



Candidatura N. 41876

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	L. CLASSICO - LING. - SC. UMANE MAMIANI
Codice meccanografico	PSPC03000N
Tipo istituto	LICEO CLASSICO
Indirizzo	VIA GRAMSCI, N. 2
Provincia	PU
Comune	PESARO
CAP	61121
Telefono	072132662
E-mail	PSPC03000N@istruzione.it
Sito web	www.liceomamianipesaro.it
Numero alunni	1838
Plessi	PSPC03000N - L. CLASSICO - LING. - SC. UMANE MAMIANI



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 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE	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. 41876 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	A scuola di creatività digitale	€ 10.764,00
Competenze di cittadinanza digitale	A scuola di cittadinanza digitale	€ 10.764,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 21.528,00

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: A scuola con il digitale: creare per una cittadinanza consapevole

Descrizione progetto	<p>Il progetto, che ha come obiettivo la costruzione di una cittadinanza attiva e informata e lo sviluppo mediante il digitale del pensiero logico computazionale, si articola in due moduli l'uno strettamente collegato all'altro.</p> <p>Il primo, per lo sviluppo di cittadinanza digitale, potenzia le competenze linguistiche di base e prevede che gli studenti del Liceo, dopo attività di formazione, realizzino un blog e un canale streaming sulla cittadinanza digitale e nello specifico sulla prevenzione di fenomeni di bullismo e cyberbullismo; tale prodotto diventerà strumento per la riflessione e la formazione di alunni di scuola primaria, secondaria di I grado, biennio di II grado.</p> <p>Il secondo, per lo sviluppo del pensiero logico-computazionale e della creatività digitale, prevede attraverso il potenziamento di discipline logico-matematiche e competenze digitali, lo sviluppo da parte degli studenti di una app di supporto (didattico, psicologico, motivazionale e di prevenzione a fenomeni di cyberbullismo) agli studenti di scuole primarie e secondarie di I grado.</p>
-----------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Il contesto territoriale di riferimento rispecchia in buona parte l'utenza dell'Istituto: si contraddistingue per un tessuto socio-economico medio e presenta una vivacità culturale ed una frequente interazione con le istituzioni scolastiche. Ad implementazione delle attività culturali intervengono con frequenza gli enti locali, le istituzioni universitarie presenti sul territorio e varie associazioni culturali di volontariato.

Anche l'istituto, quindi, si contraddistingue, di un'alta percentuale di studenti provenienti da famiglie con livello socio-economico medio alto, le quali evidenziano particolare attenzione al percorso educativo dei propri figli. Soprattutto nel liceo classico e linguistico ciò permette l'attivazione e la realizzazione di numerosi progetti educativi e formativi anche a livello extracurricolare. Il liceo delle Scienze Umane e l'opzione socio-economica, invece, è frequentato da studenti provenienti da contesti familiari, socio-economici e culturali, maggiormente differenziati e con una minore opportunità di arricchimento culturale extrascolastico. In generale, infine, la presenza di studenti stranieri nell'Istituto non è numericamente significativa.



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.

Obiettivi generali

- Sviluppare competenze logico-matematiche e computazionali, attraverso il potenziamento delle conoscenze informatiche di base
- Educare alla cittadinanza digitale consapevole e sostenibile mediante la conoscenza e l'analisi delle dinamiche sottese alla comunicazione digitale e la prevenzione di fenomeni di esclusione e bullismo

Obiettivi specifici

- Potenziare l'accesso all'apprendimento nei contesti formali, non formali e informali, aggiornando conoscenze, abilità e competenze, convalidando competenze di base acquisite nel percorso scolastico curricolare
- Potenziare l'utilizzo delle competenze linguistiche di base mediante produzione di contenuti digitali e comunicazione verbale interattiva con altri studenti
- Migliorare l'alfabetizzazione digitale, le competenze e l'inclusione, sviluppando metodi didattici innovativi
- Educare all'uso positivo e consapevole dei media, con attenzione al rapporto tra sfera pubblica e privata, ai temi di identità, privacy, reputazione e rappresentazione, alla gestione del rapporto tra dimensione online e offline e alla promozione di un'idea di Rete come bene comune digitale, spazio reale di collaborazione e condivisione, all'interno del quale si negoziano tutte le dinamiche umane
- Fornire a cittadini digitali strumenti per prevenire, con strategie comportamentali consapevoli, situazioni di disagio online, ed evitare meccanismi di bullismo, forme di incitamento all'odio, strumentalizzazione delle informazioni



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per i programmi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola L. CLASSICO - LING. - SC. UMANE
MAMIANI (PSPC03000N)

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.

In base all'analisi effettuata nel RAV dell'Istituto, si individuano come destinatari gli studenti del 1°, 2° e 3° anno. In particolare gli alunni dell'indirizzo di Scienze umane, il cui trend di rendimento scolastico è inferiore rispetto agli altri due indirizzi del Liceo, saranno coinvolti soprattutto nella parte relativa al lavoro di informazione e prevenzione tra gli alunni delle scuole di grado inferiore coinvolte nel progetto. Il progetto, dunque, basato sull'inclusività, coinvolgerà diversi soggetti preposti a differenti tipologie di lavoro, suddivisi in gruppo come segue:

- studenti con lacune nelle discipline scientifiche e/o con difficoltà di apprendimento (aiutati da una figura aggiuntiva) studenti con buone abilità e competenze logico-matematiche, i quali, lavorando in sinergia, svilupperanno le parti del lavoro relative alla produzione di materiale digitale (app, blog, canale streaming) -
- Studenti con lacune nelle abilità e competenze relative alla comunicazione verbale e scritta e/o con problemi nella comunicazione interpersonale e studenti, invece, con buone/ottime capacità linguistiche e comunicazionali, i quali, lavorando in sinergia svilupperanno i contenuti previsti in relazione alle tematiche della cittadinanza digitale. -
- Studenti che su base volontaria supporteranno gli alunni delle scuole d'ordine inferiore nello svolgimento dei compiti scolastici e di problematiche comportamentali.

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.

Per la realizzazione del progetto in orario extracurricolare il lavoro verrà organizzato nei pomeriggi dei giorni martedì, mercoledì, giovedì e venerdì, durante i quali l'Istituto, nelle sue due sedi (centrale in via Gramsci e Campus in via Nanterre) è aperto sino alle ore 18.30. Le sedi verranno individuate sia in relazione alle adesioni degli alunni dei diversi indirizzi del liceo sia in relazione al tipo di attività da svolgere, scegliendo l'aula più adatta nella quale effettuare il lavoro laboratoriale. Riguardo all'orario, invece, si terrà conto sia della provenienza degli alunni coinvolti, che delle altre attività extracurricolari proposte dalla scuola. Infine, durante il periodo estivo, il Liceo è aperto in orario mattutino in almeno una delle due sedi. Si ritiene, qualora ve ne sia la necessità, di sfruttare per le attività anche tale periodo.

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...).

Istituzioni scolastiche statali che si intende coinvolgere:

Istituto Comprensivo Statale D. Alighieri – Pesaro

Istituto Comprensivo Statale L. Pirandello – Pesaro

Eventuali altri istituti comprensivi che siano interessati nella prima fruizione o nella replicabilità del progetto.

Verranno condivisi con tali istituzioni scolastiche: utenti, spazi, strumentazioni (eventuali laboratori e aule per incontri) con le seguenti finalità:



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per i programmi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola L. CLASSICO - LING. - SC. UMANE
MAMIANI (PSPC03000N)

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.).

Le attività laboratoriali, finalizzate alla realizzazione del progetto (project-based learning) e all'apprendimento attraverso la pratica (learning by doing and by creating), coinvolgeranno alunne e gli alunni in situazioni concrete, dove possono essere vissuti, sperimentati, attuati, condivisi i contenuti formativi prescelti e rese operative le conoscenze, le abilità e le competenze teoriche. Ciascuno studente, individualmente o in gruppo, apprenderà mediante Situated learning: la conoscenza avverrà dunque mediante la sperimentazione di situazioni simili, nel mondo dell'azione e coesistendo in un ambiente sociale complesso fatto di attori, azioni e situazioni. Infine, il progettare e realizzare i "prodotti" (APP, blog, canale streaming) darà loro un approccio costante di risoluzione dei problemi (Problem solving) in cooperazione con gli altri, oltre che individualmente, il quale consentirà agli studenti di acquisire una competenza imprescindibile sia nello studio che nel mondo del lavoro. Infine il percorso realizzato proporrà soluzioni a impatto sociale, che contribuiscono a migliorare il territorio e la comunità educante. Pertanto con il tutoraggio degli studenti partecipanti al progetto (Peer education) tra pari e tra alunni delle scuole primarie e secondario e di I grado si diffonderà la cultura del digitale e si formeranno cittadini digitali consapevoli, agendo così anche a favore della prevenzione e della individuazione di fenomeni di disagio e di cyber bullismo.

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 progetto è in linea con altre linee progettuali già attivate nel Liceo e/o in fasi di attivazione e sviluppo. Per i progetti finanziati con fondi i PON-FSE è stato attivato il progetto "LAN/WLAN" Nell'ambito del Piano Nazionale di Formazione il progetto svilupperà azioni formative rientranti nelle seguenti aree: - didattica per competenze, innovazione metodologica e competenza di base (progetto formativo in fase di attivazione attraverso la formazione d'ambito) - competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento (progetto formativo già attivato attraverso il Piano Nazionale Scuola Digitale) - coesione sociale e prevenzione del disagio giovanile - integrazione competenze di cittadinanza e cittadinanza globale - Scuola lavoro - Inclusione e disabilità, raccolto A questi si aggiungono i seguenti progetti approvati nel PTOF e già attivi nel Liceo: Media Library Online, Moodle e Google App for Education, La matematica che ti serve, Una vita da Social, Aiuto allo studio, Mettiamoci in gioco: il valore dell'attività ludica nella crescita di bambini, Alternanza scuola lavoro nelle scuole primarie.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

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.

-inclusività tra pari: si potenzia l'offerta formativa extracurricolare per gli studenti che hanno lacune nelle discipline dei diversi assi culturali e con difficoltà di apprendimento (BES, DSA, ecc). Essi con le attività proposte di tipo laboratoriale, pratiche e creative, potranno conseguire risultati tangibili in termini di ricaduta diretta ed indiretta sul potenziamento delle competenze didattiche specifiche. Dunque gli alunni che in partenza hanno diversi livelli di apprendimento, di competenze, di stili cognitivi e di capacità relazionali e sociali, saranno i destinatari degli interventi educativo-formativi. E' prevista pertanto una figura professionale aggiuntiva individuata dal Liceo in relazione ai fabbisogni dei partecipanti

-inclusività verso il basso: gli studenti attori del progetto diverranno portatori dei risultati conseguiti, con la diffusione e la condivisione del prodotto realizzato, dei contenuti affrontati e delle metodologie utilizzate, tra gli studenti del loro liceo e quelli di grado inferiore coinvolti nel progetto

-inclusività verso l'alto: la condivisione del lavoro avverrà anche tra adulti di riferimento (i genitori) che si approcceranno al digitale con una consapevolezza condivisa con i giovani

-il principio di inclusività è quindi trasversale, intergenerazionale ma anche socio-ambientale; serve cioè a creare anche nel territorio una corretta informazione sul digitale, a gettare le basi per una cittadinanza digitale condivisa con il territorio

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 sugli studenti destinatari del progetto verrà valutato per: - la bontà dei prodotti finali realizzati - la motivazione e la partecipazione dei ragazzi al progetto e la frequenza attiva e costruttiva ai laboratori extracurricolari - la eventuale valutazione formativa positiva in itinere degli alunni che attesterebbe la loro crescita sia del "sapere" che del "saper fare" - l'attestazione finale delle competenze generali e specifiche acquisite, la cui valutazione sommativa avverrà in base a criteri oggettivi basati sul raggiungimento degli obiettivi generali e specifici individuati, primi fra tutti il "saper fare" e le competenze comunicazionali e relazionali acquisite. Sugli alunni delle scuole di grado inferiore, l'impatto verrà valutato dall'indice di gradimento dei prodotti presentati, misurato mediante somministrazione di un questionario, e sulla capacità di comprendere e riflettere su quanto appreso dagli studenti durante la fase di tutoraggio, i condivisione di conoscenze e di competenze. Importanti anche i risultati ottenuti nelle singole discipline coinvolte e i feedback Sugli adulti (genitori) e sul territorio di riferimento l'impatto e la ricaduta si misureranno in relazione - alla costruzione di relazioni positive per facilitare il confronto sul "progettare e costruire una cultura e una cittadinanza digitale comune e condivisibile", alla promozione di un approccio istituzionale attivo e partecipativo che favorisca scambio ed incontro tra cittadini



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

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).

La comunicazione del progetto alla comunità scolastica e al territorio avverrà secondo le seguenti modalità: - Creazione di un link nel sito del Liceo per informare e divulgare sull'attività progettuale in fase iniziale ed in itinere; il link sarà condiviso con gli altri Istituti e le istituzioni coinvolte; - utilizzo della bacheca del registro elettronico per la comunicazione di ordine tecnico-organizzativo alla comunità scolastica (studenti, genitori, docenti) - incontro informativo iniziale aperto alla cittadinanza per presentare il progetto e la sua ricaduta sul territorio; - incontro di presentazione dei lavori prodotti (App, Blog, Canale streaming), aperto alla cittadinanza, in corso di svolgimento del progetto, per illustrare le procedure di utilizzo degli stessi; - incontro finale consuntivo del progetto per presentare la ricaduta dello stesso e la sua riproponibilità. In relazione ai risultati ottenuti e al raggiungimento degli obiettivi si deciderà il riutilizzo degli strumenti e la loro implementazione e replicabilità anche in altri contesti.

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.

Gli studenti del Liceo verranno coinvolti in tutte le fasi del progetto, dalla formazione, alla produzione, alla gestione, al tutoraggio degli studenti del liceo, non coinvolti nel progetto, e degli alunni e delle alunne delle scuole di ordine inferiore, presentazione dei risultati ottenuti; anzi, essi stessi saranno protagonisti attivi ed attori dell'intero percorso progettuale nonché della formazione-azione sottesa al lavoro stesso. Gli studenti utenti delle scuole di ordine inferiore, invece, saranno coinvolti nel progetto direttamente, seguiti dagli studenti-tutor del Liceo. Infine, tutti i genitori saranno chiamati a partecipare al progetto direttamente dagli studenti nella costruzione della cittadinanza digitale, oltre che nella sensibilizzazione e nel controllo dell'uso degli strumenti.

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

Per il modulo A scuola di creatività digitale di seguito alcuni tra i principali contenuti da affrontare per la creazione di App, blog, canale streaming (riportati per intero nel modulo allegato): progettare e programmare una App mobile e il riuso del codice, i linguaggi per il web, stili nelle pagine web con CSS; contenuti attivi nelle pagine web con Javascript; selezione e utilizzo di strumenti tecnologici per produttività in gruppo e sviluppo collaborativo; sviluppo di applicazioni per interfacce conversazionali, il modello computazionale; dal modello all'algoritmo; modello astratto di esecuzione di un linguaggio di programmazione; algoritmi fondamentali e principali strutture dati per realizzarli; identificazione modelli di codifica e sviluppo di algoritmi per risolvere problemi reali; linguaggio di programmazione e la scelta di quello più adatto agli obiettivi; ecc. Per il modulo A scuola di cittadinanza digitale si svolgeranno contenuti afferenti alle discipline di seguito riportate (elencati per intero nel modulo allegato): Diritti e responsabilità in Internet, Educazione ai Media e alla comprensione, fruizione ed uso consapevole degli stessi, in particolare in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali, Educazione all'informazione corretta e alla capacità di ricercare, identificare, individuare, valutare, organizzare, comprendere utilizzare e pubblicare le informazioni, Big & Open Data, Lettura, scrittura e produzione in ambienti digitali, Cultura digitale.



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
Aiuto allo studio	15	http://www.liceomamianipesaro.it/liceomamiani/wp-content/uploads/2017/03/PROGRAMMA-ATTIVITA'-DEL-POFT-LICEO-RIMPAGINATO.pdf
Alternanza scuola-lavoro nelle scuole primarie	17	http://www.liceomamianipesaro.it/liceomamiani/wp-content/uploads/2017/03/PROGRAMMA-ATTIVITA'-DEL-POFT-LICEO-RIMPAGINATO.pdf
La matematica che ti serve	2	http://www.liceomamianipesaro.it/liceomamiani/wp-content/uploads/2017/03/PROGRAMMA-ATTIVITA'-DEL-POFT-LICEO-RIMPAGINATO.pdf
Medialibraryon-line	1	http://www.liceomamianipesaro.it/liceomamiani/wp-content/uploads/2017/03/PROGRAMMA-ATTIVITA'-DEL-POFT-LICEO-RIMPAGINATO.pdf
Mettiamoci in gioco	16	http://www.liceomamianipesaro.it/liceomamiani/wp-content/uploads/2017/03/PROGRAMMA-ATTIVITA'-DEL-POFT-LICEO-RIMPAGINATO.pdf
Moodle e Google Apps for education	1	http://www.liceomamianipesaro.it/liceomamiani/?page_id=12131
Una vita da social	13	http://www.liceomamianipesaro.it/liceomamiani/wp-content/uploads/2017/03/PROGRAMMA-ATTIVITA'-DEL-POFT-LICEO-RIMPAGINATO.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All ego to
Per il conseguimento degli obiettivi dell'Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di 'cittadinanza digitale', a supporto dell'offerta formativa	1	Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo"	Dichiarazione di intenti	4137/2017	19/05/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	All ego to
---------	--------	-----------------	-----------------	------------



Dichiarazione di impegno a collaborare fra il Liceo Mamiani e l'Istituto Comprensivo Statale Luigi Pirandello per il conseguimento dell'aido Pubblico per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di 'cittadinanza digitale'	PSIC81700R IC PESARO 'L.PIRANDELLO'	3816/2017	15/05/2017	Sì
Dichiarazione di impegno a collaborare fra il Liceo Mamiani e l'Istituto Comprensivo Statale Dante Alighieri per il conseguimento dell'avviso Pubblico per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di 'cittadinanza digitale'	PSIC82400X PESARO 'DANTE ALIGHIERI'	3903/2017	15/05/2017	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
A scuola di creatività digitale	€ 10.764,00
A scuola di cittadinanza digitale	€ 10.764,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 21.528,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: A scuola di creatività digitale

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	A scuola di creatività digitale



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Struttura:</p> <ul style="list-style-type: none"> - formazione iniziale sulle competenze digitali da acquisire svolta dall'esperto esterno e pianificazione del lavoro (ore 20) - creazione laboratoriale degli strumenti (app di supporto, canale streaming, blog) alla presenza dall'esperto esterno (40 ore) - amministrazione, gestione, aggiornamento, controllo degli strumenti digitali prodotti, risoluzione di eventuali problematiche tecniche nella fase di utilizzo da parte degli utenti degli strumenti digitali prodotti, sotto la supervisione del tutor (60 ore) <p>Obiettivi didattico/formativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'arricchimento personale sotto la forma del piacere di conoscere e di comprendere; - lo sviluppo di capacità e competenze ritenute indispensabili alla crescita economica e alla competitività, l'aiuto nell'apprendimento di tutte le discipline, promuovendo trasversalmente la capacità di pensiero e di risoluzione di problemi, come anche di rinforzo e motivazione, lo stimolo alla creatività grazie all'offerta di nuove forme di espressione - introduzione ai fondamenti dell'informatica - sviluppare il pensiero logico-computazionale e della creatività digitale - potenziare le competenze nelle discipline logico-matematiche e quelle digitali - identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo - creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video) - integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare - conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze. - identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, - risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali - utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici - aggiornare la propria competenza e quella altrui. <p>Contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Per l'attività di formazione e per la creazione degli strumenti (app, blog, canale streaming) i contenuti saranno quelli definiti dal tutor esterno in fase di realizzazione del progetto - per l'attività di produzione dei contenuti e di gestione delle richieste gli studenti condivideranno i contenuti didattici delle discipline potenziate oggetto delle richieste degli utenti <p>Metodologie didattiche principali</p> <ul style="list-style-type: none"> - didattica laboratoriale - APS (Applied Problem Solving), - Situated learning - Learning by doing - Lezione frontale <p>Risultati attesi</p> <p>Realizzazione di App per il supporto didattico nelle scuole di grado inferiore, di un blog e di un canale streaming e l'effettivo utilizzo da parte degli studenti</p> <p>Modalità di verifica e valutazione</p> <p>Verrà effettuata con i seguenti strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - numero dei download e di effettivo utilizzo dell'App, numero di visite nel blog e nel canale streaming - somministrazione di questionario di gradimento sia per gli studenti, che per i genitori
<p>Data inizio prevista</p>	<p>15/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>15/05/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>



Sedi dove è previsto il modulo	PSPC03000N
Numero destinatari	30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: A scuola di creatività digitale

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					10.764,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: A scuola di cittadinanza digitale

Dettagli modulo

Titolo modulo	A scuola di cittadinanza digitale
----------------------	-----------------------------------



**Descrizione
modulo**

Struttura:

- formazione iniziale sulle competenze di cittadinanza digitale da acquisire nonché sulla scrittura per il web, svolta dall'esperto esterno, e pianificazione del lavoro (ore 20)
- organizzazione dei contenuti da pubblicare attraverso gli strumenti prodotti (nella fase di lavoro propedeutica descritta al modulo 1) alla presenza dell'esperto esterno (ore 30 ore) e sotto la supervisione del tutor (10 ore)
- produzione e redazione dei contenuti (di tipo didattico, psicologico, motivazionale e di prevenzione di fenomeni di cyberbullismo), loro pubblicazione ed aggiornamento con l'esperto esterno (10 ore) la supervisione del tutor (25 ore)
- lavoro di condivisione dei contenuti: esposizione e riflessioni con finalità di sensibilizzare e prevenire fenomeni negativi legati all'utilizzo degli strumenti digitale con studenti e genitori degli istituti coinvolti (25 ore)

Obiettivi didattico/formativi:

- saper identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo (ossia: navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali, valutare dati, informazioni e contenuti digitali, gestire dati, informazioni e contenuti digitali)
- comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti (ossia: interagire e condividere con le tecnologie digitali, impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali e collaborare attraverso il digitale, conoscere ed applicare la netiquette, saper gestire l'identità digitale)
- conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze (ossia: sviluppare, integrare e rielaborare contenuti digitali, copyright e licenze)
- saper proteggere l'identità digitale e i propri dati personali, conoscere ed applicare misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile
- essere consapevoli delle norme sociali e giuridiche in termini di "Diritti della Rete", educazione all'uso positivo e consapevole dei media e della Rete, anche per il contrasto all'utilizzo di linguaggi violenti, alla diffusione del cyberbullismo, alle discriminazioni
- educare alla valutazione della qualità e della integrità delle informazioni, alla lettura, scrittura e collaborazione in ambienti digitali, alla comprensione e uso dei dati e introduzione all'open government, al monitoraggio civico e al data journalism
- promuovere azioni per stimolare la creatività e la produzione digitale, l'educazione all'uso dei nuovi linguaggi del digitale, ai nuovi modelli di lavoro e produzione, alle potenzialità dell'interazione tra fisico e digitale
- acquisire nuovi strumenti per un pieno esercizio della propria cittadinanza e comprendere criticamente la migliore integrazione del senso umano delle tecnologie,
- conosce e utilizzare protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

Contenuti

a) Riguardo ai Diritti e responsabilità in Internet:

- Storia, nascita, architettura e principi di internet
- logica e funzionamento di internet
- Internet governance. e neutralità della rete
- tutela e trattamento dei dati personali in rete e privacy, diritto all'identità personale, diritto all'oblio; diritto d'autore e licenze online
- libertà di espressione e tema della surveillance
- cenni di sicurezza informatica e telematica
- significato, importanza e messa in pratica di open government
- civic hacking
- la trasparenza amministrativa e la condivisione pubblica delle informazioni.

b) Per l'educazione ai Media e alla comprensione, fruizione ed uso consapevole degli stessi, in particolare in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali:

- concetto di medium, storia ed evoluzione dei media fino alla convergenza al digitale (linguaggi, format, generi, piattaforme)
- Il ruolo dei media nella costituzione dell'opinione pubblica nella contemporaneità
- le tecniche di propaganda

- i diversi tipi di media: caratteristiche specifiche, dai media di massa all'on-demand e alla personalizzazione dei contenuti
- Internet come spazio mediale: siti, blog, social network, app
- Sfera pubblica e sfera privata, rappresentazione e reputazione nei social network
- Capacità di gestire una identità online e offline con integrità
- Caratteristiche della socialità in rete
- La gestione dei conflitti su social network e la promozione della collaborazione in ambienti condivisi
- Comprensione delle dinamiche che portano ad esperienze negative: strategie comportamentali per prevenire e gestire i rischi online; approfondimento sulle dinamiche social negative quali ad esempio Hate speech (odio online), bullismo, stalking, molestie, spam, furto dell'identità, phishing, clickjacking, etc.
- La dipendenza e gestione del tempo
- c) Per educare all'informazione corretta e alla capacità di ricercare, identificare, individuare, valutare, organizzare, comprendere utilizzare e pubblicare le informazioni:
 - Cosa significa informare: teorie principali ed etica dell'informazione
 - Ricerca e uso consapevole delle informazioni: i motori di ricerca e i repertori di risorse
 - la valutazione delle risorse informative: provenienza, attendibilità, completezza, qualità: fake news e come riconoscerle
 - Conservare, rendere disponibile, ricercare informazione: dalla biblioteca alla rete, gli archivi fisici e digitali e concetto di repository
 - Citare correttamente le risorse informative: risorse primarie e secondarie, rielaborazione creativa, rapporto fra citazione e plagio
 - La circolazione e il riuso delle opere creative online: cenni di diritto d'autore, principali licenze, licenze aperte e commons digitali
- d) Big & Open Data
 - Il concetto di dato e il paradigma dei big data
 - Comprendere e gestire le dinamiche di produzione, archiviazione, raccolta e ordinamento, processing in un formato adatto all'interrogazione e all'interpretazione e, più in generale, all'elaborazione automatica
 - Sviluppare consapevolezza circa le potenzialità connesse alla fruizione, produzione, elaborazione di basi di dati eterogenee
 - Bonifica dei dati: strumenti e strategie di ricerca. Interpretazione dei dati: correlazione e causalità, imparare a trarre informazioni significative da dati
 - Principi di accesso, riuso e valorizzazione anche a scopi commerciali dei dati pubblici
 - Data journalism.
- e) Lettura, scrittura e produzione in ambienti digitali
 - L'editoria e la sua storia, dalla carta al digitale
 - Le diverse forme della lettura e della scrittura e il concetto di generi testuali
 - I nuovi ruoli dell'editoria online: il ruolo del public editor, fact checking e i watchdog
 - L'evoluzione della scrittura in ambiente digitale: la scrittura collaborativa, i dispositivi di lettura digitali e le loro caratteristiche
 - I meccanismi di gestione dei diritti: DRM e social DRM
 - Usare la biblioteca scolastica e le biblioteche pubbliche, nel mondo fisico e in quello digitale
 - imparare ad usare le risorse on-line per la scrittura e la lettura: il social reading.
- f) Cultura digitale:
 - Concetti di multimedialità, interattività, ipertestualità
 - Il concetto di interfaccia
 - La narrazione fra testo, immagini, audio, video
 - Storytelling e digital storytelling: le forme della narrazione, transmediale, crossmediale, ecc.. Il videomaking digitale e le nuove frontiere della narrazione video
 - Canali streaming e ad episodi: i vlog, podcast e webcast
 - Gli ambienti in realtà virtuale come ambienti comunicativi e le diverse tipologie di realtà virtuale. La realtà aumentata.

Metodologie principali

- Didattica laboratoriale
- APS (Applied Problem Solving),



	<ul style="list-style-type: none"> - Situated learning - Learning by doing - Peer education - condivisione - Lezione frontale - Incidental learning - Cooperative learning <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizzazione di contenuti da veicolare e condividere mediante i prodotti digitali realizzati dal gruppo di lavoro come al modulo 1 - Redazione di un codice di comportamento sulla corretta comunicazione online e del cittadino digitale - Redazione di un vademecum di supporto e prevenzione a fenomeni di cyber bullismo e di disagio legato all'utilizzo dei social, che nasca da uno studio accurato, ricerche ed analisi sul web e il mondo digitale - Attuazione di un "sistema" digitale di "Help allo studio!" e "Lotta al cyberbullismo" - Attività di informazione e prevenzione mediante produzione di testi digitali da pubblicare e diffondere attraverso i canali realizzati, e mediante la comunicazione verbale tramite incontri in presenza o per chat o forum o tramite App per cellulare di tutto quanto appreso e dei contenuti prodotti agli studenti di pari grado e di grado inferiore. <p>Modalità di verifica e valutazione del progetto e degli studenti</p> <p>La valutazione del progetto verrà effettuata con i seguenti strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - chiarezza ed immediatezza della comunicazione e degli interventi informativi e preventivi - somministrazione di questionario per misurare l'indice di gradimento, di efficacia e di reale utilità per studenti fruitori e genitori, nonché per Istituto in collaborazione al termine del progetto <p>Per quanto concerne la valutazione degli studenti si verificheranno le acquisite competenze in relazione a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la bontà del lavoro realizzato dagli studenti, il suo reale impatto sui fruitori principalmente in relazione ai parametri della chiarezza, della coerenza e reale utilità - il percorso di formazione degli studenti partecipanti al progetto e l'avvenuta acquisizione delle competenze nelle discipline di base (prime fra tutte le discipline umanistiche di Italiano, Storia e Cittadinanza e Costituzione) - l'impegno e la partecipazione profusi, <p>Il tutto costituirà valutazione in decimi da inserire come votazione nelle principali materie curriculari pre e post intervento.</p>
Data inizio prevista	15/10/2017
Data fine prevista	15/05/2019
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PSPC03000N
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: A scuola di cittadinanza digitale

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola L. CLASSICO - LING. - SC. UMANE
MAMIANI (PSPC03000N)

Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					10.764,00 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 41876)
Importo totale richiesto	€ 21.528,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	4151/2017
Data Delibera collegio docenti	05/04/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	4150/2017
Data Delibera consiglio d'istituto	16/05/2017
Data e ora inoltro	19/05/2017 12:35:40
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>A scuola di creatività digitale</u>	€ 10.764,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>A scuola di cittadinanza digitale</u>	€ 10.764,00	
	Totale Progetto "A scuola con il digitale: creare per una cittadinanza consapevole"	€ 21.528,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 21.528,00	€ 25.000,00