nel comune di Beregazzo con Figliaro; saranno in extrascolastico (pomeriggio e/o sabato mattina).

I moduli per gli alunni della Scuola Secondaria di primo grado "M. Buonarroti" dell'I.C. di Olgiate Comasco avranno sede nella secondaria stessa e saranno in orario extrascolastico (pomeriggio e/o sabato mattina).

L'Istituto, avendo un orario misto a settimana corta e lunga ed essendo sede CPIA, garantisce le aperture in orario extra-curricolare sia durante la fase cadenzata settimanale (laboratoriale) sia durante gli eventi di socializzazione e peer-education previsti (es. incontri intensivi durante i weekend). Saranno presenti, come previsti dall'avviso, esperti, tutor d'aula, figura/figure aggiuntiva/e, personale ATA e gli insegnanti referenti per il progetto e/o per i diversi moduli proposti.

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.

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...).

In fase di istruzione del seguente 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 di pubblicità. Entrambe hanno risposto in modo positivo.

È stata coinvolta l'Associazione genitori locale "La Lanterna" per una collaborazione alla progettazione dei percorsi stessi e una condivisione di obiettivi e finalità espresse. L'Associazione è già attiva nel nostro bacino di utenza per la formazione dei genitori sulle tematiche proposte in questo progetto. Si impegna anche a implementare percorsi di formazione genitori in parallelo con le proposte dell'Istituto rivolte ai ragazzi.

Il progetto verrà anche sostenuto dal 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, sportello di ascolto psicopedagogico.

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.).

Il progetto utilizzerà metodologie di didattica attiva e laboratoriale attraverso la creazione di un gruppo di lavoro e la condivisione di un patto formativo con alunni e famiglie. Si lavorerà come prima cosa sulla creazione di un progetto comune ai diversi istituti e alle diverse sedi, stabilendone il fine e procedendo a costituire un tavolo di lavoro congiunto.

Il processo formativo e creativo attivato sarà pensato e condotto a partire dalle abilità sociali e creative dei partecipanti, in completo ascolto e promozione di esse.

Tutto il processo sarà pensato in co-progettazione tra alunni, conduttori, genitori ed insegnanti, verrà attivato un brainstorming collettivo iniziale per far emergere una lettura da parte della comunità scolastica delle tematiche messe in gioco dai moduli.

Saranno proposte numerose attività unplugged, principalmente giochi ed esercizi teatrali, che favoriscano processi di sintesi, pensiero logico e creativo per lo sviluppo del pensiero computazionale e l'attitudine al problem solving singolo e di gruppo. Si farà quindi uso di una dimensione tangibile e corporea inserita in un contesto ludico per riflettere analogicamente su meccanismi e concetti del pensiero computazionale.

Verrà inoltre utilizzata la peer&media education: gli alunni e le alunne protagonisti dei moduli saranno formati alla condivisione di contenuti e prodotti creativi con i coetanei e poi con il resto della comunità scolastica durante singoli eventi dedicati.



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 I.C. OLGiate COMASCO
(COIC80700A)

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'intero progetto si armonizza perfettamente con quanto si può trovare nel [PTOF](#) (cfr. pagg. 14 e 15) di istituto 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.

In particolare quest'anno tutte le classi dell'istituto sono state coinvolte in brevi attività di computing, attraverso l'uso di software o piattaforme dedicate e attività unplugged (come giochi di routine o di strategia); l'uso della piattaforma di e-learning d'Istituto, basata sull'uso della Google Suite for education, da parte della scuola secondaria e dalla maggior parte delle classi della primaria a partire dalla classe terza, ha imposto una sempre più stringente attenzione a come si abitano i luoghi virtuali e la responsabilità che ne deriva per il singolo e per il gruppo. Ci siamo dotati di Policy di e-safety di Istituto (progetto con Generazioni connesse) declinata in singole fasce di età e utenze in PUA (policy di utilizzo accettabile) dedicate; abbiamo attivato puntuali interventi di educazione all'uso sicuro e corretto dei device personali e dei luoghi social virtuali. Verranno certamente usati i due ambienti innovativi per l'apprendimento, realizzati con 10.8.1.A3-FESR PON-LO-2015-176.

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.

Edu-c@re si propone di coinvolgere pienamente tutti i ragazzi e i bambini che lo desiderano, promuovendo l'integrazione e l'inclusione attraverso le attività fortemente laboratoriali di soggetti in situazione di fragilità (Bisogni Educativi Speciali) o di diversa abilità (Diversamente Abili). Le attività di gruppo daranno la possibilità ad ognuno di esprimere le proprie competenze e le proprie attitudini, ovvero le diverse abilità che caratterizzano ciascun individuo. La collaborazione tra compagni metterà in luce le specificità del singolo. Queste specificità, armonizzate e potenziate attraverso quelle dei compagni, permetteranno di arrivare ad un risultato d'insieme migliore in qualità, forma e contenuti rispetto a quello potenzialmente auspicabile agendo come singole unità e valorizzante per l'intero gruppo. Auspichiamo di aumentare in questi soggetti il benessere individuale e sociale e di ridurre il divario percepito tra le diverse abilità. Non da meno, desideriamo implementare le capacità di relazione diretta, potenziata o semplicemente mediata da tecnologie.



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 progetto intende promuovere buone pratiche di cittadinanza digitale presso gli alunni dei diversi plessi dell'I.C. di Olgiate Comasco, in modo trasversale. L'innovatività del processo messo in atto e le partnership territoriali garantiranno un impatto e una sostenibilità non solo sul tempo scolastico e nelle prestazioni degli alunni coinvolti, ma anche sull'intera comunità scolastica. Le azioni di peer education potranno protrarre oltre la durata effettiva del progetto gli effetti positivi attesi, grazie alla valorizzazione del capitale sociale, di metodo e di contenuto sviluppati da Edu-c@re. Sarà poi coinvolta anche la comunità educante territoriale, per mezzo della diffusione dei contenuti on-line e alla loro socializzazione in alcuni momenti precisi del percorso. Durante le prime fasi di progetto, ed insieme ai partner territoriali che lo vorranno, sarà inoltre steso un piano di fund-raising privato e pubblico per sostenere e poter ulteriormente potenziare le azioni a fine progetto.

Prospettive di scalabilità e replicabilità della stessa nel tempo e sul territorio

Indicare, ad esempio, come sarà comunicato il progetto alla comunità scolastica e al territorio; se il progetto prevede l'apertura a sviluppi che proseguano oltre la sua conclusione; se saranno prodotti materiali/modelli riutilizzabili e come verranno messi a disposizione; quale documentazione sarà realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices).

Il progetto Edu-c@re grazie ad apposita piattaforma web (sito, landing page) diffonderà le pratiche sperimentate nei laboratori che i diversi moduli attiveranno al fine di condividere con tutto il personale docente dell'Istituto Comprensivo e non, solo i materiali e le diverse azioni di progetto; i contenuti, stilati in apposite schede, saranno distribuiti in Licenza Creative Commons, e diffusi nella rete dei blog di scambio di materiale didattico, in modo da alimentare un proficuo dibattito sulle attività e una loro diffusione.

La replicabilità nel tempo e sul territorio sarà garantita da un piano di fund-raising che accompagnerà il progetto durante le sue fasi; sarà creato un tavolo di lavoro dedicato insieme ai partner territoriali per valutare finanziamenti pubblici e privati per poter replicare e scalare il progetto nei diversi plessi. Saranno valutate anche azioni di crowdfunding tramite piattaforme on-line, coerenti, anche sul piano della pratica con il percorso di cittadinanza digitale descritto, capace di coinvolgere la comunità educante territoriale.



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.

Il progetto Edu-c@re intende attivare, in fase di start-up, un'ampia consultazione dei diversi attori coinvolti nel percorso educativo, formativo e di cittadinanza attorno agli alunni dell'Istituto Comprensivo di Olgiate Comasco: scuola, genitori, comuni di riferimento ed associazioni territoriali. I contenuti di progetto saranno oggetto di un tavolo di lavoro congiunto tra i vari enti a partire da un primo confronto con gli alunni e le alunne delle scuole primarie e secondarie, si socializzeranno metodi e azioni. Ogni ente sarà coinvolto per un suo specifico apporto e lettura del tema generale della cittadinanza digitale, sia in fase di progettazione che durante il monitoraggio che nella diffusione di prodotti e pratiche. La comunità educante territoriale sarà quindi attivata come attore principale a cui far riferimento in ogni fase del progetto.

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 e i contenuti sviluppati nei moduli formativi saranno centrati sull'acquisizione di una maggiore consapevolezza sul come proporre la propria persona negli ambienti online, su quali problematiche si potrebbero incontrare nell'approcciare spazi di condivisione e su quali vantaggi si possono ottenere e coltivare se si è capaci di un uso responsabile e vigile dei mezzi.

Le attività laboratoriali svilupperanno nei ragazzi capacità di analisi dei problemi (brainstorming, discussione, ricerca dati e verifica dell'attendibilità, giochi unplugged per simulare comportamenti, ecc...), avere competenze rispetto all'uso e all'implementazione delle risorse della rete (prosumer), diventare sempre più consapevoli che vita virtuale e vita reale sono fortemente interconnesse e dipendenti. L'approccio metodologico non formale sosterrà l'apprendimento attraverso attività progettuali complesse (project-based-learning) e attraverso il "mettermi nei panni di" e ipotizzando percorsi e scenari (learning by doing and creating). I ragazzi si faranno poi carico di una disseminazione di quanto sperimentato, appreso e prodotto attraverso momenti di peer education. Si ipotizzano attività unplugged, online, costruzione di performances sceniche, strutturazione di video, uso di spazi online di pubblicazione/disseminazione.



Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Nessun progetto collegato.

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Unplugged "Connetti@moci" – 2 anno	€ 5.682,00
Unplugged "Connetti@moci" – 1 anno	€ 5.682,00
Cyberbulling "Attent@mente" – 1 anno	€ 5.682,00
Cyberbulling "Attent@mente" – 2 anno	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 22.728,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Unplugged "Connetti@moci" – 2 anno

Dettagli modulo

Titolo modulo	Unplugged "Connetti@moci" – 2 anno
---------------	------------------------------------



Descrizione modulo	<p>Metodologia: attiva e di gruppo; attività unplugged; sperimentazione digitale; project based learning; peer-education; media education.</p> <p>Il modulo vuole attivare per il secondo anno un laboratorio creativo di promozione delle competenze digitali dei bambini e delle bambine della scuola primaria. Sempre grazie a tecniche, giochi ed esercizi teatrali si approfondiranno maggiormente i concetti legati al pensiero computazionale e modalità di problem solving individuale e di gruppo.</p> <p>Si passerà poi dal lavoro unplugged e fisico alla sperimentazione digitale e al lavoro di sviluppo delle prime competenze nell'utilizzo della rete, della capacità di analisi critica dei contenuti reperiti, della consapevolezza nei comportamenti online quale metodo di prevenzione a futuri rischi.</p> <p>I temi proposti saranno: il corpo fisico ed il corpo digitale, il racconto di sé e la digitalizzazione dell'esperienza relazionale (foto & video), da un ricordo ad una foto postata in rete (collegamento con possibili unità didattiche su biografia, scrittura e racconto di sé). La verifica avverrà attraverso questionari di gradimento e la condivisione di quanto appreso in termini anche di consapevolezza durante un debriefing di gruppo. La valutazione del percorso sarà effettuata con apposite griglie di riferimento da tutti gli stakeholder coinvolti.</p>
Data inizio prevista	12/09/2018
Data fine prevista	30/06/2019
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	COEE80703E
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Unplugged "Connetti@moci" – 2 anno

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: Unplugged "Connetti@moci" – 1 anno

Dettagli modulo



Titolo modulo	Unplugged "Connetti@moci" – 1 anno
Descrizione modulo	<p>Metodologia: attiva e di gruppo; attività unplugged; teatro; project based learning; peer-education; media education.</p> <p>Il modulo intende attivare un laboratorio creativo di promozione delle competenze digitali dei bambini e delle bambine della scuola primaria.</p> <p>Attraverso attività pratiche e fisiche gli alunni sperimenteranno diversi concetti legati al pensiero computazionale; attraverso il gioco e la simulazione, anche grazie a tecniche teatrali, si sperimenteranno i concetti di algoritmo, automazione, sequenza, input-output. Il gioco è inteso come portatore di divertimento, coinvolgimento e motivazione; l'attivatore di un processo che stimola il problem solving, incoraggia la sperimentazione, un gioco strettamente connesso con la simulazione e la performance teatrale che coinvolge il corpo come strumento di conoscenza. L'uso del teatro sarà promosso come strumento di relazione di gruppo, come strumento creativo analogico, come strumento per lo sviluppo di attività unplugged sul pensiero computazionale. Argomenti trattati saranno: il corpo fisico e il corpo digitale; il racconto di me, dell'altro e della realtà che mi circonda (storytelling).</p> <p>La verifica avverrà attraverso questionari di gradimento e la condivisione di quanto appreso in termini anche di consapevolezza durante un debriefing di gruppo. La valutazione del percorso sarà effettuata con apposite griglie di riferimento da tutti gli stakeholder coinvolti.</p>
Data inizio prevista	12/09/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	COEE80701C
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Unplugged "Connetti@moci" – 1 anno

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: Cyberbulling "Attent@mente" – 1 anno

Dettagli modulo



Titolo modulo	Cyberbulling "Attent@mente" – 1 anno
Descrizione modulo	<p>Metodologia: attiva e di gruppo; project based learning; peer-education; media education, creazione digitale</p> <p>Il modulo attiverà un laboratorio creativo con l'obiettivo di produrre diversi contenuti da immettere on-line (foto, video, post) sulla sensibilizzazione ai rischi connessi all'uso della rete. Gli alunni saranno protagonisti di un processo creativo di gruppo, produttori di contenuti on-line ed educatori peer all'interno della comunità scolastica.</p> <p>Il processo attivato avrà come fine la produzione di un video di sensibilizzazione ai temi (project-based learning).</p> <p>Si lavorerà per fare ricerca, analisi e raccolta di materiali ed informazioni in rete; promuovendo competenze di scelta dei diversi contenuti; a seguito si lavorerà per comporre il materiale creativo, si promuoveranno tecniche di mix e mash-up delle informazioni raccolte, produzione creativa collettiva e partecipata; infine sarà allestito un set e i materiali video saranno post-prodotti; il tutto sarà condiviso in rete e saranno monitorati i risultati, le visualizzazioni e le condivisioni.</p> <p>I ragazzi saranno autori e protagonisti dei prodotti mediali; il processo creativo di selezione e composizione dei materiali promuoverà le competenze di analisi e selezione dei contenuti presenti in rete, formando dunque una coscienza critica, un'abilità di valutare affidabilità e credibilità di differenti fonti di informazione.</p> <p>Il modulo prevede la promozione di buone pratiche di cittadinanza digitale a partire da una formazione sulla consapevolezza delle norme sociali e giuridiche della rete; un'educazione ad un uso positivo e creativo degli strumenti digitali (anche attraverso il confronto con best-practice e case-study presenti in rete) e il contrasto ad azione violente di cyberbullismo, o comportamenti a rischio come il sexting.</p> <p>Il laboratorio prevede inoltre una formazione in peer education che porti i ragazzi del laboratorio a promuovere la visione del loro video e lo scambio di contenuti di prevenzione con i propri compagni di classe.</p> <p>La verifica avverrà attraverso questionari di gradimento e la condivisione di quanto appreso in termini anche di consapevolezza durante un debriefing di gruppo. La valutazione del percorso sarà effettuata con apposite griglie di riferimento da tutti gli stakeholder coinvolti.</p>
Data inizio prevista	12/09/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	COMM80701B
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Cyberbulling "Attent@mente" – 1 anno

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: Cyberbulling "Attent@mente" – 2 anno

Dettagli modulo

Titolo modulo	Cyberbulling "Attent@mente" – 2 anno
Descrizione modulo	<p>Metodologia: teatrale, attiva e di gruppo; project based learning; peer-education; media education.</p> <p>Per il secondo anno il modulo intende attivare un laboratorio teatrale e performativo che coinvolga il gruppo in una riflessione sull'utilizzo del web e dei social network tra i giovani e sui rischi connessi. Si inizierà dalla ricerca di materiali, contenuti ed informazioni reperiti online e alla loro selezione per lo sviluppo di un'analisi critica sulla veridicità e attendibilità. Si procederà quindi, partendo dagli stimoli trovati, ad una rielaborazione personale in chiave performativa attraverso le modalità di esercizi teatrali mirati e dell'improvvisazione. Obiettivo del percorso è la creazione di performance live interattive che affrontino le tematiche proposte in una modalità teatrale e coinvolgente. E' inoltre prevista una formazione del gruppo come peer educator: i ragazzi porteranno l'esito creato ai coetanei come momento di contatto per affrontare con essi i temi trattati nel laboratorio.</p> <p>Grazie alle metodologie del teatro, saranno fortemente incoraggiati il lavoro di equipe e collaborazione e la partecipazione attiva come autori ed ideatori dei prodotti performativi da realizzare.</p> <p>Temi di riferimento saranno il corpo fisico ed il corpo digitale, l'identità virtuale, l'utilizzo della propria immagine online, il racconto di sé e la condivisione dei propri vissuti emotivi tramite social network, le norme sulla privacy, i rischi legati ad un uso non consapevole della rete.</p> <p>La verifica avverrà attraverso questionari di gradimento e la condivisione di quanto appreso in termini anche di consapevolezza durante un debriefing di gruppo. La valutazione del percorso sarà effettuata con apposite griglie di riferimento da tutti gli stakeholder coinvolti.</p>
Data inizio prevista	12/09/2018
Data fine prevista	30/06/2019
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	COMM80701B
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Cyberbulling "Attent@mente" – 2 anno



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 I.C. OLGiate COMASCO
(COIC80700A)

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 990009)
Importo totale richiesto	€ 22.728,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	
Data Delibera collegio docenti	-
Num. Delibera consiglio d'istituto	
Data Delibera consiglio d'istituto	-
Data e ora inoltro	Piano non inoltrato

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Unplugged "Connetti@moci" – 2 anno</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Unplugged "Connetti@moci" – 1 anno</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Cyberbulling "Attent@mente" – 1 anno</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Cyberbulling "Attent@mente" – 2 anno</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "Edu-c@re"	€ 22.728,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 22.728,00	€ 25.000,00