



## Candidatura N. 992093 2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	I.C. SPERONE / PERTINI -PA
<b>Codice meccanografico</b>	PAIC8AT00X
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA GIANNOTTA, 4
<b>Provincia</b>	PA
<b>Comune</b>	Palermo
<b>CAP</b>	90121
<b>Telefono</b>	091478848
<b>E-mail</b>	PAIC8AT00X@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.icssperonepertini.it
<b>Numero alunni</b>	879
<b>Plessi</b>	PAAA8AT01R - "ANTONINO AGOSTINO" PAAA8AT02T - "SACCO E VANZETTI" PAAA8AT03V - "PERTINI" - SCUOLA INFANZIA PAEE8AT012 - SPERONE PERTINI PLESSO PUGLISI PAEE8AT023 - SPERONE-PERTINI PLESSO RANDAZZO PAEE8AT034 - SPERONE PERTINI PLESSO PERTINI PAMM8AT011 - SPERONE-PERTINI PLESSO PERTINI



## Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Integrazione di tecnologie e contenuti digitali nella didattica (anche prodotti dai docenti) e/o produzione di contenuti digitali ad opera degli studenti Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 992093 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	Noi e i robot	€ 6.265,60
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Robot in progress	€ 6.469,70
Competenze di cittadinanza digitale	Scuola VS Cyberbullismo	€ 6.061,50
Competenze di cittadinanza digitale	Scuola VS Cyberbullismo 2	€ 6.061,50
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 24.858,30</b>



## Articolazione della candidatura

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

#### 10.2.2A - Competenze di base

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: DigitAbili

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>L'Istituto Comprensivo Statale "Sperone-Pertini" si trova nella estrema periferia Sud della Città di Palermo, e opera in un'area definita "a rischio", denotata da forte degrado e svantaggio socio-culturale, con un altissimo tasso di dispersione scolastica, che con successo si sta cercando di contrastare. Coerentemente con il Piano Triennale dell'Offerta Formativa, in riferimento all'analisi dei bisogni dell'utenza, al fine di favorire e sostenere l'inclusione scolastica di coloro i quali sono a rischio di abbandono e di dispersione scolastica, con la presente proposta progettuale si prevede la realizzazione di attività diversificate. Esse sono tutte volte a promuovere percorsi di formazione interdisciplinare, al fine di ri-motivare alla frequenza scolastica, rafforzare l'autostima e la fiducia nelle proprie abilità, acquisire e consolidare le capacità di gestione e di autocontrollo nell'area emotivo-affettiva e relazionale, ritrovare il gusto di immaginare e creare. Saper immaginare il cambiamento è, secondo noi, un primo passo verso la sua realizzazione. In particolare, saranno realizzati tre moduli: due per gli alunni della scuola primaria e due per gli alunni della scuola secondaria di I grado. La presente proposta progettuale, sopra declinata a grandi linee, nella sua ricchezza di opportunità, oltre ad essere volta alla prevenzione e il contrasto del fallimento formativo e della dispersione scolastica, con interventi mirati agli studenti con particolari fragilità, intende essere uno strumento di valorizzazione della scuola come comunità viva e attiva, aperta al territorio anche oltre i tempi classici della didattica, condividendo nei diversi gradi di istruzione il percorso di contrasto al disagio e alla dispersione, ottimizzando le risorse umane e materiali.</p>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

## Contesto di riferimento

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

L'ICS "Sperone-Pertini" è situato nei quartieri **Brancaccio-Sperone**; composto da sette plessi, è inserito in quella zona periferica di Palermo che ha assunto notorietà per gravissimi fatti di mafia, quale l'uccisione di Padre Pino Puglisi. Questi tristi ricordi non possono che porre l'accento sul ruolo educativo della scuola e sull'attenzione da dedicare alla formazione dei giovani.

Il forte disagio socio-economico incide pesantemente sulla comunità, e spesso l'obbligo scolastico e formativo viene evaso, rafforzando il circolo vizioso che è creato e crea a sua volta povertà educativa. E' per questo che la scuola deve ancor di più sforzarsi di essere accogliente e "attraente": leggere i **bisogni del territorio**, nonché i **bisogni degli alunni** che del territorio sono espressione: bisogni di relazione e di comunicazione, di motivazione e di autostima, di partecipazione ed inclusione, di innalzamento delle competenze, di cultura, di bellezza.

L'azione quotidiana della scuola incide sempre più sugli alunni, e attraverso di loro giunge alle famiglie, rendendole più attente, partecipi e consapevoli. Riteniamo che l'alleanza Scuola-Famiglia-Territorio, sia la vera chiave di volta nel serio contrasto al fallimento formativo precoce e alla dispersione scolastica.

## 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.

In riferimento all'analisi dei bisogni, per **favorire e sostenere l'inclusione scolastica** di chi è a rischio di insuccesso e di dispersione scolastica, ma anche per promuovere la scuola come comunità educante aperta al territorio anche in orari extracurricolari, si prevedono interventi di ampliamento dell'offerta formativa per:

- migliorare gli esiti scolastici
- rafforzare l'autostima, la fiducia nelle proprie capacità e le buone pratiche collaborative
- promuovere l'acquisizione/consolidamento delle competenze chiave di cittadinanza, nella prospettiva di imparare ad imparare, progettare, comunicare, collaborare e partecipare, agire in modo autonomo e responsabile, risolvere problemi, individuare collegamenti e relazioni
- migliorare le competenze digitali per un loro utilizzo efficace nella risoluzione di semplici e diverse situazioni problematiche.
- Sviluppare la capacità di lavorare per progetti e obiettivi misurabili
- Promuovere l'educazione ai media, con riferimento alla comprensione critica dei mezzi di comunicazione di prevenzione del cyber bullismo, anche attraverso la progettazione e produzione di uno spot contro il bullismo e il cyber-bullismo

**Le buone pratiche sperimentate saranno riproposte e rimodulate**, in coerenza con PTOF.

La scuola si propone di coinvolgere le famiglie nel progetto educativo nella consapevolezza che senza una forte sinergia tra docenti e famiglia non sia possibile agire in modo incisivo sul percorso formativo degli alunni.

### 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 saranno alunni della scuola primaria e secondaria di 1° grado. In particolare, saranno coinvolti coloro che sono in situazione di particolare disagio, a rischio di dispersione scolastica, e che necessitano di essere seguiti, incoraggiati e sostenuti nel proprio percorso di formazione. Per loro, si interverrà in modo mirato per riequilibrare e compensare situazioni di svantaggio, in modo che abbiano l'opportunità di accedere ad iniziative extracurricolari e avere ulteriori stimoli formativi. E' necessario sottolineare che nell'area territoriale deprivata in cui opera l'Istituto, sono assenti spazi e luoghi aggregativi per l'adolescenza, nonché servizi dedicati, con l'eccezione della Scuola. L'Istituzione Scolastica assurge in tale contesto non solo a insostituibile agenzia formativa, ma è un vero avamposto dello Stato di diritto e un Servizio per l'intera comunità. Nello specifico il progetto sarà rivolto a:

- Alunni della scuola primaria (Il 50 % (circa) femmine; il 50% (circa) maschi) di un'età compresa tra i 6 e i 7 anni
- Alunni della scuola primaria (Il 50 % (circa) femmine; il 50% (circa) maschi) di un'età compresa tra i 9 e i 11 anni
- Alunni della scuola secondaria di I grado (Il 50 % (circa) femmine; il 50% (circa) maschi) di un'età compresa tra i 12 e i 13 anni

### **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.

Elemento caratterizzante della presente proposta è la sua realizzazione oltre l'orario scolastico, anche in considerazione della situazione di povertà educativa del contesto territoriale.

A tale scopo, ci si avvarrà di personale interno ed esterno all'Istituzione Scolastica, secondo le competenze e i ruoli dei differenti soggetti coinvolti.

Nell'ottica di valorizzazione della Scuola come comunità educante attiva, aperta al territorio e capace di fruttuosa interazione con le famiglie e la comunità locale, il Progetto assicura:

- Coinvolgimento di tutta la comunità scolastica (alunni, docenti, personale ATA, genitori)
- Coinvolgimento di differenti soggetti del territorio: esperti esterni, Associazioni
- Apertura al territorio in cui la Scuola opera, con attenzione ai bisogni educativi e formativi emergenti
- Flessibilità organizzativa e didattica
- Articolazione in orario pomeridiano o nel sabato mattina
- Integrazione delle attività progettuali con le attività curricolari della scuola

Considerata la presenza di microcriminalità nel quartiere, e la sua potenziale pericolosità nei confronti dei ragazzi, da tanti punti di vista, l'apertura pomeridiana della scuola costituirebbe un deterrente rispetto ai pomeriggi trascorsi per strada e con cattive compagnie.



### **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...).

Il presente Progetto, coerente con il P.T.O.F. d'Istituto, in continuità e in linea con le attività curricolari ed extracurricolari svolte, prevede percorsi educativi, formativi, ludici e didattici tesi a coinvolgere gli alunni e i docenti della scuola, avvalendosi dell'apporto sinergico di **soggetti esterni alla Scuola, ma afferenti al territorio. Questo aspetto costituisce per noi un elemento determinante per la creazione di una reale comunità educante, insieme, dentro e fuori la scuola.**

Per la positiva attuazione dell'attività progettuale è prevista la compresenza di un esperto esterno e di un docente interno in servizio presso la nostra Istituzione.

La compresenza delle due figure garantisce **la continuità e la sostenibilità del percorso** e assicura **che l'attività extracurricolare si integri con le altre discipline scolastiche.**

La progettazione partecipata ed integrata con il contesto territoriale, nonché le azioni messe in atto, saranno adeguatamente **documentate e diffuse** al fine di **condividere buone pratiche educative e didattiche** in un'ottica di investimento ad ampio spettro.

## 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.).

Al fine di costruire ambienti di apprendimento integrati, in un contesto di gioco, si propone un progetto che miri a sviluppare competenze digitali sempre più consapevoli. Attraverso la metodologia del Cooperative learning e del Debate verranno affinate le capacità di problem solving. Gli alunni saranno sempre più soggetti attivi che pensano, progettano, costruiscono, provano e verificano.

I percorsi incentrati sullo *Sviluppo del pensiero logico e computazionale* verranno sviluppati introducendo semplici linguaggi di programmazione che si prestano a sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti interattivi, utilizzando la metodologia del Project-based learning, si perverrà all'uso di piccoli robot programmabili dagli stessi bambini, alla costruzione di semplici robot, necessari a rendere motivante e significativo l'apprendimento, e alla fruizione della piattaforma dedicata al coding, [www.programmaifuturo.it](http://www.programmaifuturo.it) (Code.org).

Per il percorso di *Cittadinanza digitale* si produrrà uno spot contro il bullismo e il cyber-bullismo, dopo attenta analisi dei pericoli e delle potenzialità dei social network e dei media digitali.

Per la sua attuazione saranno proposte metodologie diversificate quali: peer education, tutoring, apprendimento per prove ed errori, learning by doing, tenendo conto del livello e delle capacità di apprendimento di ciascun alunno.

L'eterogeneità dei destinatari e dei genitori, amplificherà l'impatto sulla comunità territoriale.

### 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

Tutta l'attività dell'Istituto è tesa a rispondere ai bisogni del territorio e degli alunni. Tante le attività e i progetti posti in essere dall'Istituto, per fornire opportunità a una comunità contrassegnata da evidente povertà educativa. Tra gli altri, il Progetto Sperimentale “ Il pensiero computazionale: dai percorsi tradizionali ai percorsi digitali”, che ha coinvolto alcune classi della scuola primaria in attività di Coding, il Progetto dedicato alle “aree a rischio” dal titolo “Insieme, Tutti”, e soprattutto il Progetto FARE SCUOLA promosso da “**Fondazione Reggio Children**” e “**Enel Cuore Onlus**”, che coinvolge a Palermo solo **il nostro Istituto**. Esso si pone l'obiettivo di migliorare la qualità degli ambienti scolastici intesi come contesti di apprendimento e luoghi di relazione. L'azione di un altro Progetto della scuola, “**FARE SCUOLA DIGITALE**” ha l'obiettivo di creare, all'interno di alcune delle scuole già coinvolte nel progetto, atelier digitali, ovvero luoghi dove gli strumenti digitali e analogici offrano la possibilità a bambini ed adulti di esplorare e attraversare linguaggi espressivi diversi, creando innovativi percorsi didattici. La dotazione digitale dell'istituto è stata integrata grazie alla realizzazione del PON FESR 2016. La presente proposta progettuale, dunque, va vista come un continuum e un ulteriore rilancio dell'attività già svolta dalla scuola come comunità viva e attiva, aperta al territorio anche oltre i tempi classici della 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.

Le strategie adottate per l'inclusione, soprattutto di coloro in particolare condizione di disagio e svantaggio, sono parte integrante del progetto stesso; in particolare si utilizzerà il peer-tutoring e il cooperative learning.

Le esperienze collaborative si allineano di fatto con i suggerimenti dell'*inclusive education* per cui, mentre si apprende, ci si assume la responsabilità di lavorare con e per i compagni.

In particolare, la scuola cercherà di coinvolgere nelle attività alcuni alunni con disabilità non grave e/o con difficoltà di apprendimento anche dovuto a disagio socio-economico-relazionale, al fine di prevenire e arginare fenomeni di abbandono derivanti spesso da dinamiche sociali problematiche.

Come in un bel mosaico, la figura è resa da tantissime tessere ...e nessuna deve venir meno

Giova evidenziare che il nostro Istituto ha condotto con successo precedenti esperienze in analoghi progetti; **le buone pratiche sperimentate saranno riproposte**, in continuità e coerenza con PTOF d'Istituto, modulandole, ove possibile, secondo le necessità emergenti e le risorse disponibili.



## 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'intero percorso è concepito come "valutabile", in primis dai ragazzi, sia soggettivamente che tramite strumenti oggettivi.

Durante ogni modulo, al termine di ogni incontro, vi saranno momenti dedicati alla condivisione di problemi riscontrati e di soluzioni. Tali momenti sono indicatori importanti di verifica della consapevolezza dei processi di apprendimento messi in atto. Saranno inoltre predisposte delle rubriche valutative ed autovalutative da compilare alla fine del modulo.

Importanti informazioni riguardo alle interazioni tra gli allievi e la loro attiva partecipazione nel gruppo saranno ricavate da griglie di osservazione che il tutor compilerà durante la realizzazione del progetto.

Alle fine agli studenti partecipanti e alle loro famiglie sarà chiesto di compilare un questionario di gradimento e di efficacia per valutare sia il grado di soddisfazione, sia eventuali modificazioni nella rappresentazione soggettiva dell'istituzione scolastica.

Importante sarà anche verificare l'impatto sulle competenze; si cercherà se c'è correlazione o meno tra frequenza delle attività progettuali, l'innalzamento delle competenze e i risultati delle prove standardizzate.

I risultati delle valutazioni saranno mostrati e discussi in Collegio Docenti e in Consiglio di Istituto.

### **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 presente proposta progettuale, oltre ad essere una opportunità educativa e formativa, si pone come modello d'intervento di investimento collettivo e prassi per favorire l'inclusione sociale e la tutela dei diritti costituzionalmente garantiti, argini al degrado sociale e all'illegalità nelle sue diverse forme e manifestazioni.

Il progetto, una volta ammesso a finanziamento, sarà debitamente pubblicizzato e diffuso attraverso incontri con i Docenti dell'Istituto, con i genitori e gli altri stakeholders.

Saranno effettuati incontri, al fine di identificare tempestivamente eventuali difficoltà ed accogliere proposte, tra i seguenti soggetti:

Dirigente Scolastico e Gruppo di Progetto - Esperti e docenti – Alunni - Genitori

Il progetto, le sue fasi, le metodologie utilizzate e i prodotti realizzati saranno disponibili sul sito della scuola e sui social collegati all'Istituto. Essi saranno inoltre pubblicati in altre piattaforme dedicate allo sviluppo e alla condivisione educativa, previa autorizzazione.

La scuola rimarrà a disposizione per offrire eventuali altri dettagli e supporto a chi dovesse essere interessato a replicare il progetto.

### **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.

Genitori e studenti saranno parte attiva e creativa nella progettazione e nella predisposizione di strumenti di rilevazione.

I genitori, anche in itinere, potranno seguire le attività attraverso il sito della scuola o altri social collegati all'Istituto e potranno commentare o porre domande. Sarà cura del tutor trovare alcuni momenti per coinvolgere gli studenti nella pubblicazione di materiali e nell'interazione con i visitatori.

Tutta la documentazione sarà elaborata in formato digitale e multimediale, ivi compresa la modulistica, le attività, gli strumenti utilizzati, e la reportistica sugli obiettivi raggiunti.

Sarà dunque possibile la **diffusione dei materiali** e la **trasferibilità** dei processi e dei prodotti realizzati.

Gli studenti saranno il cuore di questo progetto: agendo da protagonisti attivi, dovranno incaricarsi del ruolo di far funzionare il percorso (pur guidati attivamente da tutor ed esperto). I genitori, gli insegnanti non coinvolti e il territorio in genere potranno seguire il progetto attraverso il web (sito della scuola, social network,...) venendo guidati in qualche modo anche loro attraverso un percorso di cittadinanza digitale.

### **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

La presente proposta progettuale intende coinvolgere l'intera comunità educante in esperienze di conoscenza e crescita. Si propongono due moduli di coding e robotica educativa per la scuola primaria e due moduli di cittadinanza digitale per la scuola secondaria di I grado.

Per i due moduli di coding e robotica educativa si utilizzeranno alcuni corsi e attività proposti da code.org: attività di programmazione di robot, attività di assemblaggio e invenzione di robot che rispondano a precise caratteristiche date in partenza.

I contenuti di ciascun modulo sono stati scelti in modo da portare gli alunni a sviluppare strategie di pensiero generali per cogliere l'errore come momento importante e positivo e sviluppare la capacità di previsione, verifica e revisione.

Potranno essere proposte delle sfide che prevedranno programmazione ed esecuzione di particolari azioni degli alunni e/o dei robot

Al termine di ogni sfida gli alunni saranno invitati a confrontarsi per discutere assieme in merito ai problemi incontrati e alle strategie adottate.

Per i moduli di cittadinanza digitale gli studenti coinvolti, sia in assetto plenario, sia divisi in gruppi di lavoro, condurranno analisi sui social network e i media digitali e cureranno la produzione di un video spot, che educi alla prevenzione di comportamenti di cyberbullismo.

Loro stessi saranno gli attori, gli sceneggiatori, i registi dello spot.





## 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
Il pensiero computazionale: dai percorsi tradizionali ai percorsi digitali (progetto sperimentale)	Pagina 62	<a href="http://www.icssperonepertini.it/pnsd.html">http://www.icssperonepertini.it/pnsd.html</a>
Progetto "FARE SCUOLA" - Reggio Children ed Enel Cuore	Pagina 95	<a href="http://www.icssperonepertini.it/invito%20in%20augurazione%20Palermo_def.jpg">http://www.icssperonepertini.it/invito%20in%20augurazione%20Palermo_def.jpg</a>
Progetto "Ricerca/Azione" per il miglioramento degli esiti inferiori alla media regionale delle Prove INVALSI	Pagina 97	<a href="http://www.icssperonepertini.it/pof.html">http://www.icssperonepertini.it/pof.html</a>
Progetto ' eTwinning'	Pagina 96	<a href="http://www.icssperonepertini.it/progetti.html">http://www.icssperonepertini.it/progetti.html</a>
Progett "FARE SCUOLA DIGITALE" - Reggio Children -	pagina 96	<a href="http://www.icssperonepertini.it/index.html">http://www.icssperonepertini.it/index.html</a>
Scuole collocate in Aree a Rischio. Modelli di intervento per la prevenzione e il recupero della dispersione scolastica	Pagina 95	<a href="http://www.icssperonepertini.it/progetti.html">http://www.icssperonepertini.it/progetti.html</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All. allegato
Collaborazioni con Associazioni del territorio, a titolo oneroso, per la realizzazione di azioni innovative in linea con il PTOF		ASSOCIAZIONI				

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Noi e i robot	€ 6.265,60
Robot in progress	€ 6.469,70
Scuola VS Cyberbullismo	€ 6.061,50



Scuola VS Cyberbullismo 2	€ 6.061,50
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 24.858,30</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Noi e i robot**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	Noi e i robot
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Verranno proposte attività ad alunni di un'età compresa tra i 6 e i 7 anni. Si presenteranno, in assetto di didattica integrata,:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- percorsi motori per favorire il processo di apprendimento e di maturazione dei concetti topologici, giochi di sequenza numerica (giochi con il corpo);</li> <li>- percorsi con i reticoli e uso delle frecce direzionali;</li> <li>- programmazione direzionale di semplici robot su percorsi a tappeto</li> <li>- esplorazione ed esercitazioni tecnologiche a coppie, sulla piattaforma code.org per favorire il processo di apprendimento e di maturazione dei concetti presentati.</li> </ul> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Migliorare l'espressione creativa anche in riferimento al digitale</li> <li>- Stimolare l'acquisizione di competenze digitali per un loro utilizzo efficace nella risoluzione di semplici e diverse situazioni problematiche.</li> <li>- Conoscere ed applicare alcuni concetti di base della programmazione digitale</li> <li>- Trovare relazioni logiche di diverso tipo</li> <li>- Programmare azioni robotizzate finalizzate al raggiungimento di uno scopo</li> </ul> <p>Le attività partiranno sempre da una progettazione partecipata degli studenti, stimolata da spunti proposti dall'esperto per un'applicazione concreta dell'uso del robot e della programmazione necessaria.</p> <p>Il lavoro sarà sempre sviluppato in coppia o in assetto di piccolo gruppo, per stimolare il confronto costante, l'interazione ludica e il supporto reciproco.</p> <p>Durante tutto il modulo sarà curata la competenza comunicativa, competenza che risulta trasversale alle attività didattiche di tutte le discipline</p> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Miglioramento degli esiti scolastici</li> <li>- Riduzione della dispersione scolastica.</li> <li>- Miglioramento delle competenze logiche e linguistiche</li> <li>- Padronanza di alcune competenze digitali di base</li> <li>- Miglioramento della capacità di lavorare in gruppo e di organizzare il lavoro</li> </ul> <p>Saranno previsti questionari iniziali sulle competenze in entrata degli alunni; questionario intermedio e finale di gradimento; verrà realizzato un digital story telling che illustri il percorso svolto</p>
<b>Data inizio prevista</b>	22/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	28/12/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PAEE8AT012
<b>Numero destinatari</b>	16 Allievi (Primaria primo ciclo)



Numero ore	30
------------	----

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Noi e i robot

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		16	480,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	16	1.120,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		16	1.665,60 €
	<b>TOTALE</b>					<b>6.265,60 €</b>

#### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Robot in progress**

#### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Robot in progress



<b>Descrizione modulo</b>	<p>Verranno proposte attività ad alunni di un'età compresa tra i 9 e gli 11 anni. Si presenteranno, in assetto di didattica integrata:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- osservazione e analisi di un robot;</li> <li>- primi passi: esperienze costruttive e programmazione dei motori. Gli studenti inizieranno ad affrontare le problematiche costruttive di un robot, dalla meccanica del movimento alla programmazione informatica;</li> <li>- attività di controllo robotico. Progettazione di un veicolo che debba, ad esempio, muoversi in una stanza senza essere fermato dal primo ostacolo che incontrerà ed agire, quindi, "intelligentemente";</li> </ul> <p>Saranno organizzate sfide di gruppo.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Migliorare l'espressione creativa anche in riferimento al digitale</li> <li>- Migliorare le competenze digitali per un loro utilizzo efficace nella risoluzione di diverse situazioni problematiche.</li> <li>- Conoscere ed applicare concetti di base della programmazione digitale</li> <li>- Trovare relazioni logiche di diverso tipo, sempre più complesse</li> <li>- Programmare azioni robotizzate finalizzate al raggiungimento di uno scopo</li> </ul> <p>Le attività partiranno sempre da una progettazione partecipata degli studenti, stimolata da spunti proposti dall'esperto per un'applicazione concreta dell'uso del robot e della programmazione necessaria.</p> <p>Il lavoro sarà sempre sviluppato in coppia o in assetto di piccolo gruppo, per stimolare il confronto costante, la felice interazione ludica e il supporto reciproco.</p> <p>Durante tutto il modulo sarà curata la competenza comunicativa, competenza che risulta trasversale alle attività didattiche di tutte le discipline</p> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Miglioramento degli esiti scolastici</li> <li>- Riduzione della dispersione scolastica</li> <li>- Potenziamento delle competenze logiche e linguistiche</li> <li>- Padronanza delle principali competenze digitali di base</li> <li>- Miglioramento della capacità di lavorare in gruppo e di organizzare il lavoro</li> </ul> <p>Saranno previsti questionari iniziali sulle competenze in entrata degli alunni; questionario intermedio e finale di gradimento; verrà realizzato un digital story telling che illustri il percorso svolto</p>
<b>Data inizio prevista</b>	22/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	28/12/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PAEE8AT012
<b>Numero destinatari</b>	17 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Robot in progress

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		17	510,00 €



Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	17	1.190,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		17	1.769,70 €
	<b>TOTALE</b>					<b>6.469,70 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenze di cittadinanza digitale**  
**Titolo: Scuola VS Cyberbullismo**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Scuola VS Cyberbullismo
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Verranno proposte attività ad alunni di un'età compresa tra i 12 e i 14 anni. Si effettueranno, in assetto di didattica integrata:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- analisi di social network e media digitali;</li> <li>- ricerca sul web;</li> <li>- discussioni sui comportamenti socialmente positivi;</li> <li>- progettazione di uno video spot per la prevenzione del bullismo e cyber bullismo;</li> <li>- realizzazione e pubblicizzazione del video spot.</li> </ul> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Migliorare l'espressione creativa anche in riferimento al digitale</li> <li>- Stimolare l'acquisizione di competenze digitali per un loro utilizzo efficace nella risoluzione di semplici e diverse situazioni problematiche.</li> <li>- Conoscere ed utilizzare i principali social media</li> <li>- Conoscere le problematiche legale al bullismo ed al cyberbullismo</li> <li>- Utilizzare strumenti digitali</li> <li>- Creare un video spot</li> </ul> <p>Le attività partiranno sempre da una progettazione partecipata degli studenti, stimolata da spunti proposti dall'esperto.</p> <p>Il lavoro sarà sempre sviluppato in coppia o in assetto di piccolo gruppo, per stimolare il confronto costante, la felice interazione ludica e il supporto reciproco.</p> <p>Durante tutto il modulo sarà curata la competenza comunicativa, competenza che risulta trasversale alle attività didattiche di tutte le discipline</p> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Miglioramento degli esiti scolastici</li> <li>- Riduzione della dispersione scolastica</li> <li>- Potenziamento delle competenze digitali</li> <li>- Miglioramento della capacità di lavorare in gruppo e di organizzare il lavoro</li> <li>- Consapevolezza e lotta al fenomeno del cyberbullismo</li> <li>- Riduzione di comportamenti di bullismo</li> <li>- Uso consapevole del web</li> </ul> <p>Saranno previsti questionari iniziali sulle competenze in entrata degli alunni; questionario intermedio e finale di gradimento; verrà realizzato un digital story telling e un video spot che illustri il percorso svolto</p>
<b>Data inizio prevista</b>	22/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	28/12/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Competenze di cittadinanza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PAEE8AT012
<b>Numero destinatari</b>	15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



Numero ore

30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Scuola VS Cyberbullismo

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		15	450,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	15	1.050,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>6.061,50 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenze di cittadinanza digitale**

**Titolo: Scuola VS Cyberbullismo 2**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Scuola VS Cyberbullismo 2



<b>Descrizione modulo</b>	<p>Verranno proposte attività ad alunni di un'età compresa tra i 11 e i 12 anni. Si effettueranno, in assetto di didattica integrata:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- analisi di social network e media digitali;</li> <li>- ricerca sul web;</li> <li>- discussioni sui comportamenti socialmente positivi;</li> <li>- progettazione di uno video spot per la prevenzione del bullismo e cyber bullismo;</li> <li>- realizzazione e pubblicizzazione del video spot.</li> </ul> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Migliorare l'espressione creativa anche in riferimento al digitale</li> <li>- Stimolare l'acquisizione di competenze digitali per un loro utilizzo efficace nella risoluzione di semplici e diverse situazioni problematiche.</li> <li>- Conoscere ed utilizzare i principali social media</li> <li>- Conoscere le problematiche legale al bullismo ed al cyberbullismo</li> <li>- Utilizzare strumenti digitali</li> <li>- Creare un video spot</li> </ul> <p>Le attività partiranno sempre da una progettazione partecipata degli studenti, stimolata da spunti proposti dall'esperto.</p> <p>Il lavoro sarà sempre sviluppato in coppia o in assetto di piccolo gruppo, per stimolare il confronto costante, la felice interazione ludica e il supporto reciproco.</p> <p>Durante tutto il modulo sarà curata la competenza comunicativa, competenza che risulta trasversale alle attività didattiche di tutte le discipline</p> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Miglioramento degli esiti scolastici</li> <li>- Riduzione della dispersione scolastica</li> <li>- Potenziamento delle competenze digitali</li> <li>- Miglioramento della capacità di lavorare in gruppo e di organizzare il lavoro</li> <li>- Consapevolezza e lotta al fenomeno del cyberbullismo</li> <li>- Riduzione di comportamenti di bullismo</li> <li>- Uso consapevole del web</li> </ul> <p>Saranno previsti questionari iniziali sulle competenze in entrata degli alunni; questionario intermedio e finale di gradimento; verrà realizzato un unico digital story telling e un video spot che illustri il percorso svolto in ambedue i moduli</p>
<b>Data inizio prevista</b>	22/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	28/12/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Competenze di cittadinanza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PAEE8AT012
<b>Numero destinatari</b>	15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Scuola VS Cyberbullismo 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		15	450,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	15	1.050,00 €



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 I.C. SPERONE / PERTINI -PA  
(PAIC8AT00X)

Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>6.061,50 €</b>





## Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 992093)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 24.858,30
<b>Massimale avviso</b>	€ 25.000,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	Verbale n. 5
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	19/04/2017
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	Verbale n. 5 - Delibera n. 21
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	19/04/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	19/05/2017 12:05:40
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Sì
<b>Si dichiara di avere la disponibilità di spazi attrezzati per lo svolgimento delle attività proposte</b>	Sì

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Noi e i robot</u>	€ 6.265,60	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Robot in progress</u>	€ 6.469,70	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Scuola VS Cyberbullismo</u>	€ 6.061,50	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Scuola VS Cyberbullismo 2</u>	€ 6.061,50	
	<b>Totale Progetto "DigitAbili"</b>	<b>€ 24.858,30</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 24.858,30</b>	<b>€ 25.000,00</b>