



**Candidatura N. 989115**  
**2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e**  
**cittadinanza digitale**

**Sezione: Anagrafica scuola**

**Dati anagrafici**

<b>Denominazione</b>	IPSIA 'G. SIGISMONDI'
<b>Codice meccanografico</b>	PGRI210002
<b>Tipo istituto</b>	IST PROF INDUSTRIA E ARTIGIANATO
<b>Indirizzo</b>	VIA SEPTEMPEDANA
<b>Provincia</b>	PG
<b>Comune</b>	Nocera Umbra
<b>CAP</b>	06025
<b>Telefono</b>	0742818847
<b>E-mail</b>	pgic82800p@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.scuolenoceraumbra.it
<b>Numero alunni</b>	96
<b>Plessi</b>	PGRI210002 - IPSIA "G. SIGISMONDI" PGRI21050B - NOCERA UMBRA 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 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Aumento delle certificazioni finali o di altre forme di riconoscimento e mappatura delle competenze per i percorsi formativi, dedicati a competenze informatiche/tecniche specifiche, conseguiti dalle studentesse e dagli studenti 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. 989115 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	Mappa il tuo mondo	€ 7.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	RoboTiAmo Ed.1	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	RoboTiAmo Ed.2	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	Sociali e consapevoli	€ 6.482,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 24.928,00</b>

## Articolazione della candidatura

### 10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

#### 10.2.2A - Competenze di base

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: Digi-zen: cittadini digitali

##### Descrizione progetto

La Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni del 19 maggio 2010, intitolata "Un'agenda digitale europea" (COM(2010) 245) è una delle sette iniziative faro della strategia Europa 2020, che fissa obiettivi per la crescita nell'Unione europea da raggiungere entro il 2020. Questa agenda digitale propone di sfruttare al meglio il potenziale delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) per favorire l'innovazione, la crescita economica e il progresso.

Numerosi sono gli obiettivi che essa si pone, al fine di giungere al mercato unico digitale:

- Aumentare l'interoperabilità e gli standard di dispositivi, applicazioni, banche dati, servizi e reti;
- Unificare i servizi di telecomunicazione;
- Consolidare la fiducia e la sicurezza on line;
- Promuovere un accesso ad Internet veloce e superveloce per tutti;
- Investire nella ricerca e nell'innovazione;
- Migliorare l'alfabetizzazione, le competenze e l'inclusione nel mondo digitale.

Sulla base di ciò, il progetto si propone di promuovere lo sviluppo di competenze digitali sia legate ad aspetti "tecnici" (utilizzo di OpenGeoData e creazione/utilizzo di robot), sia legate all'utilizzo critico e consapevole delle rete e dei media. Tutto ciò si pone in coerenza con il PTOF dell'Istituto, che si pone, fra gli obiettivi, di:

- generalizzare l'uso delle tecnologie digitali all'interno della scuola, anche fra i docenti;
- superare la dimensione trasmissiva dell'insegnamento e modificare l'impianto metodologico in modo da contribuire fattivamente, mediante l'azione didattica, allo sviluppo delle competenze chiave di cittadinanza europea, che sono riconducibili a specifici ambiti disciplinari (comunicazione in lingua madre, comunicazione in lingue straniere, competenze logico-matematiche, competenze digitali) ed a dimensioni trasversali (imparare ad imparare, iniziativa ed imprenditorialità, consapevolezza culturale, competenze sociali e civiche);
- puntualizzare gli obiettivi definiti nel Piano Scuola Digitale del MIUR.

Per fare ciò, si svilupperanno dei moduli formativi che coinvolgano sia l'IPSIA che il Liceo delle scienze umane, come segue:

- Modulo 1 – Competenze di cittadinanza digitale: il modulo di 30 ore, che tratterà gli OpenGeoData, coinvolgerà 15 discenti sia dell'IPSIA che del Liceo delle scienze umane, in modalità classe aperta;
- Modulo 2 – Competenze di cittadinanza digitale: i due moduli di 30 ore ciascuno coinvolgeranno 30 discenti provenienti dall'IPSIA e dal Liceo delle scienze umane (15 per ciascun modulo) e si baseranno sullo sviluppo di competenze per un utilizzo consapevole della rete. Tale approccio implica l'interiorizzazione dell'importanza del linguaggio utilizzato in rete, che può dar vita a fenomeni discriminatori e a manifestazioni sociali di recente apparizione, quali il cyberbullismo;
- Modulo 3 e Modulo 4 – Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale (2 edizioni): i due moduli di 30 ore ciascuno coinvolgeranno 30 discenti dell'IPSIA (15 per ciascun modulo) e saranno incentrati sulla robotica educativa, mettendo in campo le abilità dei discenti e promuovendo la loro creatività.

La scelta di lavorare su questi molteplici aspetti nasce dalla necessità di fornire ai ragazzi una



varietà di strumenti utili per il proprio futuro, inteso sia come risorse a cui attingere per entrare in maniera più efficace nel mercato del lavoro, sia come competenze trasversali da acquisire e che saranno utili in numerosi contesti sociali. Infatti, l'importanza del percorso formativo proposto risiede nell'educare coloro che saranno i "cittadini del futuro" rispetto a temi che sono ormai di attualità e che influiranno in maniera sostanziale anche sulla costruzione della propria identità, sia come singoli che nel contesto sociale al quale appartengono.

Allo stesso tempo, il percorso formativo agirà su altri aspetti rilevanti per la formazione e l'educazione dei discenti, ovvero punterà allo sviluppo di abilità utili a dare vita a produzioni digitali di propria creazione e maturare capacità di problem solving.

Infine, vista la peculiarità dell'Istituto Omnicomprensivo, si è ritenuto opportuno coinvolgere entrambe le scuole secondarie di secondo grado in un percorso comune, in cui entrambe le competenze specifiche del curriculum didattico possano essere valorizzate e "messe al servizio" del gruppo.

## Sezione: Caratteristiche del Progetto

### Contesto di riferimento

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

Il territorio della dorsale appenninica umbra, colpito dagli eventi sismici del 1997, ha visto l'allentarsi del legame civico di appartenenza e di partecipazione democratica attiva a causa della 'diaspora' conseguente alle ricollocazioni abitative e l'avvicinarsi di nuovi flussi migratori sia interni che esterni. Tali fattori hanno quasi rimosso il patrimonio storico e culturale che ha reso nel passato questi territori centri strategici di vita culturale ed economica a partire dagli incastellamenti delle prime popolazioni umbre fino ai giorni nostri. È in questo momento che il territorio si trova a porre in atto scelte di riconversione economica, anche tramite nuova destinazione degli edifici già ricostruiti, con conseguente richiesta di figure professionali e nuove competenze da impegnare nella green economy, che riabiliti anche il tessuto economico delle imprese. Storia, arte, risorse naturali assumono una connotazione pedagogica funzionale alla formazione delle nuove generazioni, come nuclei fondanti di identità e appartenenza. In questo contesto, per gli alunni la più importante opportunità di crescita formativa è quella messa in campo dalla scuola, che deve stimolare il raggiungimento di competenze adeguate al loro presente e al futuro. La presenza di una popolazione scolastica eterogenea, diversa per cultura e per caratteristiche cognitive, richiede alla scuola di mettere in atto proposte didattiche personalizzate e orientate a standard formativi di alta qualità.

## Obiettivi del progetto

Indicare quali sono gli obiettivi generali e gli obiettivi formativi specifici perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020.

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

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

Più nello specifico, gli obiettivi del progetto sono i seguenti:

- Stimolare negli studenti lo sviluppo delle competenze relative al pensiero computazionale, alle abilità costruttive, alla robotica, all'uso degli OpenGeoData e all'uso delle tecnologie digitali;
- Promuovere la maturazione delle competenze trasversali, ponendo una particolare attenzione al pensiero critico, alle abilità di analisi, al problem solving, al lavoro di squadra e alle abilità interpersonali e comunicative;
- Accrescere l'efficacia delle pratiche educative della scuola, tramite l'introduzione di metodologie e strumenti didattici innovativi e la diffusione di tali pratiche fra i docenti.

## 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.

Visto il contesto di riferimento, verrà data priorità al coinvolgimento di studenti con BES, DSA o diversamente abili, e, più in generale, a tutti coloro che per provenienza sociale o culturale sono a rischio di esclusione sociale. Tutto ciò sarà fatto valorizzando il confronto del discente con se stesso, con le proprie modalità di apprendimento, con i propri obiettivi personali, favorendo il rapporto con gli altri.

Inoltre, la scelta di implementare alcuni moduli integrando gli allievi provenienti da IPSIA e Liceo delle scienze umane è stata dettata dalla volontà di favorire il più possibile lo sviluppo della sfera relazionale dei partecipanti, in alcuni casi carente di stimoli, anche fra coetanei che non si conoscono direttamente.

La selezione dei destinatari avverrà, dunque, seguendo due aspetti: da un lato, si favorirà il dialogo rispetto alle tematiche del "diverso", della discriminazione basata su etnia, credo religioso, provenienza, condizione, ecc., affrontando temi quali il cyberbullismo e l'*hate speech*, per promuovere l'inclusività dell'intervento; dall'altro, visto il contesto di provenienza e le caratteristiche dei destinatari, si punterà sulla valorizzazione delle competenze già acquisite durante il percorso didattico e allo sviluppo di ulteriori competenze che favoriranno un ingresso più efficace nel mercato del lavoro, valorizzando le peculiarità dei percorsi formativi sia dell'IPSIA che del Liceo delle scienze umane.

### **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.

Tutte le attività relative ai moduli previsti saranno erogate in modalità pomeridiana. Le modalità specifiche di erogazione, nonché le fasce orarie di riferimento, verranno decise al momento dell'approvazione della proposta progettuale e in accordo con i genitori di tutti partecipanti, così da facilitare la più ampia partecipazione possibile di tutti i discenti.

L'apertura della scuola in fase pomeridiana sarà garantita dalla presenza di personale dedicato, sia ATA che amministrativo, assicurandone l'alternanza. Poiché l'Istituto si è già cimentato nell'implementazione di progetti extracurricolari, si ritiene che, una volta stabilite le fasce orarie più consone, l'organizzazione sarà ottimizzata senza incorrere in alcun problema particolare.

Per gli studenti con bisogni particolari sarà garantita anche la presenza di una figura aggiuntiva di supporto per il regolare svolgimento delle attività previste dal progetto.

### **Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni**

Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti - Scuole, Università e/o Enti pubblici o privati - con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, e con quali finalità (messa a disposizione di spazi e/o strumentazioni, condivisione di competenze, volontari per la formazione, ecc...).

L'Istituto ha avuto grande attenzione al coinvolgimento di soggetti del territorio che potessero apportare valore e innovazione per il progetto didattico. A tal fine è stata raccolta la proposta di collaborazione a titolo non oneroso dell'Ass.ne Stati Generali dell'Innovazione ed è stata realizzata l'adesione alla "Rete delle scuole innovative" - promossa dalla stessa Associazione per creare un sistema di raccordo strutturale a sostegno dell'innovazione nel mondo della scuola. L'Ass.ne ha garantito all'Istituto la collaborazione alle attività sia di monitoraggio dell'efficacia e dell'impatto degli interventi, sia di valorizzazione dell'esperienza anche tramite l'organizzazione di momenti di restituzione, sia sul territorio sia a livello nazionale.

L'Istituto si avvarrà anche della collaborazione di EGINA, che ha maturato una significativa esperienza nel campo della gestione di interventi formativi e di progetti finanziati da fondi comunitari. EGINA ha messo a disposizione dell'Istituto le proprie risorse professionali per la progettazione degli interventi e per supportare l'implementazione e il monitoraggio degli interventi.

Inoltre anche il Comune di Nocera Umbra, il Seminario Vescovile, la Cooperativa le Macchine Celibi e Confartigianato Foligno collaboreranno come parte attiva alla realizzazione delle attività e diffusione dei risultati.

## 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'intero progetto è stato pensato per essere implementato con modalità laboratoriale, poiché quest'ultima è una modalità efficace per il raggiungimento degli obiettivi formativi. Inoltre, alcuni moduli didattici integreranno i discenti di IPSIA e Liceo delle Scienze umane, al fine di mettere al servizio del gruppo le competenze specifiche derivanti dai due percorsi didattici e favorire la sfera relazionale.

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

Altre due importanti metodologie vengono stimulate grazie a questo progetto, ovvero il "Cooperative learning", il "learning by doing and by creating" il "Project-based learning". La prima metodologia è basata sulla collaborazione degli studenti organizzati in piccoli gruppi con lo scopo di raggiungere obiettivi comuni, aiutarsi a vicenda e imparare a relazionarsi in maniera efficace con l'altro. La seconda e la terza, invece, si basano su una didattica attiva basata su compiti autentici.

### 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 PTOF evidenzia la presenza di un docente animatore digitale con lo scopo di:

- coordinare la diffusione dell'innovazione digitale nell'ambito del PNSD;
- stimolare la formazione sui temi del PNSD, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi, favorendo la partecipazione della comunità scolastica;
- stimolare gli studenti nell'organizzazione di attività sui temi del PNSD, anche attraverso momenti formativi alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa;
- individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno della scuola.

Partendo da questa ottica, l'Istituto ha già messo in campo alcune attività che si collegano con la presente proposta progettuale, quali le certificazioni ICT, ECDL e Adobe Certificate Associate, oltre a un progetto su coding e robotica educativa (IPSIA), e uno sulla valorizzazione del patrimonio ambientale e artistico (Liceo) legato quindi al modulo OpenGeoData.

Il presente progetto, dunque, si pone in coerenza e continuità con ciò che è stato già implementato dall'Istituto, con l'obiettivo a lungo termine di supportare, agendo su diversi aspetti, l'allontanamento dal modello tradizionale di lezione frontale dell'insegnante, per avvicinarsi a un modello in cui l'alunno è protagonista attivo del processo di apprendimento, in quanto costruisce il sapere attraverso esperienza e indagine, anche attraverso percorsi specifici di formazione.

## 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'Istituto pone massima attenzione alle dinamiche relazionali tra allievi e insegnanti, nonché una particolare attenzione all'accoglienza e all'integrazione. Come riportato nel PTOF, l'Istituto si impegna a "monitorare e intervenire tempestivamente sugli alunni a rischio (a partire da una segnalazione precoce di casi potenziali DSA/BES/dispersione, ecc.), tramite una serie di strategie per l'inclusività, che risultano, complessivamente, buone. A tal fine sono stati elaborati diversi documenti: la Carta dei Servizi, le linee guida per la valutazione, schede di valutazione per alunni DSA, Protocollo di accoglienza per alunno stranieri, Schede di valutazione per alunni stranieri.

La scuola attiverà, nell'ambito del presente progetto, attività che favoriscano l'inclusione di alunni con disabilità, BES, DSA, o svantaggi determinati da circostanze personali, sociali, culturali o economiche, prevedendo l'assegnazione di compiti di responsabilità, collaborazione ed uso di strumenti didattici adeguati, e prevedendo una figura aggiuntiva che aiuti il discente nello svolgimento delle attività previste.

Inoltre, si punterà sullo sviluppo delle relazioni fra i discenti, grazie all'implementazione di alcuni moduli in integrazione IPSIA-Liceo, così da supportare maggiormente l'apertura verso l'altro e favorire l'inclusività.

Tutto ciò si implementerà sulla base del fatto che una didattica basata sui più fragili, di solito, potenzia e fortifica anche gli studenti migliori.

## 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 si pone l'obiettivo di offrire un'esperienza che sia soprattutto utile per il futuro dei partecipanti. Per questo, grandissima importanza sarà data alla valutazione degli impatti previsti sui destinatari dell'intervento, tramite un monitoraggio costante, in ingresso, in itinere e in uscita.

Per fare ciò, saranno promossi dei momenti di dialogo e riflessione di gruppo, durante i quali i partecipanti saranno stimolati ad esprimere le proprie idee rispetto alle attività implementate, il proprio gradimento, ma anche e soprattutto a far emergere eventuali problemi che hanno riscontrato, siano essi di natura più prettamente didattica o di tipo relazionale. Proprio a questo ultimo aspetto sarà data grande importanza, visto soprattutto il contesto di riferimento in cui viene implementato l'intervento.

Inoltre, potranno essere previsti questionari di gradimento da far compilare ai partecipanti, sia in itinere che alla fine dell'esperienza, al fine di far luce su quali aspetti siano stati percepiti come positivi, e quali come meno "impattanti".

Infine, per ciascun modulo saranno messi in campo strumenti specifici per la valutazione dell'impatto sugli studenti, quali l'autovalutazione, il monitoraggio dei canali social attivati, il monitoraggio del geoblog del modulo OpenGeoData, ecc.

### **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).

Ampio risalto sarà dato al progetto e alla sua condivisione con la comunità scolastica e con il territorio.

Grazie ai numerosi enti che collaborano attivamente con l'Istituto, le attività progettuali godranno di una buona risonanza a livello locale e, tramite il supporto fornito dall'Associazione Stati Generali dell'Innovazione, si avrà altresì l'opportunità di inserire il progetto in una rete di esperienze di rilievo nazionale ed internazionale

Meeting potranno essere organizzati con altri istituti scolastici, così da presentare le attività messe in atto e, contestualmente ad esse, l'invito potrà essere esteso anche ad alcuni stakeholder locali/regionali e ai genitori dei partecipanti, così da dare maggiore rilievo al percorso implementato.

A fine anno verranno prodotti materiali e documentazione finale del progetto per condividere l'esperienza didattica con le famiglie.

La replicabilità dell'intervento sarà garantita dal fatto che tutti i moduli sono pensati per essere riproposti in altri contesti e tutto il materiale utilizzato e/o prodotto potrà essere facilmente base per la costruzione di ulteriori interventi formativi. Il fatto stesso che alcuni moduli siano implementabili in modalità di classi integrate IPSIA-Liceo ne evidenzia la versatilità e trasferibilità.

**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.

L'Istituto si impegna attivamente affinché sia garantito il massimo coinvolgimento degli studenti e delle famiglie nelle attività svolte. Uno degli obiettivi che si pone, infatti è quello di "rendere più efficace il patto di corresponsabilità educativa fra docenti, famiglie e studenti".

Si cercherà, dunque, di garantire il massimo coinvolgimento degli allievi grazie all'utilizzo della forma laboratoriale, che promuove una didattica attiva e che si distanzia dal classico pattern di lezione frontale, ma anche tramite la presenza, per tutti gli allievi con BES, di una figura aggiuntiva di supporto, che faciliti l'integrazione del discente nel gruppo e lo aiuti nell'implementazione delle attività, grazie all'utilizzo delle metodologie più consone.

Visto il contesto di riferimento, la scelta di garantire per alcuni moduli l'integrazione di allievi provenienti da IPSIA e dal Liceo è stata dettata dalla necessità di favorire il più possibile la sfera relazionale dei discenti, supportandone un coinvolgimento attivo grazie alla necessità di collaborare anche con coetanei che non conoscono.

Le famiglie verranno coinvolte inizialmente in incontri di condivisione delle finalità formative del progetto, durante meeting appositamente organizzati, e successivamente, in modo trasversale, grazie al costante aggiornamento del sito web dell'Istituto.

### **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

Il progetto è pensato come approccio fortemente esperienziale, in quanto sarà adottata la modalità laboratoriale per tutte le attività e punterà, da un lato, all'apprendimento di competenze tecniche legate all'utilizzo di software e strumenti digitali, mentre dall'altro cercherà di sviluppare dei soft skills nei partecipanti. Si cercherà, inoltre, di far crescere i partecipanti come "cittadini consapevoli", che sanno quali diritti e quali doveri hanno rispetto al contesto reale o digitale in cui agiscono, e che sanno abbracciare e valorizzare la diversità, come fonte di arricchimento.

Si tratteranno, quindi, diversi contenuti inerenti al presente avviso, grazie all'implementazione di varie tipologie di moduli, come segue:

- i concetti chiave del pensiero computazionale;
- elementi di robotica, intesa come learning by doing and by creating, ma anche come project-based learning;
- diritti e responsabilità in internet, intesi come norme di comportamento da tenere negli ambienti digitali;
- educazione ai media, intesa come educazione alla comprensione, fruizione ed uso consapevole dei media, soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali;
- uso degli Open Data e, nello specifico degli OpenGeoData;
- sicurezza digitale, intesa come le precauzioni digitali da adottare per proteggere se stessi.



## 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 P.O.N."Winner" – Modulo "Comprendere la matematica attraverso il Coding e la robotica educativa" (IPSIA)	Pag. 50 IPSIA del POF non del	<a href="http://www.scuolenoceraumbra.gov.it/didattica/progetti/">http://www.scuolenoceraumbra.gov.it/didattica/progetti/</a>
Progetto P.O.N."Winner" – Modulo "Sicuramente" (IPSIA)	Pag. 50 IPSIA del POF non del	<a href="http://www.scuolenoceraumbra.gov.it/didattica/progetti/">http://www.scuolenoceraumbra.gov.it/didattica/progetti/</a>
Progetto Salvaguardia e tutela dell'ambiente a livello europeo e sul proprio territorio (Liceo)	Pag. 56 Liceo	<a href="http://www.scuolenoceraumbra.gov.it/didattica/progetti/">http://www.scuolenoceraumbra.gov.it/didattica/progetti/</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All'evento
Partecipazione alla realizzazione del Progetto avendo cura di essere parte attiva per la realizzazione e diffusione dei risultati dei moduli dell'intervento aderenti alle proprie attività istituzionali a titolo non oneroso.	1	Comune di Nocera Umbra	Dichiarazione di intenti	4233	15/05/2017	Sì
Partecipazione alla realizzazione del Progetto avendo cura di essere parte attiva per la realizzazione e diffusione dei risultati dei moduli dell'intervento aderenti alle proprie attività istituzionali a titolo non oneroso.	1	EGINA SRL	Dichiarazione di intenti	4259	16/05/2017	Sì
Partecipazione alla realizzazione del Progetto avendo cura di essere parte attiva per la realizzazione e diffusione dei risultati dei moduli dell'intervento aderenti alle proprie attività istituzionali a titolo non oneroso.	1	Confartigianato Imprese Foligno	Dichiarazione di intenti	4264	16/05/2017	Sì
Partecipazione alla realizzazione del Progetto avendo cura di essere parte attiva per la realizzazione e diffusione dei risultati dei moduli dell'intervento aderenti alle proprie attività istituzionali a titolo non oneroso.	1	Cooperativa Le Macchine Celibi	Dichiarazione di intenti	4229	15/05/2017	Sì



Partecipazione alla realizzazione del Progetto avendo cura di essere parte attiva per la realizzazione e diffusione dei risultati dei moduli dell'intervento aderenti alle proprie attività istituzionali a titolo non oneroso.	1	SEMINARIO VESCOVILE	Dichiarazione di intenti	4230	15/05/2017	Sì
Progettazione, monitoraggio e valorizzazione delle esperienze didattiche innovative. Adesione alla rete delle scuole innovative (SIDERA).	1	Associazione Stati Generali dell'Innovazione	Accordo	4271	16/05/2017	Sì

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Mappa il tuo mondo	€ 7.082,00
RoboTiAmo Ed.1	€ 5.682,00
RoboTiAmo Ed.2	€ 5.682,00
Sociali e consapevoli	€ 6.482,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 24.928,00</b>

### Sezione: Moduli

#### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Mappa il tuo mondo**

#### Dettagli modulo

Titolo modulo	
Mappa il tuo mondo	



## Descrizione modulo

### Descrizione modulo:

Il progetto nasce dalla consapevolezza che il cittadino del XXI secolo deve essere messo in grado di collegare “luoghi” in Rete con luoghi reali, fondere tra loro mondi virtuali e fisici, solo apparentemente separati.

A questo riguardo, il percorso formativo proposto offre ai partecipanti del Liceo delle scienze umane la possibilità di accostarsi al mondo dei dati geografici aperti, sperimentando contemporaneamente modi di comunicare innovativi, “con i piedi per terra e la testa nel cloud”.

Sono previsti interventi in videocomunicazione e supporto in Rete (tramite strumenti quali Telegram, Zoom) di esperti della rete SIDERA sulle tematiche oggetto del corso.

Keywords: Alfabetizzazione geo-spaziale (spatial literacy) – mappe esperienziali - geoblogging

### Obiettivi didattico/formativi:

#### Accrescere:

- le competenze digitali riguardanti l'informazione geografica dei partecipanti;
- l'alfabetizzazione spaziale (spatial literacy), cioè sia l'abilità nell'uso competente e confidente delle mappe e la capacità di creare rappresentazioni cartografiche digitali, sia la capacità di pensare in termini spaziali (spatial thinking) per affrontare situazioni e problemi nell'ambito della vita quotidiana, all'interno della società e del mondo che ci circonda.
- Realizzare “mappe esperienziali”, sviluppando l'attività di geoblogging sulla base di esperienze dirette di esplorazione nei territori, con particolare attenzione all'editing audio-video dei repertori da pubblicare e sulla gestione degli OpenGeoData.

### Contenuti:

- Introduzione storica e metodologica alla cartografia; l'innovazione tecnologica nella descrizione dello spazio; l'avvento del GIS e del Web GIS; standard OGC, INSPIRE; metadati; i geoportali; sistemi geodetico-cartografici
- (Geo) Open Data; Licenze; OpenStreetMap; Utilizzo di GeoCMS: @Mappiamo; Creazione di Mappe esperienziali
- QGIS (Sistema di Informazione Geografica Libero e Open Source): Avvio del software, configurazione preferenze, Interfaccia utente; organizzazione progetto QGIS e caricamento shapefile; gestione dei layers (vettoriali e raster); attributi e interrogazioni.

### Modalità didattiche previste:

Il modulo mira a trasferire agli allievi le capacità per iniziare a lavorare con open geo-data: dalla raccolta, all'interazione con OpenStreetMap, alla rappresentazione cartografica in ambiente QGIS, all'organizzazione per poi renderli fruibili con il geo-CMS (Content Management System) #Mappiamo. Questo percorso didattico d'impronta tecnica è arricchito con l'esperienza del walkabout (UrbanExperience), format che “consente di mappare con le parole il territorio, rendendo l'utente parte integrante del racconto georeferenziato”.

### Risultati attesi:

Il progetto consentirà agli alunni di apprendere le metodologie e le tecniche per la creazione delle “mappe esperienziali” e di utilizzarle nell'ambito delle proprie attività di studio, professionali future e riguardanti interessi personali.

Inoltre, il progetto permetterà di sperimentare un processo d'intelligenza connettiva che coniughi l'azione locale nelle strategie globali del Web, rivelando il principio fondante delle strategie glocal della Società dell'Informazione.

Come risultato rispetto al contributo per lo sviluppo formativo generale degli alunni, si segnala:

- La riduzione dello stato di disagio degli allievi con carenze nella preparazione di base
- L'aumento della sicurezza espositiva e la padronanza nel sapersi destreggiare in ambiti interdisciplinari
- Accrescere il grado di autonomia nell'esecuzione di produzioni figurative, oltre che scritte e orali
- Acquisire crescente fiducia in se stessi e nelle proprie possibilità
- Incrementare l'interesse per l'approccio interdisciplinare allo studio, conseguente al compiacimento dovuto al successo formativo raggiunto.



	<p>Verifica e valutazione: La verifica in progress del percorso si realizzerà attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il monitoraggio del geoblog del modulo OpenGeoData;</li> <li>• Il monitoraggio dei canali social attivati;</li> <li>• la verifica dell'applicazione in autonomia da parte degli allievi delle competenze acquisite.</li> </ul> <p>La valutazione finale è tesa a verificare il raggiungimento dei risultati attesi attraverso gli indicatori di risultato previsti</p>
<b>Data inizio prevista</b>	02/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/04/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	Altre
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Mappa il tuo mondo

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>7.082,00 €</b>

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: RoboTiAmo Ed.1**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	RoboTiAmo Ed.1
----------------------	----------------



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p><b>Obiettivi:</b> L'obiettivo formativo del modulo sarà quello di approcciarsi alla robotica sia da un punto di vista teorico, che pratico, stimolando la creatività e la partecipazione dei discenti dell'IPSIA.</p> <p><b>Contenuti e modalità didattiche previste:</b> Il Modulo sarà sviluppato in tre fasi: Pre-Work , Work e Post-Work</p> <p><b>Pre-Work</b> Le attività oggetto del laboratorio verranno presentate agli allievi in maniera concreta. Presentazione degli obiettivi del laboratorio attraverso attività pratiche ed interattive, per catturare l'attenzione e la curiosità degli alunni e che consentano loro di intuire da subito cosa potranno realizzare partecipando agli incontri fino al termine delle attività. Tale metodo permetterà loro di comprendere sin dall'inizio il modo in cui saranno coinvolti attivamente nel progetto e li farà vivere con maggiore interesse e fiducia le fasi più astratte e teoriche che potranno essere presentate successivamente.</p> <p><b>Work</b> Gli incontri si svilupperanno attraverso lezioni interattive e – soprattutto - l'esplorazione guidata in situazione di problem solving.</p> <p>Le attività laboratoriali saranno incentrate su due momenti portanti: - la soluzione di problemi di tipo meccanico e la realizzazione di strutture; - la programmazione al computer.</p> <p><b>Fasi del lavoro:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• presentazione, osservazione, analisi-esplorazione della componentistica;</li> <li>• Introduzione ai concetti di "Programmazione ", "Linguaggio" e "Robotica";</li> <li>• Utilizzo del linguaggio/software di programmazione;</li> <li>• Informazioni sul montaggio del robot 'mBot' (basato su Arduino);</li> <li>• Invenzione autonoma di robot: scelta dei traguardi da raggiungere, formulazione di ipotesi, progettazione, realizzazione meccanica degli oggetti artificiali, programmazione;</li> <li>• Costruzione e programmazione guidate di robot complessi, seguendo istruzioni date;</li> <li>• Collaudo e verifica dei robot realizzati;</li> <li>• Osservazione, riflessione (sul comportamento dei robot, sui concetti scientifici e tecnologici) ed eventuale riprogettazione, sulla base degli errori riscontrati collaudo e verifica definitivi;</li> <li>• Documentazione dell'esperienza con video che costituiranno tutor da riadattare in ambito curricolare, sia in itinere che finale.</li> </ul> <p><b>Post-Work</b> Debrining finale con discussioni su quanto fatto animato, confronto tra visioni in ingresso e visioni in uscita, ragionamenti "what if...". Utilizzo dei Social Network per la disseminazione dei lavori svolti.</p> <p><b>Valutazione:</b> La verifica degli obiettivi trasversali sarà effettuata nei consigli di classe, per evidenziare gli eventuali progressi maturati dai ragazzi nel saper lavorare in gruppo, nella socializzazione ecc.</p> <p>Quella degli obiettivi specifici sarà attuata invece attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• l'osservazione sistematica dei ragazzi nel corso delle diverse sessioni di lavoro con schede di processo;</li> <li>• l'analisi, la valutazione e l'autovalutazione dei prodotti (robot) realizzati con schede di prodotto;</li> <li>• autovalutazione.</li> </ul>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>02/10/2017</p>



<b>Data fine prevista</b>	30/04/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PGR1210002
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: RoboTiAmo Ed.1

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**  
**Titolo: RoboTiAmo Ed.2**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	RoboTiAmo Ed.2
----------------------	----------------



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p><b>Obiettivi:</b> L'obiettivo formativo del modulo sarà quello di approcciarsi alla robotica sia da un punto di vista teorico, che pratico, stimolando la creatività e la partecipazione dei discenti dell'IPSIA.</p> <p><b>Contenuti e modalità didattiche previste:</b> Il Modulo sarà sviluppato in tre fasi: Pre-Work , Work e Post-Work</p> <p><b>Pre-Work:</b> Le attività oggetto del laboratorio verranno presentate agli allievi in maniera concreta. Presentazione degli obiettivi del laboratorio attraverso attività pratiche ed interattive, per catturare l'attenzione e la curiosità degli alunni e che consentano loro di intuire da subito cosa potranno realizzare partecipando agli incontri fino al termine delle attività. Tale metodo permetterà loro di comprendere sin dall'inizio il modo in cui saranno coinvolti attivamente nel progetto e li farà vivere con maggiore interesse e fiducia le fasi più astratte e teoriche che potranno essere presentate successivamente.</p> <p><b>Work:</b> Gli incontri si svilupperanno attraverso lezioni interattive e – soprattutto - l'esplorazione guidata in situazione di problem solving.</p> <p>Le attività laboratoriali saranno incentrate su due momenti portanti: - la soluzione di problemi di tipo meccanico e la realizzazione di strutture; - la programmazione al computer.</p> <p><b>Fasi del lavoro:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• presentazione, osservazione, analisi-esplorazione della componentistica;</li> <li>• Introduzione ai concetti di "Programmazione ", "Linguaggio" e "Robotica";</li> <li>• Utilizzo del linguaggio/software di programmazione;</li> <li>• Informazioni sul montaggio del robot 'mBot' (basato su Arduino);</li> <li>• Invenzione autonoma di robot: scelta dei traguardi da raggiungere, formulazione di ipotesi, progettazione, realizzazione meccanica degli oggetti artificiali, programmazione;</li> <li>• Costruzione e programmazione guidate di robot complessi, seguendo istruzioni date;</li> <li>• Collaudo e verifica dei robot realizzati;</li> <li>• Osservazione, riflessione (sul comportamento dei robot, sui concetti scientifici e tecnologici) ed eventuale riprogettazione, sulla base degli errori riscontrati collaudo e verifica definitivi;</li> <li>• Documentazione dell'esperienza con video che costituiranno tutor da riadattare in ambito curricolare, sia in itinere che finale.</li> </ul> <p><b>Post-Work:</b> Debrining finale con discussioni su quanto fatto animato, confronto tra visioni in ingresso e visioni in uscita, ragionamenti "what if...". Utilizzo dei Social Network per la disseminazione dei lavori svolti.</p> <p><b>Valutazione:</b> La verifica degli obiettivi trasversali sarà effettuata nei consigli di classe, per evidenziare gli eventuali progressi maturati dai ragazzi nel saper lavorare in gruppo, nella socializzazione ecc.</p> <p>Quella degli obiettivi specifici sarà attuata invece attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• l'osservazione sistematica dei ragazzi nel corso delle diverse sessioni di lavoro con schede di processo;</li> <li>• l'analisi, la valutazione e l'autovalutazione dei prodotti (robot) realizzati con schede di prodotto;</li> <li>• autovalutazione.</li> </ul>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>02/10/2017</p>



<b>Data fine prevista</b>	30/04/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PGR1210002
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: RoboTiAmo Ed.2

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenze di cittadinanza digitale**

**Titolo: Sociali e consapevoli**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Sociali e consapevoli
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Descrizione modulo: Il Modulo è destinato a studenti dell'IPSIA e del Liceo delle scienze umane ed è volto ad approfondire:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• l'analisi delle funzioni dei servizi social e come si differenziano rispetto alle principali funzioni collegate soprattutto con la difesa degli utenti;</li> <li>• le conseguenze 'eclatanti' dell'uso distorto dei Social (campagne elettorali falsate, responsabilità penali pesanti affrontate senza rendersene conto, episodi di vite rovinate, ..);</li> <li>• le azioni di contrasto che le major stanno attuando rispetto a fake news e incitamento all'odio;</li> <li>• la sicurezza in rete, intesa come protezione dei dati sensibili e della propria identità digitale.</li> </ul> <p>Obiettivi: L'obiettivo del modulo formativo è quello di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• promuovere e sviluppare le competenze collegate all'informatica e ad una conoscenza dei più noti strumenti di comunicazione digitale che permetta di comprenderne, andando oltre la superficie, le caratteristiche positive e i rischi collegati al loro utilizzo;</li> <li>• educare all'uso critico, positivo e consapevole dei media e della rete, in particolare per il contrasto delle minacce più diffuse ("hate speech", "bullismo e cyberbullismo") e per l'identificazione di messaggi e comportamenti discriminatori;</li> </ul>



- promuovere il valore la Rete come bene comune digitale, spazio reale di collaborazione e condivisione stimolando strategie comportamentali consapevoli nel loro utilizzo;
- potenziare le abilità di ricercare e di valutare criticamente le informazioni, esercitando la capacità di riconoscere la qualità delle fonti da cui provengono e la loro attendibilità.

Contenuti e modalità didattiche previste:

Per condividere tra tutti i partecipanti un livello adeguato di conoscenza delle piattaforme social nella prima parte del Modulo saranno esaminate le caratteristiche di una decina tra i Social Media più utilizzati dai giovani guidando la classe ad una loro disamina approfondita in termini di:

- diffusione in aree geografiche, fasce di età e tipo di attività;
- suddivisione dell'utenza in macro-categorie omogenee;
- utilizzi tipici per tipologie di creatori di contenuti;
- analisi SWOT delle funzioni "caratterizzanti".

Questa prima fase di raccolta di informazioni per la successiva analisi deve vedere come protagonisti i discenti, che andranno a "scoprire", "identificare" e "catalogare" sotto un nuovo profilo critico le funzioni caratteristiche dei media, utilizzate perlopiù in modo automatico.

Per il successo di questa attività è fondamentale il ruolo dell'Esperto che deve illustrare, chiarire e trasferire il metodo per il lavoro di "scouting" ai discenti che lavoreranno autonomamente divisi in gruppi.

Nella seconda parte del modulo sarà posta attenzione alla discussione e all'approfondimento collettivo e alla valutazione degli impatti dei social media sulla privacy, su come questi strumenti incidono sul rapporto tra sfera pubblica e sfera privata e su esempi, assurti alla notorietà delle cronache, di situazioni gravi di bullismo, di messaggi di incitamento all'odio, di strumentalizzazione con varie finalità di informazioni.

Particolare enfasi dovrà infine essere data al tema della reputazione e al suo valore.

Come regola generale, i discenti devono essere stimolati a cercare da soli le risposte, prima individualmente poi nel proprio gruppo, utilizzando le varie fonti (principalmente internet) a loro disposizione. E' quindi importante che le funzioni di guida dell'Esperto e del Tutor siano fatte riconoscere ai discenti solo come "ultima ratio" del processo di acquisizione della specifica informazione ricercata. In questo modo anche un semplice processo di ricerca, opportunamente analizzato in modo critico insieme all'esperto, può diventare un importante momento educativo.

Risultati attesi:

Il progetto permetterà di agevolare l'acquisizione di una maggiore consapevolezza sull'uso dei Social Media e sull'impatto che le comunicazioni che viaggiano su di essi hanno sugli utenti.

Permetterà anche di incrementare l'utilizzo corretto di Internet e delle grandi opportunità che offre per lo sviluppo delle relazioni e delle conoscenze.

Il progetto permetterà inoltre di:

- Ridurre lo stato di disagio degli allievi
- Accrescere il grado di autonomia
- Acquisire crescente fiducia in se stessi e nelle proprie possibilità

Verifica e valutazione:

La verifica del percorso si realizzerà attraverso:

- Verifica delle competenze di base sull'utilizzo di internet e dei Social in ingresso e finali;
- Verifica del comportamento e della frequenza scolastica;
- Registrazione sistematica dei miglioramenti degli allievi;
- Verifica dei risultati in uscita e ricaduta sul curriculum.

<b>Data inizio prevista</b>	02/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/04/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Competenze di cittadinanza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	Altre



<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Sociali e consapevoli

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	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>6.482,00 €</b>



## Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale(Piano 989115)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 24.928,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 25.000,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	37
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	02/03/2017
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	930
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	04/03/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	19/05/2017 10:00:12
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Sì
<b>Si dichiara di avere la disponibilità di spazi attrezzati per lo svolgimento delle attività proposte</b>	Sì

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Mapa il tuo mondo</u>	€ 7.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>RoboTiAmo Ed.1</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>RoboTiAmo Ed.2</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Sociali e consapevoli</u>	€ 6.482,00	
	<b>Totale Progetto "Digi-zen: cittadini digitali"</b>	<b>€ 24.928,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 24.928,00</b>	<b>€ 25.000,00</b>