



Candidatura N. 46042

2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. FOLIGNO 4
Codice meccanografico	PGIC83700D
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA MONTE SORATTE, 47
Provincia	PG
Comune	Foligno
CAP	06034
Telefono	074220819
E-mail	PGIC83700D@istruzione.it
Sito web	www.gentilefoligno.it
Numero alunni	775
Plessi	PGAA83701A - FRAZ. MACERATOLA PGAA83702B - FRAZ. BUDINO PGEE83701G - FRAZ. FIAMENGA PGMM83701E - "G. DA FOLIGNO"



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Area 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 4. CONTINUITÀ E ORIENTAMENTO Area 5. ORIENTAMENTO STRATEGICO E ORGANIZZAZIONE DELLA SCUOLA	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Innalzamento dei livelli di competenza delle discipline prove Invalsi, se misurabile 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. 46042 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	Time for code	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	JunioRobot	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	Apprendimenti in connessione	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	Apprendimenti in connessione 2	€ 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: "Penelope tesse ancora..."

Descrizione progetto	Come è noto, la diffusione delle tecnologie dell'informazione e comunicazione e la capillare disponibilità di connessione alla rete hanno modificato abitudini e scenari pubblici e privati dei cittadini, soprattutto dei giovanissimi: computer, internet, tablet e smart phones sono alla portata di tutti, in età peraltro sempre più precoci, e spesso in assenza delle competenze necessarie per il loro uso. Il fenomeno richiede dunque riflessioni e interventi in materia di inclusione digitale, ovvero la possibilità per tutti di usufruire non tanto dei mezzi tecnologici, quanto delle conoscenze necessarie per il loro corretto utilizzo. Emerge la necessità di maturare competenze da mettere in campo in questo nuovo modo di esercitare la cittadinanza, e i sistemi di istruzione e formazione giocano un ruolo centrale in questo senso. La competenza digitale, trasversale ad ogni altra competenza, è sempre più centrale per l'esercizio di una cittadinanza consapevole, soprattutto per i giovani che sono vi sono immersi ogni giorno e che saranno la cittadinanza attiva di domani. Sono queste le esigenze che il progetto "Penelope tesse ancora..." intercetta, rafforzando le attività che l'Istituto ha già attivato in precedenza in questo senso. Obiettivo generale del progetto è il miglioramento delle competenze digitali degli allievi delle scuole primarie e secondarie inferiori dell'IC Foligno 4, sia nell'ambito dello sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale, che in materia di cittadinanza digitale e educazione all'uso positivo e consapevole dei media e della Rete. Si intende infatti attivare due percorsi di "pensiero computazionale e creatività digitale", dedicati alle scuole primarie, e due percorsi di "cittadinanza digitale" per gli allievi della secondaria di primo grado, senza tralasciare l'importanza di introdurre nei moduli per i più piccoli anche basi di educazione ad un uso consapevole della Rete, e nei moduli sulla cittadinanza digitale anche conoscenze tecniche di programmazione, legate in particolare alla conoscenza di programmi per videomaking e storytelling. Tali obiettivi sono coerenti con quanto espresso nel PTOF, da cui emergono le seguenti priorità: 1) Valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, matematico-logiche e scientifiche 2) Potenziamento delle metodologie e delle attività laboratoriali 3) Prevenzione e contrasto della dispersione, della discriminazione, del bullismo e del cyber bullismo 4) Individuazione di specifici interventi di sostegno, recupero, integrazione. I moduli che verranno attivati sono, in maggior dettaglio: -Laboratori di "Easy coding" ("Time for code") per le seconde e terze classi della primaria, per sviluppare le competenze digitali e il pensiero computazionale nei più giovani, educare all'utilizzo creativo delle tecnologie, stimolare la produzione digitale e rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi. -Laboratori di robotica educativa ("JunioRobot") per le quarte e quinte classi della primaria, per approfondire il concetto di intelligenza artificiale e le nozioni sulla programmazione, applicandole nel fornire istruzioni semplici a piccoli robot in ambienti conosciuti -Laboratori di "Digital storytelling" ("APPRENDIMENTI IN CONNESSIONE 2") per le prime e seconde classi della scuola secondaria di primo livello, realizzati in due tipologie uguali in due anni diversi, per poter raggiungere il maggior numero di allievi, compresi le nuove classi prime del secondo anno scolastico. Obiettivi dei laboratori, vista la criticità dell'età adolescenziale e la frequenza con cui si verificano episodi di uso inconsapevole e/o dannoso della rete e dei social in particolare, è migliorare la consapevolezza nell'uso della Rete e riconoscere la diversa tipologia di contenuti riscontrabili, educare all'uso positivo e proattivo dei media e della Rete, in particolare per contrastare linguaggi violenti e cyberbullismo. Formare sulla lettura, scrittura e collaborazione in ambienti digitali, in particolare per l'uso dei nuovi linguaggi e dei nuovi media. Quanto ai destinatari, si punterà al coinvolgimento attivo delle eccellenze, per stimolare l'iniziativa e la motivazione di bambini e ragazzi con risultati scolastici al di sopra della media,
----------------------	--

ma anche degli alunni BES, in particolare con disabilità, che saranno facilitati dall'utilizzo di modalità di lavoro dinamiche e laboratoriali idonee agli specifici bisogni educativi e dei nuovi strumenti di collaborazione in ambienti digitali, nonché favoriti dal peer learning, grazie alla collaborazione con i compagni. I gruppi saranno quindi composti in parte da alunni con difficoltà, in parte dagli alunni con i migliori risultati scolastici, in modo da favorire l'apprendimento cooperativo tra tutti i partecipanti, migliorare l'inclusione degli allievi con difficoltà e stimolare gli allievi più dotati ad apprendere essendo responsabilizzati in una sorta di attività di mentoring per i compagni. Importante valore aggiunto del progetto sono le attività svolte in integrazione con l'Istituto di scuola secondaria di secondo livello "Orfini" di Foligno, all'interno del modulo di robotica educativa. In tal modo si intende favorire lo sviluppo di un curricolo verticale e il raccordo fra i diversi ordini di scuola, dando agli studenti l'opportunità di confrontarsi in un'esperienza formativa tanto per i tutor che prenderanno in carico i propri colleghi più giovani quanto per questi ultimi che apprenderanno grazie agli allievi delle secondarie. L'integrazione avrà dunque una valenza sia a livello logistico, in quanto l'Istituto Orfini metterà a disposizione strumenti/laboratori per la realizzazione dei Moduli, che metodologico, grazie alla figura dei Peer Tutor, individuati tra gli allievi dell'Istituto Orfini, che contribuiranno fattivamente alla realizzazione del modulo insieme agli esperti. Infine, si prevede, in occasione della "Festa /gara della Robotica", che si svolge annualmente nei primi giorni di Maggio, un incontro tra gli alunni dei due ordini di scuola, per socializzare vicendevolmente le rispettive attività e i percorsi realizzati.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto Comprensivo Foligno 4, ad indirizzo musicale, nasce nella sua nuova identità nel 2014; ospita circa 800 studenti ed è costituito dai plessi:

- Infanzia (2)
- Primaria (1)
- Secondaria I°(1)

L'Istituto è ubicato nei pressi dell'antica via Flaminia, in prossimità di numerose attività artigianali/commerciali/industriali e richiama pendolari dai comuni limitrofi. L'immigrazione ha conosciuto negli ultimi anni una costante crescita. La presenza di alunni stranieri incide per l' 11 % (di cui 4,8% stranieri di prima generazione e 6,2% stranieri di seconda generazione). Il contesto socio-economico-culturale dell'utenza è medio-alto anche se il tasso di disoccupazione è del 10,4 %.

Moltissime sono le Associazioni e gli Enti presenti nel territorio, con le quali la Scuola collabora, in particolare: ANTARES; DIOCESI; CSI; LIONS; FORZE DELL'ORDINE; POLISP. DISABILI; BIBLIOTECA COMUNALE; PROTEZIONE CIVILE COMUNALE; Quotidiano LA NAZIONE; INFORMAGIOVANI; CENTRO sui disturbi dell'apprendimento; Università di Perugia; AVIS; EMERGENCY; SAVE THE CHILDREN; FAI; ASL; Laboratorio di Scienze Sperimentali.

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.

Con “Penelope tesse ancora...” proseguirà in sinergia con le famiglie l’esperienza d’interazione tra Coding, creatività, manualità realizzata in “Penelope to Code”- Caserta il 26/11/16 - PNSD. Gli obiettivi si riferiscono in particolare a:

- Educare al pensiero computazionale
- recuperare abilità manuali nelle attuali generazioni, fruittici passive di tecnologia (hands on)
- migliorare l’inclusività dei BES
- stimolare creatività digitale e manuale
- sviluppare competenze logiche
- promuovere problem-posing e solving, project-based learning, learning by doing and by creating, cooperative learning, il pensiero creativo attraverso l’apprendimento attivo e costruttivo
- apprendere in maniera semplice ed efficace le basi di informatica e robotica educativa
- comprendere un algoritmo e la sua esecuzione
- comprendere che un automa esegue istruzioni precise e non ambigue
- realizzare programmi semplici (programmi con sequenze di azioni, condizioni, cicli)
- individuare e correggere errori (debugging)
- usare l’informatica badando alla sicurezza propria e al rispetto degli altri (Policy e-safety d’Istituto)
- usare in modo critico le ICT

- utilizzare vari linguaggi di programmazione anche in inglese, francese e spagnolo



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 destinatari sono, in via generale, le studentesse e gli studenti della scuola Primaria e Secondaria di primo grado dell'Istituto Comprensivo Foligno 4, in sinergia con le famiglie.

Fermamente convinti dell'importanza di avviare precocemente al pensiero computazionale le giovani menti, la scuola dell'Infanzia effettuerà le esperienze al di fuori della presente progettazione, ma coerentemente con quanto realizzato dagli altri gradi di istruzione, in orario curricolare.

Si punterà al coinvolgimento attivo delle eccellenze, per stimolare l'iniziativa e la motivazione di bambini e ragazzi con risultati scolastici al di sopra della media, ma anche degli alunni BES, in particolare con disabilità, che saranno facilitati dall'utilizzo di modalità di lavoro dinamiche e laboratoriali idonee agli specifici bisogni educativi e dei nuovi strumenti di collaborazione in ambienti digitali. I moduli saranno formati quindi da 20/25 alunni dei quali la metà comprenderà ragazzi BES (DSA, disabili, bisogni speciali, stranieri) e l'altra metà sarà costituita da studenti con alto livello di competenze disciplinari e digitali, in modo da favorire l'apprendimento cooperativo.

Apertura della scuola oltre l'orario

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

La scuola secondaria di primo grado "Gentile da Foligno", afferente all'Istituto Comprensivo Foligno 4, è ad indirizzo musicale e le attività ad esso correlate si svolgono in orario pomeridiano, contemporaneamente alle attività extracurricolari che la scuola annualmente promuove: Teatro, Ceramica, Cinema, Inglese madrelingua, Certificazioni linguistiche (DELF, CAMBRIDGE, KET), Certificazioni Musicali (ABRSM), Laboratori sportivi.

Il plesso, pertanto, è aperto tutti i giorni dal Lunedì al Venerdì in orario continuato fino alle ore 19:00 e il sabato mattina. E' previsto che i moduli contenuti nel progetto "Penelope tesse ancora ..." si sviluppino nel plesso di scuola secondaria di primo grado "Gentile da Foligno", dotata di spazi dedicati alle attività laboratoriali già in corso. Da alcuni anni l'apertura pomeridiana è garantita dalla presenza dei collaboratori scolastici.



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 collabora abitualmente con diverse realtà locali e non, intrattenendo rapporti sistematici con le altre scuole del territorio. Rispetto alla presente progettazione, è stata raccolta la proposta di collaborazione dell'Ist. IPSIA "Orfini" che metterà a disposizione i laboratori e un gruppo di studenti per attività di tutoring. Ai Peer Tutor sarà assegnato un project work da sviluppare come supporto agli allievi dei laboratori di robotica educativa, e si prevede, in occasione della "Festa /gara della Robotica", che si svolge annualmente agli inizi di Maggio, un incontro tra gli alunni dei due ordini di scuola, per socializzare vicendevolmente le rispettive attività e i percorsi realizzati. L'istituto ha inoltre attivato una collaborazione con la biblioteca "Dante Alighieri", prezioso appoggio per la didattica grazie al progetto MOL e con il FAI e la Diocesi di Foligno, che sosterranno la realizzazione del progetto anche attraverso la sua diffusione e disseminazione nel territorio. Rappresenta inoltre un valore aggiunto l'adesione dell'Associazione Stati Generali dell'innovazione, che potrà diffondere i risultati del progetto a livello nazionale: tutte le attività, descritte nelle varie fasi, le metodologie e i risultati potranno essere pubblicate gratuitamente sul sito <http://www.statigeneralinnovazione.it/online/>, sito gestito da Stati Generali dell'innovazione che permette di diffondere e condividere contenuti didattici ed educativi.



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.).

Tutti i moduli prevedono attività basate sull'apprendimento attraverso la pratica, offrendo a bambini e ragazzi la possibilità di utilizzare da subito gli strumenti tecnici e digitali proposti nei moduli. Si punterà sul coinvolgimento diretto degli alunni, il learning by doing e la collaborazione tramite cooperative learning.

Il coding utilizzato già per i laboratori della primaria è un ottimo strumento per stimolare il problem solving e il pensiero computazionale, mentre nel modulo sulla robotica le metodologie adottate saranno quelle proprie della Robotica Educativa, che attraverso la progettazione e la costruzione di modelli favorisce un apprendimento attivo, cioè caratterizzato da un coinvolgimento emotionale, quindi maggiormente capace di generare conoscenze profonde e durature, contestualizzato (hands-on) e costruttivo: i ragazzi saranno infatti incoraggiati a formulare ipotesi e a verificarle in piccoli gruppi, seguiti dai *Peer Tutor*, nel corso delle diverse sessioni di lavoro, nonché a documentarle. Infine, nel modulo sulla cittadinanza digitale, i ragazzi verranno stimolati a riflettere sui contenuti del web, a comprenderli, distinguere, creare messaggi propri e originali che ne promuovano un uso positivo, attraverso laboratori interattivi che stimolino il dibattito e la co-creazione di contenuti in ambienti digitali, nonché l'apprendimento attraverso la pratica delle tecniche di utilizzo degli strumenti digitali per lo storytelling.



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'istituto attiva numerosissimi progetti per integrare l'offerta formativa, che coinvolgono la scuola primaria e secondaria, sia separatamente che insieme nei progetti di Istituto. Per citarne solo alcuni, si segnalano:

Progetto "Penelope to Code"(Code Week), per tutte le classi, che ha lo scopo di promuovere attività che stimolino il pensiero computazionale. Il progetto è già stato avviato con successo e la presente proposta rappresenta una prosecuzione e un arricchimento dello stesso, andando oltre il coding per introdurre elementi di programmazione, progettazione, robotica, e cittadinanza digitale-storytelling. Sempre in materia di competenze digitali, si segnalano i progetti "AmiCOmputer", e "DIGILAND:la terra del digitale".

Degni di nota sono anche il Progetto ERASMUS+ KA2 "Let your dreams free", progetto di mobilità internazionale in cui gli alunni approfondiscono argomenti relativi al volo, dal punto di vista scientifico, storico-geografico e artistico-letterario. Il progetto "Biblioteca Digitale" (MLOL), ovvero il servizio Digital Lending della Biblioteca Comunale di Foligno: un patrimonio di migliaia di e-book e quotidiani, materiali utilizzabili come complementi alla didattica.

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.

Generalmente, per la gestione degli alunni disabili, dei DSA e degli alunni stranieri l'istituto prevede la presenza di un insegnante coordinatore di tutti gli interventi individualizzati, per i quali, in vista dell'inserimento nella programmazione educativa e didattica (già prima dell'inizio dell'anno scolastico), si attivano incontri tra i docenti, gli operatori ASL, gli insegnanti della scuola primaria e i genitori.

Rispetto alla presente proposta, le metodologie adottate per realizzare i moduli formativi saranno quanto più possibile adeguate alle esigenze e alle potenzialità degli alunni con bisogni educativi speciali. L'utilizzo degli strumenti digitali consente di innovare le modalità di apprendimento favorendo l'armonizzazione tra diverse capacità e modalità di lavoro. Si è scelto poi di dare priorità all'inclusività anche tramite il peer-to peer learning, selezionando gruppi di destinatari composti in parte da alunni con difficoltà, in parte dagli alunni con i migliori risultati scolastici, in modo da favorire l'apprendimento cooperativo tra tutti i partecipanti, migliorare l'inclusione degli allievi con difficoltà e stimolare gli allievi più dotati ad apprendere essendo responsabilizzati in una sorta di attività di mentoring per i compagni.

Vista l'attenzione agli aspetti legati all'inclusività, in tutti i moduli si prevede la presenza della figura aggiuntiva dedicata al sostegno degli allievi con bisogni individualizzati.



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.

L'impatto del progetto sugli alunni e il loro gradimento verranno rilevati attraverso test in forma anonima, da realizzarsi nella fase iniziale per la valutazione delle aspettative degli allievi e per orientare i contenuti il più possibile in direzione delle stesse; in una fase intermedia per monitorare l'andamento del progetto e apportare eventuali correzioni; al termine di ogni modulo, per verificare tanto il gradimento quanto le competenze acquisite. Questo approccio permetterà di raccogliere informazioni ed elementi utili per introdurre miglioramenti alle attività da implementare anche in itinere, e favorirà, altresì, un apprendimento coerente con le possibilità e le capacità dei discenti. Grazie a ciò, si eviterà il rischio di distanziamento fra ciò che i discenti dovrebbero imparare in un determinato lasso di tempo e quello che realmente apprederanno. Ogni modulo prevede inoltre specifiche sessioni di monitoraggio e valutazione, anche mediante presentazione al gruppo e ai docenti dei progetti/artefatti realizzati nei laboratori.

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).

Grazie agli enti pubblici e privati che collaborano con l'Istituto, le attività progettuali godranno di una buona risonanza a livello locale, con la possibilità di diffondere le buone pratiche attivate e partecipare ad interventi sul territorio. Si darà comunicazione dell'avvio delle attività progettuali attraverso avvisi on-line, incontri con le famiglie, pubblicazione nel sito web dell'istituto, nonché nel giornalino dell'Istituto, "La voce del corridoio". La scuola promuove da tempo l'utilizzo dei software liberi e anche gli strumenti qui proposti saranno scelti all'insegna della gratuità e della massima condivisione. Strumenti e contenuti potranno essere resi disponibili per altri gruppi di studio o classi all'interno dello stesso istituto o per altre realtà simili: i prodotti del progetto, in particolare i video del modulo sulla cittadinanza digitale, verranno pubblicati sul sito web dell'istituto e saranno fruibili sia per l'utenza interna che al pubblico; i robot e le creazioni prodotte rimarranno a disposizione per altre classi e/o moduli simili in futuro. Infine, l'istituto partecipa alla rete delle Avanguardie Educative, e per il presente progetto ha ottenuto il supporto dell'Associazione Stati Generali dell'Innovazione; grazie a queste, si avrà l'opportunità di diffondere le buone pratiche attivate a livello nazionale.



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.

La scuola utilizza abitualmente assemblee, incontri, strumenti online per la comunicazione con le famiglie. Grazie a questo continuo contatto, le aree disciplinari e gli obiettivi sui quali si focalizza la presente azione rispondono alle priorità individuate in collaborazione con le famiglie degli alunni, interessate ad approfondimenti nell'ambito della creatività e della cittadinanza digitale. Ciò è dimostrato anche dal successo e dal buon coinvolgimento, sia degli alunni che delle famiglie, nell'ambito del progetto "Penelope to code", dato che ha incoraggiato a proseguire in quella direzione. Inoltre, come emerge dalla metodologia adottata, tutti i moduli sono concepiti per svolgersi in maniera molto interattiva, adattando le attività ai feedback e alle proposte ricevute dagli allievi. I genitori potranno essere coinvolti in momenti di restituzione dei risultati, in particolare in occasione della diffusione dei video e di sessioni dimostrative con i robot. Si prevede l'allestimento di una mostra aperta alle famiglie delle studentesse e degli studenti e al territorio, per socializzare gli artefatti prodotti.

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

Nei moduli verranno affrontati concetti chiave del pensiero computazionale, quali l'astrazione (il processo di rendere più comprensibile qualcosa attraverso la rimozione di dettagli superflui alla sua descrizione) e il concetto di algoritmo, che verranno posti alla base del lavoro sul coding e sulla robotica per la primaria e della costruzione degli storyboard per la secondaria, insieme al concetto di learning by doing, anch'esso trasversale. Per il coding si approfondiranno il progettare, scrivere e mettere a punto, usando linguaggi di programmazione semplici, basati sulla selezione e su ripetizioni; per la robotica ci si concentrerà sull'individuazione di un bisogno e la ricerca di soluzioni sostenibili, sul *Rapid prototyping* e la programmazione di un robot per svolgere compiti predeterminati in ambiente conosciuto, nonché sul concetto di intelligenza artificiale e automazione. I moduli per la secondaria di primo grado, oltre ai concetti di base condivisi, entreranno nell'analisi dei mezzi di comunicazione e dei linguaggi, approfondendo i concetti di comunicazione e new media, mettendo in evidenza contributo da loro apportato nella costituzione dell'opinione pubblica prima e oggi alla personalizzazione dei contenuti (quindi dell'importanza dell'analisi delle fonti). Si tratterà di Internet come spazio mediale, del confine tra sfera pubblica e sfera privata, dell'individuazione di discriminazioni e linguaggi violenti e della diffusione di messaggi positivi-costruttivi.



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
"PENELOPE TO CODE"	pag. 102/103	https://padlet.com/i_c_gentiledafoligno/heoqnx2hat4x
'AmiCOnputer'	pag.72	http://gentilefoligno.gov.it/
'DIGILAND: la terra del digitale'	pag. 92/93	http://gentilefoligno.gov.it/
'ERASMUS+KA2-MOBILITY: Let your dreams free'	pag. 114/115	http://gentilefoligno.gov.it/erasmus/
'MLOL - Media Library On Line'	pag.25	http://gentilefoligno.gov.it/

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All. ega to
Supporto per la realizzazione degli interventi progettuali, in particolare favorendo e garantendo la diffusione e disseminazione dell'iniziativa.	1	Città di Foligno	Dichiarazione di intenti	1256	12/05/2017	Sì
Supporto nella realizzazione degli interventi progettuali, in particolare favorendo l'utilizzo creativo e consapevole dei media e della rete, garantendo la diffusione e disseminazione dell'iniziativa.	1	FAI-Fondo Ambiente Italiano	Dichiarazione di intenti	1226	09/05/2017	Sì
Supporto nella realizzazione degli interventi progettuali, in particolare favorendo lo sviluppo delle capacità di comunicazione, di accoglienza rispettosa, per favorire la cittadinanza attiva, garantendo la diffusione e la disseminazione dell'iniziativa.	1	CARITAS DIOCESANA	Dichiarazione di intenti	1224	09/05/2017	Sì



Partecipa formalmente al Partenariato dei Progetti presentati dall' Istituto nell' ambito delle 10 Azioni "Una scuola aperta, inclusiva e innovativa"; assicura il monitoraggio dell'efficacia e dell'impatto degli interventi oggetto della suddetta collaborazione tramite l'osservatorio della "Rete delle scuole innovative"; assicura la valorizzazione delle esperienze didattiche innovative oggetto della suddetta collaborazione anche tramite l'organizzazione di momenti di restituzione, sia sul territorio sia a livello nazionale nell'ambito delle iniziative della "Rete delle scuole innovative".	1	Associazione Stati Generali dell'Innovazione	Accordo	1207	08/05/2017	Sì
--	---	--	---------	------	------------	----

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Supporto per la realizzazione degli interventi progettuali, in particolare favorendo e garantendo la diffusione e disseminazione dell'iniziativa, fornendo supporto logistico e organizzando laboratori in modalità di peer education. Si prevede inoltre, in occasione della "Festa /gara della Robotica", che si svolge annualmente nei primi giorni di Maggio, un incontro tra gli alunni dei due ordini di scuola, per socializzare vicendevolmente le rispettive attività e i percorsi realizzati	PGRI24000T IST. PROFESSIONALE 'E. ORFINI'	1258	12/05/2017	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli	
Modulo	Costo totale
Time for code	€ 5.682,00
JunioRobot	€ 5.682,00
Apprendimenti in connessione	€ 5.682,00
Apprendimenti in connessione 2	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 22.728,00

Sezione: Moduli
Elenco dei moduli
Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo: Time for code
Dettagli modulo

Titolo modulo	Time for code
Descrizione modulo	<p>Il percorso seguirà l'esempio dei club Coderdojo, promuovendo la partecipazione dei bambini e la loro introduzione, guidata da esperti mentor, nel mondo della programmazione informatica, nell'ottica di far emergere tutte quelle abilità che nascono spontaneamente quando i bambini imparano giocando e consentire di avviarli al pensiero computazionale con un approccio divertente, coinvolgente e innovativo.</p> <p>Si prevede in particolare di trasmettere ai partecipanti, delle 2-3 classi della primaria, le seguenti competenze: saper progettare, scrivere e mettere a punto linguaggi di programmazione facili da usare, perché basati sulla selezione (istruzioni condizionali) e su ripetizioni in numero non prefissato (ripetizioni condizionali) e con l'uso di variabili e di forme elementari di input ed output; applicare il concetto di algoritmo risolvendo i problemi mediante la loro decomposizione in parti più piccole.</p> <p>La metodologia seguita prevede l'introduzione al pensiero computazionale e alla programmazione mediante attività unplugged come, ad esempio, una caccia al tesoro in cui i bambini personificano degli automi e programmano il movimento e le azioni degli stessi su una scacchiera, arrivando a raccogliere un numero preciso di elementi/oggetti nascosti, la cui ricomposizione potrebbe dar luogo a un disegno-tema-costruzione...</p> <p>Lo scopo è di far loro comprendere come i programmi vengano svolti meccanicamente da automi digitali che eseguono istruzioni precise non ambigue, fornite dai bambini stessi tramite le indicazioni per raggiungere gli oggetti della caccia al tesoro. Successivamente, verranno utilizzati strumenti di coding by gaming online e di programmazione visuale a blocchi (scratch) per riprodurre nel mondo virtuale le azioni e i compiti precedentemente svolti nel gioco unplugged. Per la conduzione del laboratorio, ci si avvarrà di collaborazioni esterne affidandone la realizzazione a esperti con comprovata esperienza nel settore.</p> <p>Si prevedono sessioni finali per la valutazione e delle competenze acquisite strutturate sottoforma di gare o giochi, per stimolare gli alunni ad essere valutati e auto-valutarsi.</p>
Data inizio prevista	07/10/2017
Data fine prevista	26/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PGMM83701E
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria
Scheda dei costi del modulo: Time for code

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: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: JunioRobot

Dettagli modulo

Titolo modulo	JunioRobot



Descrizione modulo	<p>Obiettivo del laboratorio sarà lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività e delle conoscenze tecniche e scientifiche nei più giovani grazie all'applicazione della robotica educativa: sotto la guida di professionisti del settore, in modalità hands-on, gli allievi saranno formati sulla capacità di governo degli strumenti digitali, in particolare quelli che permettono di ideare, creare, programmare e controllare semplici macchine di intelligenza digitale. Lo studio ed il lavoro sui robot costituiscono attività socialmente interattive che stimolano il pensiero creativo, sviluppano il pensiero logico e la capacità di correlazione, sviluppano la capacità di analizzare e risolvere i problemi, accrescono le capacità decisionali, accrescono il senso di responsabilità e l'autostima e la capacità di lavorare per ottenere un obiettivo. Elementi che lo rendono un'attività fortemente educativa e formativa per ogni classe di età. In particolare, il modulo è dedicato ad alunni delle 4 e 5 classi della scuola primaria.</p> <p>Le fasi del lavoro prevedono:</p> <p>-Introduzione ai concetti di "Programmazione", "Linguaggio" e "Robotica" e familiarizzazione col linguaggio/software di programmazione. Le attività oggetto del laboratorio verranno presentate agli allievi in maniera concreta. In questa fase fondamentale sarà il supporto degli Studenti Tutor i quali presenteranno l'argomento del laboratorio attraverso attività pratiche ed interattive, per catturare l'attenzione e la curiosità degli alunni e consentano loro di intuire da subito cosa potranno realizzare nell'ambito del laboratorio.</p> <p>Gli incontri si svilupperanno con lezioni interattive e soprattutto attraverso lavori di piccolo gruppo in modalità di problem solving e cooperative project-based learning. Si prevede di coinvolgere 25 allievi divisi in gruppi da 5, ogni gruppo avrà uno Studente Tutor di supporto.</p> <p>Le fasi del lavoro prevedono:</p> <ul style="list-style-type: none">• presentazione, osservazione, analisi-esplorazione della componentistica;• introduzione e utilizzo guidato del linguaggio/software di programmazione;• sessioni di lavoro guidato per il montaggio del robot "mBot" (basato su Arduino);• in piccoli gruppi di lavoro, avvio all'invenzione autonoma di robot: scelta dei traguardi da raggiungere, formulazione di ipotesi, progettazione• realizzazione meccanica degli oggetti artificiali, programmazione, collaudo e verifica dei robot;• osservazione, riflessione (sul comportamento dei robot, sui concetti scientifici e tecnologici) ed eventuale correzione di errori <p>Le metodologie utilizzate sono fortemente basate sull'approccio "hands-on", mettendo da subito gli allievi in condizione di operare su e con i robot. Il lavoro verrà organizzato in gruppi, per stimolare l'apprendimento anche tramite il cooperative project-based learning. Altra metodologia di grande stimolo all'apprendimento che verrà utilizzata è quella della peer education, grazie alla collaborazione con gli studenti dell'istituto professionale "Orfini" di Foligno, che metteranno a disposizione le proprie conoscenze e capacità in materia di programmazione e robotica prestandosi come tutor per i piccoli allievi delle primarie.</p> <p>Rispetto alla conduzione del laboratorio, ci si avvarrà di collaborazioni esterne affidandone la realizzazione a esperti con comprovata esperienza nel settore.</p> <p>Valutazione</p> <p>La verifica degli obiettivi trasversali sarà effettuata nei consigli di classe, per evidenziare gli eventuali progressi maturati dai bambini 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">- l'osservazione sistematica degli alunni nel corso delle diverse sessioni di lavoro con schede di processo- l'analisi, la valutazione e l'autovalutazione dei prodotti (robot) realizzati
Data inizio prevista	07/10/2017
Data fine prevista	26/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale



Sedi dove è previsto il modulo	PGMM83701E
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: JunioRobot

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: Apprendimenti in connessione

Dettagli modulo

Titolo modulo	Apprendimenti in connessione
----------------------	------------------------------

Descrizione modulo	<p>L'obiettivo del modulo formativo è quello di sviluppare le competenze collegate all'informatica e alla conoscenza degli strumenti di comunicazione digitali, di educare all'uso critico, positivo e consapevole dei media e della rete, in particolare per l'educazione ai diritti della rete e al tema della privacy, di contrastare l'hate speech e il cyber bullismo, di identificare messaggi e comportamenti discriminatori attraverso la realizzazione di laboratori di creazione di video-racconti. Il modulo coinvolge studenti di 1° e 2° classe della secondaria di 1° grado, e si svolgerà in due edizioni per due anni, per mantenere viva l'attenzione sul tema e coinvolgere il maggior numero di allievi, trattandosi di argomenti particolarmente importanti per ragazzi in età adolescenziale.</p> <p>Si intende coinvolgere gli allievi ed educare all'esposizione di contenuti nei nuovi media con lo strumento del video storytelling di modo che, tramite l'utilizzo di un linguaggio giovane e accattivante, siano condotti in percorsi di immedesimazione nell'altro e di racconto del sé. Si promuove, così, lo sviluppo di messaggi positivi quali quello di vedere il mondo attraverso uno sguardo nuovo, che capisce i limiti e i punti di forza altrui, conosce la ricchezza delle diversità e riconosce la tipologia e la gravità degli atti di bullismo e/o di discriminazione.</p> <p>Allo stesso tempo, si trasferiscono conoscenze tecniche utili alla produzione di contenuti tramite lo strumento del video storytelling e si educano i ragazzi al linguaggio dei new media, in modo da poterne fruire attivamente quali creatori di contenuti ricchi di senso e di valori condivisi piuttosto che essere ricettori passivi di messaggi spesso vuoti o diseducativi.</p> <p>I moduli saranno strutturati sotto forma di laboratori realizzati in collaborazione con, e per, gli studenti. Rispetto alla conduzione dei laboratori, ci si avvarrà di collaborazioni esterne affidandone la realizzazione a esperti esterni, in particolare in materia di non discriminazione e cyberbullismo, che supporteranno i ragazzi nell'identificazione delle tematiche da affrontare e delle storie da proporre; e tecnici esperti in materia di video storytelling e web communication, che avvieranno gli studenti alla conoscenza degli strumenti utili alla produzione di prodotti video per la comunicazione via web, fino alla realizzazione e messa online dei video-racconti ideati dagli studenti stessi.</p> <p>Le fasi laboratoriali prevedono un primo momento di scelta del tema: si prenderà spunto dalla rappresentazione e immagine di sé, e dalla percezione di sé nella realtà, con uno sguardo rivolto in particolare ai social network, per poi approdare ai temi dell'hate speech, del cyber bullismo, l'identificazione di messaggi e comportamenti discriminatori, la navigazione sicura, la privacy, la web reputation, la prevenzione dei rischi e, più in generale, l'utilizzo consapevole delle tecnologie. Gli allievi divisi in gruppi sceglieranno un tema e con supporto dell'esperto lo approfondiranno con ricerche in Internet.</p> <p>Quindi, gli allievi verranno invitati a riflettere sul tema prescelto diventandone protagonisti attivi e realizzando in gruppi di lavoro un prodotto, mediante la collaborazione e creazione di condivisa contenuti in ambienti digitali. L'output sarà un video autoprodotto per ogni gruppo, che verrà diffuso attraverso social network quali Youtube e Facebook rispettando le norme sulla sicurezza ed il copyright. Il laboratorio garantirà grazie al supporto di tecnici l'acquisizione di competenze pratiche e strumenti utili a ideare, realizzare e diffondere on line un prodotto audiovisivo (scelta del tema-struttuazione dello storyboard-dialoghi-registrazione-post-produzione ecc.), competenze utili per esprimersi in modo efficace all'interno della sfera pubblica allargata, oggi sempre più caratterizzata dalle interazioni digitali.</p> <p>La valutazione degli obiettivi specifici sarà attuata attraverso l'osservazione sistematica dei ragazzi nel corso delle diverse sessioni di lavoro con schede di processo e l'analisi, la valutazione e la peer-evaluation delle storie digitali realizzate durante il laboratorio</p>
Data inizio prevista	11/10/2017
Data fine prevista	30/05/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PGMM83701E

Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Apprendimenti in connessione

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: Apprendimenti in connessione 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Apprendimenti in connessione 2
----------------------	--------------------------------

Descrizione modulo	<p>Nuova edizione, per la seconda annualità, del modulo sulla cittadinanza digitale dedicato alla creazione di contenuti per un uso consapevole e positivo della rete.</p> <p>L'obiettivo del modulo formativo è quello di sviluppare le competenze collegate all'informatica e alla conoscenza degli strumenti di comunicazione digitali, di educare all'uso critico, positivo e consapevole dei media e della rete, in particolare per l'educazione ai diritti della rete e al tema della privacy, di contrastare l'hate speech e il cyber bullismo, di identificare messaggi e comportamenti discriminatori attraverso la realizzazione di laboratori di creazione di video-racconti.</p> <p>Si intende coinvolgere gli allievi ed educare all'esposizione di contenuti nei nuovi media con lo strumento del video storytelling di modo che, tramite l'utilizzo di un linguaggio giovane e accattivante, siano condotti in percorsi di immedesimazione nell'altro e di racconto del sé. Si promuove, così, lo sviluppo di messaggi positivi quali quello di vedere il mondo attraverso uno sguardo nuovo, che capisce i limiti e i punti di forza altrui, conosce la ricchezza delle diversità e riconosce la tipologia e la gravità degli atti di bullismo e/o di discriminazione.</p> <p>Allo stesso tempo, si trasferiscono conoscenze tecniche utili alla produzione di contenuti tramite lo strumento del video storytelling e si educano i ragazzi al linguaggio dei new media, in modo da poterne fruire attivamente quali creatori di contenuti ricchi di senso e di valori condivisi piuttosto che essere ricettori passivi di messaggi spesso vuoti o diseducativi.</p> <p>I moduli saranno strutturati sotto forma di laboratori realizzati in collaborazione con, e per, gli studenti. Rispetto alla conduzione dei laboratori, ci si avvarrà di collaborazioni esterne affidandone la realizzazione a esperti esterni, in particolare in materia di non discriminazione e cyberbullismo, che supporteranno i ragazzi nell'identificazione delle tematiche da affrontare e delle storie da proporre; e tecnici esperti in materia di video storytelling e web communication, che avvieranno gli studenti alla conoscenza degli strumenti utili alla produzione di prodotti video per la comunicazione via web, fino alla realizzazione e messa online dei video-racconti ideati dagli studenti stessi.</p> <p>Le fasi laboratoriali prevedono un primo momento di presa visione e confronto/dibattito, sui prodotti realizzati dai partecipanti al modulo nelala prima anualità. Si procederà quindi con il gruppi dei partecipanti alla scelta del nuovo tema, prendendo spunto dai contenuti visionati, dalla rappresentazione e immagine di sé, dalla percezione di sé nella realtà, avendo uno sguardo rivolto in particolare ai social network, per approdare ai temi dell'hate speech, del cyber bullismo e, più in generale, l'utilizzo consapevole delle tecnologie. Gli allievi divisi in gruppi sceglieranno un tema e con supporto dell'esperto lo approfondiranno con ricerche in Internet.</p> <p>Quindi, gli allievi verranno invitati a riflettere sul tema prescelto diventandone protagonisti attivi e realizzando in gruppi di lavoro un prodotto, mediante la collaborazione e creazione di condivisa contenuti in ambienti digitali. L'output sarà un video autoprodotto per ogni gruppo, che verrà diffuso attraverso social network quali Youtube e Facebook rispettando le norme sulla sicurezza ed il copyright. Il laboratorio garantirà grazie al supporto di tecnici. l'acquisizione di competenze pratiche e strumenti utili a ideare, realizzare e diffondere on line un prodotto audiovisivo (scelta del tema-struttuazione dello storyboard-dialoghi-registrazione-post-produzione ecc.), competenze utili per esprimersi in modo efficace all'interno della sfera pubblica allargata, oggi sempre più caratterizzata dalle interazioni digitali.</p> <p>La valutazione degli obiettivi specifici sarà attuata attraverso l'osservazione sistematica dei ragazzi nel corso delle diverse sessioni di lavoro con schede di processo e l'analisi, la valutazione e la peer-evaluation delle storie digitali realizzate durante il laboratorio</p>
Data inizio prevista	03/10/2018
Data fine prevista	29/05/2019
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PGMM83701E

Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Apprendimenti in connessione 2

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 46042)
Importo totale richiesto	€ 22.728,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	11
Data Delibera collegio docenti	21/11/2016
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	57
Data Delibera consiglio d'istituto	21/11/2016
Data e ora inoltro	19/05/2017 10:48:20
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì
Si dichiara di avere la disponibilità di spazi attrezzati per lo svolgimento delle attività proposte	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Time for code</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>JunioRobot</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Apprendimenti in connessione</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Apprendimenti in connessione 2</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto ""Penelope tesse ancora...""	€ 22.728,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 22.728,00	€ 25.000,00