

Candidatura N. 40440

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici	
Denominazione	GUGLIELMO MARCONI
Codice meccanografico	ANTF03000L
Tipo istituto	ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE
Indirizzo	VIA R. SANZIO 8
Provincia	AN
Comune	Jesi
CAP	60035
Telefono	0731204550
E-mail	ANTF03000L@istruzione.it
Sito web	www.itismarconi-jesi.gov.it
Numero alunni	689
Plessi	ANTF03000L - GUGLIELMO MARCONI



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti 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. 40440 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 spasso con Roberta	€ 6.482,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	APPranzo	€ 6.482,00
Competenze di cittadinanza digitale	WALKSCAPE: la mappatura del reale nel virtuale	€ 6.482,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 19.446,00

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: DidatticaMENTE creATTIVI!

Descrizione progetto

Tutti, se competenti, abbiamo l'opportunità di agire da attori proattivi e cogliere le opportunità dei cambiamenti che caratterizzano i nostri tempi. La scuola è il luogo in cui formare a vivere il cambiamento, esercitare attivamente la cittadinanza (digitale), immaginare soluzioni innovative, ascoltare, accogliere, anticipare i bisogni. Il "racconto della conoscenza" cede il passo al fare, all'apprendere attraverso la scoperta, alla partecipazione, all'elaborazione critica e creativa attraverso la facilitazione degli strumenti e degli ambienti digitali.

Il digitale non è "altro" che va affiancato a percorsi didattici già consolidati, non è evoluzione incrementale. È innovazione del modello scuola, della distinzione tra docenti e studenti, dello spazio di apprendimento dell'aula, della rigida distinzione tra discipline, della separazione tra scuola e mondo reale.

Per formare i CITTADINI DIGITALI è opportuno stimolare e guidare i ragazzi a partecipare attraverso il digitale. L'assoluta novità dello scenario rende difficile l'individuazione di soluzioni garantite; emerge la necessità di stimolare ed allargare la partecipazione del singolo per la definizione di visioni e strategie.

Gli studenti nelle classi non sono passeggeri su un treno che i docenti hanno il compito di condurre a destinazione. Non è possibile immaginarli statici, relegati al ruolo passivo di "condotti", di esecutori.

L'apprendimento è un processo sociale e collettivo, i soggetti agiscono e consolidano le proprie competenze operando in un gruppo e confrontandosi quotidianamente con il contesto reale (che il digitale allarga potenzialmente alla dimensione globale).

Il/la docente è egli/la stesso/a membro del gruppo, aperto ad apprendere dagli altri componenti, con il compito, non semplice, di stimolare e facilitare l'esperienza. È per questo indispensabile che egli/ella comunichi genuina passione per gli argomenti al centro dell'esperienza formativa, si qualifichi per un costante desiderio di informazione e aggiornamento rispetto a quanto accade dentro e fuori dalla classe, spinga la riflessione non solo sui contenuti ma anche sull'importanza di creare valore, concentri il proprio intervento professionale non solo sul "cosa" e "come", ma anche sul "perché". L'ambiente digitale nel quale abbiamo l'opportunità di agire, senza "valore", senza "perché", senza "visione", se non abitato con spirito d'iniziativa è "solo infrastruttura".

Se infatti da una parte sembra si sia avviato un processo virtuoso in ambito scolastico sul tema del digitale, rimane non adeguatamente battuta la via delle competenze che si fondano sulla creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, sulla capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi, sul saper tradurre le idee in azione.

L'ambiente analogico-digitale continuerà a modificare le nostre abitudini ed il nostro stile di vita chiedendoci, per mantenerci inclusi ed attivi, di avere senso di iniziativa e saper intraprendere, di essere in possesso di competenze digitali, di esercitare la capacità critica, di essere disponibili ad imparare per tutto l'arco della vita, di saper essere creativi.

Nulla è più come prima è vero, ma molto può essere migliore di prima (se siamo competenti).

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Realtà del Centro Italia, il nostro territorio presenta luoghi come segni stratificati del vivere cittadino. “L’aria della città rende liberi”, era scritto sulle porte dei Comuni medievali e ciò rappresenta un indicatore di convivenza attiva e partecipata.

I palazzi, le piazze, i centri storici conducono a una mappatura spontanea di un modo di interagire socialmente seme/frutto dei concetti di demos e democrazia che hanno reso l'Europa ciò che è.

Ma, i giovani ne hanno consapevolezza? Quanto coloro che chiamiamo con una generalizzazione nativi digitali abitano davvero i luoghi sia fisici che virtuali da cittadini consapevoli?

Ecco allora che lo slogan citato all'inizio sia applicato alla realtà contemporanea ed affermare “L’aria della scuola rende liberi”, aprire le porte all'esterno e recuperare, anzi ri-costruire, una consapevolezza dei contesti e delle cornici che sono le nostre origini ma anche un patrimonio di valori utili a noi, ormai abitanti del mondo.

Quindi, conoscendo il territorio nelle sue forme e tradizioni e riprogettandolo tramite la multimedialità, lo studente applicherà il digitale al vissuto collettivo nella consapevolezza che la frattura tra virtuale e reale è meno spessa di quello che immagina e che gli alfabeti per decifrare entrambe molteplici e ricchi.

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.

Gli obiettivi? Formare competenti digitali pronti ai cambiamenti, a verificare in modo critico le fonti, attivi nel dialogo con le autorità, allenati a coltivare visioni di futuro e di imprenditorialità..

I descrittori dell'area tematica di DigCompOrg "Pratiche di insegnamento ed apprendimento" possono offrirci interessanti riflessioni:

- staff e studenti sono "competenti digitali";
- staff e studenti abitano in modo appropriato l'ambiente digitale;
- le competenze digitali dello staff e degli studenti sono organizzate in modo sistematico e riconoscibili (framework);
- le competenze digitali dello staff sono valutate;
- staff e studenti sono partner nel cambiamento, incoraggiati a correre rischi misurati e ad esplorare nuovi approcci;
- lo Staff agisce come facilitatore, regista, modello per l'apprendimento e lo sviluppo professionale; sperimenta usi creativi delle tecnologie;
- le tecnologie mettono al centro lo studente, lo supportano ad apprendere in modo autonomo e ad essere co-progettista della formazione;
- l'apprendimento è ripensato per risultare flessibile, coinvolgente, personalizzato attraverso l'impiego di tecnologie;
- è promossa la creatività e la collaborazione attraverso le tecnologie;
- è promosso lo sviluppo delle skill sociali e della sfera emotiva.

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.

Il progetto si rivolge agli studenti dei *primi anni della scuola secondaria di secondo grado*, con ricaduta verso la *secondaria di primo grado*. Questo perché si tratta di una fascia di età particolarmente esposta sia a una dipendenza da web che a una scarsa consapevolezza del tempo storico, seppur appena trascorso, e dello spazio. Ci si riferisce perciò a coloro che sono nel momento delicato e cruciale della formazione del loro essere cittadini, digitali ma in un senso più esteso anche cives capace di coniugare il vicino in cui si vive e il lontano apparentemente reso familiare da una globalizzazione in primis virtuale.

Nel nostro istituto poi, la questione si mostra particolarmente urgente in quanto da vari anni si sperimenta una didattica per competenze in ambiente digitale piuttosto netta, su sollecitazione delle varie disposizioni normative ma anche per l'assegnazione del **Progetto Scuola 2.0** alla nostra scuola. Si mostra aspetto prioritario creare una sorta di galateo di navigazione, un senso di rispetto per la privacy e, al contempo, la volontà di appartenenza ad una community oltre i confini fisici. Già da ora, quando i ragazzi arrivano in prima classe, si vedono consegnare una password che li accompagnerà per i cinque anni successivi, comprendono che le loro relazioni web saranno monitorate e gli stessi siti filtrati.

Questo ovviamente non basta, proprio con questo progetto si intende potenziare una riflessione costante ed educativa per i cittadini del quasi-domani.

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.

L'ITIS Guglielmo Marconi di Jesi è stato individuato dall'USR Marche come Scuola Polo per la Formazione dell'Ambito Territoriale AN0002 (Jesi, Fabriano e zone limitrofe) ed è Snodo Formativo Territoriale per la formazione del personale della scuola, (Sotto Azione 10.8.4.A1).

Quindi l'apertura pomeridiana è garantita per l'erogazione dei corsi e per le attività già programmate incluse nel PTOF per cui non si prevedono ulteriori aggravii di costi per l'utilizzo dei locali (personale e logistica).

Gran parte delle ore di formazione presenti nei vari moduli verrà svolta utilizzando i laboratori e la Class@3.0 e 2.0 dell'istituto già ben fornito e che non necessita di ulteriori attrezzature (sw ed hw) o personale specialistico oltre il formatore ed il tutor già presenti in ogni modulo didattico.

Per alcune attività specifiche, in caso di necessità, la scuola garantisce personale aggiuntivo senza altre spese per questo progetto.

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni

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

Accordi di rete di scopo:

Realizzazione di attività e progetti di comune interesse per l'ampliamento del piano dell'offerta formativa jesina. Istituti scolastici secondari di secondo grado partecipanti: ITET "P Cuppari", IIS "G Galilei", ITIS "G Marconi", IISP "E Peralisi", Liceo Artistico "E Mannucci", Liceo Scientifico e Linguistico "L da Vinci", Liceo Classico "V Emanuele II".

Istituti scolastici di Jesi per la realizzazioni di attività e progetti di comune interesse : ITET "P Cuppari", IIS "G Galilei", ITIS "G Marconi", IISP "E Peralisi", Liceo Artistico "E Mannucci", Liceo Scientifico e Linguistico "L da Vinci", Liceo Classico "V Emanuele II". Istituti Comprensivi 'L. Lotto', 'Federico II', 'S.Francesco' e 'C. Urbani'.

Attività previste: adesioni a bandi ed avvisi, progetti didattici aperti tra classi e gruppi d'interesse, disciplinari ed interdisciplinari, extracurricolari che prevedono l'utilizzo di strutture, l'impiego di personale docente e non docente.

Nutrizionista: collabora in qualità di biologo nutrizionista nel modulo "APPranzo"

Comune di Jesi: supporta l'iniziativa e collabora nella disseminazione dell'informazione e valorizzazione dei risultati del progetto.

Gruppo Loccioni: collabora all'iniziativa per condivisione di competenze

IC Montalcini Chiaravalle (AN): attuazione progetto Atelier Creativo

Metodologie e Innovatività

Indicare, ad esempio: per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodologie/strategie didattiche saranno applicate nella promozione della didattica attiva (ad es. Tutoring, Peer-education, Flipped classroom, Debate, Cooperative learning, Learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning, ecc.) e fornire esempi di attività che potranno essere realizzate; quali strumenti (in termini di ambienti, attrezzature e infrastrutture) favoriranno la realizzazione del progetto; quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio (ad es. numero di studenti coinvolti; numero di famiglie coinvolte, ecc.).

Il progetto si basa sul protagonismo dei ragazzi, non per moda pedagogica, piuttosto perché lavorare per competenze indirizzate alla cittadinanza procede scardinando ruoli, spazi e tempi di apprendimento.

Non si è cittadino fuori dalla comunità, perciò sarà buona pratica creare modelli orizzontali di interscambio: tutoraggio, educazione tra pari. Il fare comunità identitaria troverà nei gruppi collaborativi una procedura tesa alla condivisione delle informazioni e alla contrattazione delle scelte. Tali momenti si alterneranno a quelli in cui lo studente dovrà prendere posizione, formulare ipotesi, verificare soluzioni.

I passaggi saranno unificati dal procedere per problemi, anche organizzati nel Debate, con materiali forniti dai docenti analizzati a casa per un meditato confronto. Ciò consentirà di produrre progetti, storytelling e prodotti definiti "sul campo".

Si utilizzerà software, si creerà app, siti in cui porre video, foto e narrazioni. Gli ambienti saranno fisici (la città, i laboratori di informatica, l'aula TEAL) ma anche virtuali.

I soggetti saranno circa 100, del Primo Biennio e la prima del Secondo Biennio. A ricaduta, ci si rivolgerà a circa 50 studenti della Secondaria di Primo Grado. A conclusione, i prodotti saranno organizzati in una mostra illustrata alle famiglie.

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 altre azioni del PON-FSE, PON-FESR, PNSD, Piano Nazionale Formazione

SCHOOLIKE@HOME: Realizzazione di un ambiente di apprendimento TEAL Progetto 10.8.1.A3 autorizzato con codice identificativo FESRPON-MA-2015-75

La storia dal vivo: Sviluppare la consapevolezza storica attraverso l'esperienza diretta; sensibilizzare al rispetto del patrimonio artistico/culturale del territorio

Leggere per imparare: una lettura di storia. Promuovere la scoperta del libro come portatore di messaggi significativi per riflettere sul sé e sul sé che si relaziona con l'altro

Programmare Giocando: Attraverso la buona pratica dell'educazione tra pari si creano le condizioni per imparare giocando

La scuola scomposta: Come risolvo i problemi? L'attività si propone di modificare il modo di concepire l'ambiente scuola, l'organizzazione dei suoi spazi e dei tempi d'apprendimento degli alunni. Saranno i ragazzi a scegliere i percorsi di ricerca/soluzione di problemi in diversi ambiti: dalla matematica all'informatica, dalla storia alla religione, dalla lingua inglese a quella italiana

Educazione all'affettività, prevenzione e contrasto dei fenomeni di intolleranza quali bullismo, omofobia e violenza di genere

Attività legate al Presidio scolastico di LIBERA. Percorso 1: Scenari locali e nuovi scenari di criminalità mafiosa sul territorio nazionale. Percorso 2: LIBERA MEMORIA: incontri/testimonianze con familiari di vittime di mafia e partecipazione alla Giornata della Memoria delle vittime innocenti di tutte le mafie

Progetto giovani: CONSIGLIO COMUNALE DEI GIOVANI

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.

Laboratorialità: le attività si basano su esperienze, legate al fare, per permettere a chi fatica ad operare per concettualizzazioni di svilupparsi sul campo.

Didattica per problemi e Debate: lezioni, non frontali ma concrete con gli studenti cercando un confronto, evitano un sapere trasmesso e poco condiviso. Lo studente porta il suo contributo e si sente parte dell'indagine.

Insegnante tutor e osservazione sistemica: il docente rinuncia al ruolo tradizionale, affianca il ragazzo e facilita il suo conoscere. Attraverso l'osservazione interviene sulle criticità o/e supporta i **soggetti con bisogni educativi speciali**.

Cooperatività e peer education: gli studenti **più emotivi, bisognosi di un linguaggio mediato** trovano un procedere sostenuto e socializzante. Sviluppare abilità sociali previene isolamento e potenzia il confronto sottraendo il timore di sbagliare.

Didattica sul territorio: i percorsi sono legati al rapporto con il reale (la città, i luoghi e gli stili di vita che le appartengono). Questo attiva un senso di cittadinanza consapevole e di appartenenza che sfuggono ad adolescenti ancorati al virtuale, proponendo un rapporto sano sia con il web che con il concreto, differenziandone ambiti e comportamenti. In particolare, tali azioni saranno proficue per gli **studenti stranieri** che possono integrarsi con più facilità sia con il gruppo-classe che con la comunità.

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.

SCHEDA DI MONITORAGGIO ALUNNI

DIFFICOLTÀ' E STIMOLI INCONTRATE/I: Orario, Organizzazione, Tempi, Metodi/CONSIGLI/COMPETENZE ACQUISITE (cosa sai fare e cosa hai imparato)/DURANTE L'ATTIVITÀ' C'È' STATO UN CALO DI INTERESSE? PERCHÉ': IL CORSO HA AVUTO UNA RICADUTA SULLE LEZIONI NORMALI?

MODALITÀ' DI VALUTAZIONE SULLA COMUNITÀ' SCOLASTICA

Sintesi dell'attività svolta (modalità, tempi, eventuali modifiche rispetto al progetto preliminare) Gli obiettivi sono stati raggiunti in modo approfondito, in modo sufficiente, in modo parziale **Gradimento/Interesse da parte degli allievi** Alto/Medio/Basso/Indifferente **Comportamento del gruppo** Partecipe/Corretto/ Indisciplinato **L'indice di gradimento degli alunni come è stato verificato?** Osservazione diretta/Questionari

Interventi didattici utilizzati dagli operatori, funzionali al raggiungimento degli obiettivi:

Risorse materiali utilizzate

Valutazione finale

Punti di forza

Criticità Documentazione prodotta: Mostra/Materiale multimediale/Materiale grafico/Altro specificare

I QUESTIONARI SARANNO RIVOLTI ANCHE ALLE FAMIGLIE E' PREVISTO INCONTRO FINALE TRA I SOGGETTI COINVOLTI PER UN CONFRONTO SUI RISULTATI

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

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

Il progetto, una volta concluso e **modellizzato**, **sarà riproposto** ai ragazzi in entrata ogni anno dagli studenti senior che l'hanno già affrontato. Sarà proposto anche agli istituti comprensivi per percorsi condivisi da effettuare con gli alunni della scuola primaria e della secondaria di primo grado che si affacciano ad una cittadinanza da costruire con basi capaci per affrontare una crescita sempre più complessa. Gli stessi studenti che hanno affrontato la sfida dell'oggi gestiranno le attività per i loro compagni. Si mira all'estensione dei laboratori già realizzati, effettuare una sorta di "opera di prevenzione" alla dipendenza virtuale e alla scarsa consapevolezza del proprio habitat socio-culturale, evitando la cronicizzazione di comportamenti a rischio poi difficilmente sanabili.

Tale strategia agirà su più fronti: da una parte, permetterà uno scambio facilitatore di atteggiamenti e pratiche che si inseriranno in una sorta di "innesto precoce" rispetto alle problematiche dei primi gradi della scolarizzazione e un insegnamento gestito dagli adolescenti innesterà un processo imitativo. Dall'altra, servirà agli stessi ragazzi proponenti, sia come rinforzo sia come momento di riflessione in azione su ciò che hanno sperimentato.

Saranno quindi loro, con l'aiuto dei docenti, a collaborare alla realizzazione di siti web, a produrre presentazioni, attività e documentazione per la replicabilità del modello di cittadinanza attiva.

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.

Prima della stesura definitiva del progetto, verranno incontrati in momenti diversi sia gli studenti coinvolti che le loro famiglie, al fine di accertarsi riguardo: esigenze, aspettative, eventuali motivi di perplessità e/o di resistenza. Con gli stessi ragazzi si creerà un brainstorming attraverso il quale definire meglio una proposta che tenga conto di spunti e suggerimenti.

Essendo poi una serie di moduli tarati sul **fare**, gli studenti saranno continuamente coinvolti in scelte operative, sia legate alla progettazione di prodotti, uscite, luoghi e soggetti da coinvolgere sia legate alla riflessione sui loro bisogni, sul loro rapporto con il virtuale e il reale e su come questi troppo spesso si fondono e si con-fondono.

Alcuni momenti saranno dedicati anche al mondo degli adulti, in primis i genitori ma anche i docenti di altre classi (come, ad esempio, quelli delle classi e/o scuole a cui si rivolgeranno), "**adottivi digitali**", che hanno intrapreso un cammino verso una cittadinanza virtuale forse loro malgrado e che troppo spesso risultano consumatori voraci ma inconsapevoli

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

OBIETTIVI TRASVERSALI AI MODULI

- Comprendere il ruolo dell'informazione in una società interconnessa.
- Sviluppare la capacità di ricercare e valutare le fonti
- Comprendere le dinamiche sulla circolazione e il riuso dei prodotti online, sul diritto d'autore e licenze.
- Comprendere i meccanismi di produzione e circolazione delle informazioni, sia per analogie e differenze rispetto al verbale.
- Riflettere sul rapporto sfera pubblica/privata, sull'identità e privacy, sulla socialità, sull'idea di Rete come *bene comune "digile"*, nel quale si negoziano le dinamiche umane.
- Concentrarsi sulla relazione tra comportamenti di dinamiche di influenza e di rapporti di potere.

ATTIVITÀ TRASVERSALI AI MODULI

LABORATORI per strategie volte all'apprendimento attraverso la pratica che coinvolgano gli alunni nel concreto, realizzate in luoghi dove possono essere vissuti, sperimentati, condivisi i contenuti formativi prescelti e rese operative le conoscenze e competenze teoriche individualmente o in gruppo. Al termine verrà progettato e realizzato un prodotto digitale.

ATTENZIONE AL REALE E DIDATTICA PER PROBLEMI: realizzazioni che risolvano problemi o questioni del mondo reale o che abbiano obiettivi definiti attraverso ricerche per analizzare il contesto.

COINVOLGIMENTO DEGLI STUDENTI attraverso una didattica attiva orientata allo sviluppo delle competenze trasversali, anche attraverso la personalizzazione dell'intervento formativo.

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
A SCUOLA DI PARI OPPORTUNITÀ, CONTRO TUTTE LE FORME DI DISCRIMINAZIONE	104	http://www.itismarconi-jesi.gov.it/images/stories/documentazione/2016-2017/PTOF/itis-marconi.jesi_PTOF_Piano_Triennale_Offerta_Formativa_2016-2018.pdf
Attività legate al Presidio scolastico di LIBERA.	105	http://www.itismarconi-jesi.gov.it/images/stories/documentazione/2016-2017/PTOF/itis-marconi.jesi_PTOF_Piano_Triennale_Offerta_Formativa_2016-2018.pdf
CHOOOLIKE@HOME: Realizzazione di un ambiente di apprendimento TEAL. Progetto 10.8.1.A3 autorizzato con codice identificativo FESRPON-MA-2015-75	89	http://www.itismarconi-jesi.gov.it/images/stories/documentazione/2016-2017/PTOF/itis-marconi.jesi_PTOF_Piano_Triennale_Offerta_Formativa_2016-2018.pdf
EDUCAZIONE ALL'AFFETTIVITA', PREVENZIONE E CONTRASTO DEI FENOMENI DI INTOLLERANZA QUALI BULLISMO, OMOFOBIA E VIOLENZA DI GENERE	106	http://www.itismarconi-jesi.gov.it/images/stories/documentazione/2016-2017/PTOF/itis-marconi.jesi_PTOF_Piano_Triennale_Offerta_Formativa_2016-2018.pdf
Educazione all'affettività, prevenzione e contrasto dei fenomeni di intolleranza quali bullismo, omofobia e violenza di genere	106	http://www.itismarconi-jesi.gov.it/images/stories/documentazione/2016-2017/PTOF/itis-marconi.jesi_PTOF_Piano_Triennale_Offerta_Formativa_2016-2018.pdf
LA STORIA DAL VIVO	108	http://www.itismarconi-jesi.gov.it/images/stories/documentazione/2016-2017/PTOF/itis-marconi.jesi_PTOF_Piano_Triennale_Offerta_Formativa_2016-2018.pdf
LEGGERE PER IMPARARE: UNA LETTURA DI STORIA	115	http://www.itismarconi-jesi.gov.it/images/stories/documentazione/2016-2017/PTOF/itis-marconi.jesi_PTOF_Piano_Triennale_Offerta_Formativa_2016-2018.pdf
PROGETTO GIOVANI - CONSIGLIO COMUNALE DEI GIOVANI	106	http://www.itismarconi-jesi.gov.it/images/stories/documentazione/2016-2017/PTOF/itis-marconi.jesi_PTOF_Piano_Triennale_Offerta_Formativa_2016-2018.pdf
Programmare Giocando	100	http://www.itismarconi-jesi.gov.it/images/stories/documentazione/2016-2017/PTOF/itis-marconi.jesi_PTOF_Piano_Triennale_Offerta_Formativa_2016-2018.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to

Il Comune di Jesi supporta l'iniziativa e collabora nella disseminazione dell'informazione e valorizzazione dei risultati del progetto.	1	COMUNE DI JESI	Dichiarazione di intenti	24413	26/04/2017	Sì
Collaborazione per finalità coerenti al progetto	1	Loccioni srl	Dichiarazione di intenti	0	21/04/2017	Sì
Consulenza nutrizionale		Biologo nutrizionista per elaborare delle indicazioni nutrizionali nel modulo APPranzo				

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
Accordo di rete di scopo. Realizzazione di attività e progetti di comune interesse per l'ampliamento del piano dell'Offerta Formativa Jesina'	ANIS001005 'E.PIERALISI' ANIS02100A GALILEO GALILEI ANTF03000L GUGLIELMO MARCONI ANSD01000Q LICEO ARTISTICO 'EDGARDO MANNUCCI' ANPS040005 LS LEONARDO DA VINCI ANTD05000G P. CUPPARI ANPC060007 VITTORIO EMANUELE II	2102/4.1. 9	31/03/20 17	Sì
Accordo di rete - Istituti Scolastici di Jesi per la realizzazione di attività e progetti di comune interesse	ANIS001005 'E.PIERALISI' ANIS02100A GALILEO GALILEI ANTF03000L GUGLIELMO MARCONI ANIC830001 I.C. 'FEDERICO II' JESI ANIC82900R JESI 'CARLO URBANI' ANIC83900B JESI 'LORENZO LOTTO' ANIC84000G JESI 'SAN FRANCESCO' ANSD01000Q LICEO ARTISTICO 'EDGARDO MANNUCCI' ANPS040005 LS LEONARDO DA VINCI ANTD05000G P. CUPPARI ANPC060007 VITTORIO EMANUELE II	2542/4.1. q	12/04/20 17	Sì
Prosecuzione del Progetto 'Programmare giocando' all'interno dell'Atelier creativo	ANIC850006 I. C. 'RITA LEVI-MONTALCINI'	2880.1.1. d	10/05/20 17	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
A spasso con Roberta	€ 6.482,00
APPranzo	€ 6.482,00



WALKSCAPE: la mappatura del reale nel virtuale	€ 6.482,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 19.446,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: A spasso con Roberta

Dettagli modulo

Titolo modulo	A spasso con Roberta
Descrizione modulo	PREMESSA Il nostro istituto già da qualche anno ha inserito nel PTOF e nel curriculum delle prime classi ad indirizzo Informatica l'uso di Scratch e dei robot LEGOEV3. Le esperienze effettuate hanno dimostrato un effettivo miglioramento delle competenze computazionali e dell'interesse delle studentesse e studenti nell'affrontare problematiche nuove integrando le nuove tecnologie. La tecnologia va considerata come strumento per la realizzazione di una didattica collaborativa e costruttiva in cui sia riconosciuta la centralità dell'alunno, siano stimolate le sue capacità di progettare e di creare e con cui concorrere allo sviluppo delle competenze degli alunni. Una didattica per competenze è, infatti, sviluppata in percorsi che prevedano la realizzazione, da parte dei ragazzi, di progetti interdisciplinari che, per essere realizzati, richiedono l'attivazione di competenze diverse: organizzative, previsionali, progettuali, di ricerca, di analisi della soluzione, di risoluzione problemi, di collaborazione con gli altri, di controllo dei risultati. In questi percorsi la tecnologia è uno strumento enormemente facilitatore, in questo senso si può e si deve parlare di una didattica rinnovata grazie alle tecnologie. OBIETTIVI DIDATTICI/FORMATIVI Gli obiettivi didattici/formativi principali sono: - accrescere nello studente la fiducia nelle proprie capacità ponendolo in situazioni concrete di apprendimento ed effettuare esperienze didattiche altamente laboratoriali; - sviluppare la consapevolezza storica attraverso l'esperienza diretta; - sensibilizzare al rispetto del patrimonio artistico e culturale del territorio ed in particolare di Jesi. Alla nostra scuola si iscrivono principalmente ragazzi e vorremmo che le poche studentesse riuscissero ad avere con la robotica e con le materie STEM interesse e soddisfazione in crescita. Sempre con questo scopo l'ultimo incontro del modulo avrà come sede una scuola secondaria di primo grado. I nostri studenti proporranno un'attività agli studenti delle prime e seconde classi della scuola "Federico II" di Jesi, condividendo così conoscenze di programmazione e robotica. METODOLOGIE Introdurre tecnologie senza cambiare la didattica non ha molto senso. 4P: le iniziali dei quattro pilastri del Creative Learning: PROJECT: essere coinvolti attivamente in un progetto permette di imparare meglio; PEERS: si impara meglio se il percorso di apprendimento avviene condividendo le esperienze in clima collaborativo; PLAY: apprendere divertendosi, provare e sperimentare per tentativi ed errori senza aver paura di sbagliare; PASSION: la motivazione è il motore dell'apprendimento che permette

di superare le difficoltà e affrontare le sfide senza paura.

Sapere quello che sta dietro ad un prodotto digitale e avere la consapevolezza che sia possibile crearlo in base alle proprie esigenze, consente ai ragazzi di essere utenti attivi e di decidere autonomamente quello che consumare e come consumarlo. Questa è una delle nuove alfabetizzazioni previste dal documento "La Buona Scuola":

l'alfabetizzazione digitale. Essa implica il passaggio dall'essere consumatori digitali all'essere produttori: oltre a saper utilizzare un sito web, un videogioco, un'applicazione è utile saperli anche progettare.

Il corso si svolgerà nell'aula 3.0 "TEAL" (Technology Enabled Active Learning) recentemente inaugurata presso il nostro istituto. Il metodo TEAL – ideato dal Massachusetts Institute of Technology (MIT) di Boston – introduce tecniche di apprendimento attivo potenziato con le tecnologie, in uno spazio progettato per lavorare in modo cooperativo. Questa aula è costituita da uno spazio ampio, in cui si integrano molteplici funzionalità, è ricca di risorse (tecnologiche e non solo), colorata, con banchi modulari, componibili in molte configurazioni in base ai bisogni del momento. E' uno spazio policentrico, senza cattedra, nel quale la lezione frontale è solo una piccola parte dell'azione didattica, mentre largo spazio è lasciato ai processi collaborativi, di brain-storming, ricerca, peer-teaching, rielaborazione, presentazione.

Insomma, un'aula laboratorio, basata su una filosofia dell'apprendimento attivo, non più di tipo trasmissivo, in cui il docente e il tutor sono piuttosto il regista e il facilitatore dell'apprendimento, in grado di trasformare il discente da soggetto semplicemente in ascolto a soggetto in azione, dedito a costruire la propria conoscenza.

Le strategie didattiche per questi nuovi ambienti richiedono notevoli competenze, profondi ripensamenti della professionalità docente, tempo per la preparazione di nuove risorse, ma godono anche del vantaggio dato dalla collaborazione attiva offerta dai discenti come creatori essi stessi di materiali di apprendimento aperti e riutilizzabili. Largo spazio alle simulazioni, agli esperimenti hands-on, al gioco didattico, perché nell'apprendimento attivo è importante imparare dall'errore, essere liberi di sbagliare senza sentirsi giudicati, aver modo di argomentare il proprio ragionamento, di correggerlo strada facendo, di presentarlo agli altri.

STRUMENTI UTILIZZATI

Il software che viene utilizzato in questo progetto è OpenRoberta, una piattaforma gratuita online dove ragazzi e ragazze possono imparare a programmare e al tempo stesso contribuisce al loro apprendimento nelle materie tecnico-scientifiche. Obiettivo di Open Roberta è di superare le barriere tecniche e professionali tra docenti e studenti e di avvicinare soprattutto le studentesse alla robotica con l'uso dei Robot LegoEV3.

VALUTAZIONE

Le studentesse e gli studenti che parteciperanno saranno valutati sul lavoro prodotto, seguendo griglie per valutare:

- la capacità di lavorare in team
- la costruzione del robot
- l'analisi del problema e realizzazione del codice
- la riproduzione della miniatura della Piazza Federico II di Jesi, dove i robot si muoveranno illustrando la storia dei vari edifici e luoghi di interesse
- l'organizzazione e gestione del peer tutoring con gli studenti e studentesse della scuola secondaria di primo grado "Federico II" di Jesi.

STRUTTURA DEL MODULO

Il modulo consiste in 10 incontri di 3 ore ciascuno.

Attività precedente l'inizio delle attività del modulo:

- pubblicità dei contenuti del modulo sul sito della scuola e illustrazione di 30 minuti alle classi prime dell'istituto
- adesione delle studentesse/studenti tramite form sul sito
- test d'ingresso, selettivo nel caso in cui ci sia un numero di adesioni maggiori a 30. Alle studentesse sarà riservato il 50% dei posti.

	1° incontro- Creazione dei gruppi. Presentazione delle attività del modulo. Montaggio Robot EV3-Lego, con uno schema libero da parte di ogni gruppo. 2° incontro- Alla scoperta della storia di Jesi. Rilevazione metriche in loco delle dimensioni di Piazza Federico II a Jesi e degli edifici storici che si affacciano su di essa. I partecipanti effettueranno fotografie con gli strumenti messi a disposizione dalla scuola e/o personali: videocamere, smartphone e tablet. 3° incontro- Conoscenza dell'ambiente di programmazione OpenRoberta. Realizzazione di programmi con uso di variabili e della struttura di controllo sequenza finalizzati alla creazione del codice che faccia eseguire al robot un percorso tra un inizio e una fine. Testing . 4° incontro- Realizzazione di programmi con uso di variabili e della struttura di controllo di ripetizione. Tale attività è finalizzata a far eseguire al robot un percorso che rappresenti figure geometriche regolari. Testing. 5° incontro- Realizzazione di programmi con uso di variabili e della struttura di selezione. Gestione del sensore a infrarossi montato sul robot con programmi aventi step crescenti di difficoltà per arrivare al codice che permetta al robot di evitare un ostacolo, scegliendo la direzione più opportuna verso cui muoversi. Testing. 6° incontro- Gestione dei sensori di colore e scrittura di programmi che permettano al robot di eseguire azioni differenti in base al colore rilevato durante il suo percorso. Progettazione e scrittura del codice che permetta al robot di seguire un percorso delineato da un nastro colorato sul pavimento. Testing. 7° incontro- Stampa delle foto e creazione della miniatura di Piazza Federico II . Registrazione audio dei file guida relativi ai vari punti di interesse storico rilevati. 8° incontro- Realizzazione del programma che consenta al Robot di "girare" nel modello di Piazza Federico II e fermarsi ad ogni punto di interessere per descriverne la storia. Testing del programma. 9° incontro- Messa a punto del codice e inserimento di funzionalità opzionali a discrezione dei gruppi. 10° incontro- Presentazione dei lavori alle classi 1 e 2 della scuola secondaria di primo grado "Federico II" di Jesi Ad ogni gruppo di lavoro viene affidata una classe della scuola media di primo grado. Dopo aver presentato il proprio lavoro, il gruppo dovrà gestire un'attività in peer tutoring utile alla realizzazione di una nuova funzionalità del robot LEGOEV3 analizzando e modificando il codice esistente. RICADUTA Relativamente al pensiero computazionale e al coding, tutte le attività del modulo sono rivolte a concepire e comprendere gli algoritmi e le strutture di dati prima ancora che questi vengano formalizzati nei termini di un linguaggio di programmazione.
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	31/07/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	ANTF03000L
Numero destinatari	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)

Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: A spasso con Roberta

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: APPranzo

Dettagli modulo

Titolo modulo	APPranzo
Descrizione modulo	PARTECIPANTI Studentesse e studenti delle classi seconde del primo biennio. Numero massimo di partecipanti 25, il 50% dei posti riservato alle studentesse. PREREQUISITI ED OBIETTIVI DIDATTICI Le studentesse e gli studenti devono possedere le basi del pensiero computazionale e nozioni di coding. Gli obiettivi didattici/formativi principali sono: -accrescere nello studente la fiducia nelle proprie capacità? ponendolo in situazioni concrete di apprendimento -effettuare esperienze didattiche altamente laboratoriali -potenziare il pensiero computazionale -affrontare la codifica in ambienti di programmazione rivolti a dispositivi mobili -utilizzare strumenti informatici avanzati come linguaggi ad alto livello e gestione delle basi di dati -conoscere le fasi di progettazione e creazione di una APP -conoscere le regole della scienza della nutrizione relativa alla fascia di età delle studentesse e studenti per un giusto apporto calorico nella composizione del pranzo METODOLOGIE Per raggiungere questi obiettivi verranno applicate metodologie di didattica collaborativa e costruttiva in cui sia riconosciuta la centralità dell'alunno, siano stimolate le sue capacità di progettare e di creare. Una didattica per competenze è sviluppata in percorsi che prevedono la realizzazione, da parte dei ragazzi, di progetti interdisciplinari che, per essere realizzati, richiedono l'attivazione di competenze diverse: organizzative, previsionali, progettuali, di ricerca, di analisi della soluzione, di risoluzione problemi, di collaborazione con gli altri, di controllo

dei risultati.

In questi percorsi la tecnologia è uno strumento enormemente facilitatore, in questo senso si può e si deve parlare di una didattica rinnovata grazie alle tecnologie.

In dettaglio facciamo riferimento alle 4P, iniziali dei quattro pilastri del Creative Learning:

PROJECT: essere coinvolti attivamente in un progetto permette di imparare meglio;

PEERS: si impara meglio se il percorso di apprendimento avviene condividendo le esperienze in clima collaborativo;

PLAY: apprendere divertendosi, provare e sperimentare per tentativi ed errori senza aver paura di sbagliare;

PASSION: la motivazione è il motore dell'apprendimento che permette di superare le difficoltà e affrontare le sfide senza paura.

Sapere quello che sta dietro ad un prodotto digitale come le App e avere la consapevolezza che sia possibile crearlo in base alle proprie esigenze, consente ai ragazzi di essere utenti attivi e di decidere autonomamente quello che consumare e come consumarlo.

STRUMENTI UTILIZZATI

Il modulo si svolge nel laboratorio di Informatica.

Il software che viene utilizzato in questo progetto è MIT APP Inventor e l'obiettivo è la creazione di una APP che interagisca con risorse remote.

In particolare l'APP creata presenta un'interfaccia che consente di selezionare e combinare gli alimenti, memorizzati in una base di dati insieme al loro apporto nutritivo, in relazione al pasto della giornata scelto e alle calorie seguendo le direttive che i nutrizionisti raccomandano al fine di avere un apporto di nutrimento (vitamine, proteine, lipidi, glucidi e fibre) adeguato all'età, all'attività fisica e intellettuale. Selezionato il pasto l'ordine viene inviato all'azienda fornitrice.

VALUTAZIONE

Le studentesse e gli studenti che parteciperanno saranno valutati sul lavoro prodotto, seguendo griglie per valutare la:

- capacità di lavorare in team
- analisi del problema
- acquisire le conoscenze di base sull'alimentazione
- progettare e realizzare un'APP

STRUTTURA DEL MODULO

Il modulo consiste in 10 incontri di 3 ore ciascuno.

Attività precedente l'inizio delle attività del modulo:

- pubblicità dei contenuti del modulo sul sito della scuola e illustrazione di 15 minuti alle classi seconde dell'istituto
- adesione delle studentesse/studenti tramite form sul sito
- test d'ingresso per valutare i prerequisiti, selettivo nel caso in cui ci sia un numero di adesioni maggiori a 25. Alle studentesse sarà riservato il 50% dei posti.

1° incontro - Creazione dei gruppi. Presentazione delle attività del modulo: architettura, HW utilizzato, SO open source, interazione con risorse remote e base di dati.

2° incontro - Conoscenza dell'ambiente di programmazione MIT App Inventor. Esercitazioni su semplici casi.

3° incontro- Conoscenza dell'ambiente di programmazione MIT App Inventor. Esercitazioni su semplici casi.

4° incontro- Introduzione alla scienza della nutrizione con esperto per individuare il giusto apporto di calorie di un pasto.

5° incontro- Progettazione delle funzionalità e dell'interfaccia della app. Scelta della

	modalità e protocollo di comunicazione con le risorse remote sul server e la base di dati. 6° incontro- Sviluppo della app con App Inventor: partendo dalla progettazione dell'incontro precedente ogni gruppo costruisce la propria interfaccia personalizzandola a suo piacimento; sviluppo del codice. 7° incontro- Prosecuzione nello sviluppo della App con App Inventor: creazione del codice con controlli adeguati e testing. 8° incontro- Prosecuzione nello sviluppo della App con App Inventor: creazione del codice con controlli adeguati e testing. 9° incontro- Messa a punto del codice e inserimento di funzionalità opzionali a discrezione dei gruppi. 10° incontro - Presentazione dei lavori alle classi seconde e terze della scuola secondaria di primo grado " A. Manzoni" dell'Istituto comprensivo "Rita Levi Montalcini" di Chiaravalle. Ad ogni gruppo di lavoro viene affidata una classe della scuola secondaria di primo grado. Dopo aver presentato il proprio lavoro, il gruppo dovrà gestire un'attività in peer tutoring utile alla realizzazione di una semplice app con App Inventor. RICADUTA SUL PTOF E SUL TERRITORIO Questo modulo avrà una ricaduta sul PTOF di questo Istituto ampliando le competenze delle nostre studentesse e studenti nelle attività curriculari con attività di educazione tra pari tra gli studenti che hanno partecipato al modulo e quelli che frequentano il nostro primo biennio. La ricaduta coinvolge anche le classi quinte dell'indirizzo Informatica che durante l'attività di laboratorio curricolare delle materie di indirizzo, hanno il compito di sviluppare la parte software lato server della app "APPranzo". Inoltre, nell'ambito della convenzione nel progetto "Atelier creativi" tra il nostro Istituto e l'Istituto Comprensivo "Rita Levi Montalcini" di Chiaravalle, si prevede una serie di incontri in attività curriculare con le classi della scuola media di primo grado.
Data inizio prevista	01/09/2018
Data fine prevista	01/07/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	ANTF03000L
Numero destinatari	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: APPranzo

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	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €

	TOTALE					6.482,00 €
--	---------------	--	--	--	--	-------------------

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: WALKSCAPE: la mappatura del reale nel virtuale

Dettagli modulo

Titolo modulo	WALKSCAPE: la mappatura del reale nel virtuale
Descrizione modulo	CAMMINARE COME PRATICA ESTETICA PER CONOSCERE IL TERRITORIO: osservare, fotografare e riscoprire il Patrimonio Culturale della città Il Walkscape non è una visita guidata, ma si propone di raccontare il territorio in modo attivo e partecipato e di dare significato ai segni del tempo attraverso la pratica dello storytelling. Un Walkscape è una camminata per esplorare il territorio e conoscerne le trasformazioni. Una camminata che invita ad osservare, ascoltare, disegnare, scrivere, fotografare, prelevare, raccogliere, archiviare, per ricostruisce storia e identità di un luogo attraverso tracce nascoste, dettagli apparentemente insignificanti. I ragazzi sceglieranno lo strumento che preferiranno: macchine fotografiche, tablet, cellulari, taccuini per scrivere e disegnare per raccogliere e costruire delle storie. Ogni volta che una persona ripercorre le tappe indicate, un percorso diventa una storia nuova, da vivere e da condividere. Vogliamo valorizzare insieme il territorio alla scoperta della sua anima cogliendo i segni presenti nei luoghi, nelle persone, nelle storie e nella storia. Il progetto si propone di sviluppare la fruizione consapevole e il senso di appartenenza degli studenti del patrimonio culturale attraverso la partecipazione. I laboratori didattici, con la strumentazione richiesta, saranno la base sia strumentale sia fisica per la realizzazione delle attività. Il metodo adottato, che investe sulla qualità della relazione tra i partecipanti, la pratica del walkscape, la sperimentazione di tecnologie digitali di facile accesso saranno al centro di un processo che consentirà agli studenti, ai docenti di implementare il laboratorio stesso. Il progetto sviluppa l'attenzione alle esigenze dei diversi tipi di utenza e alla fruibilità dei contenuti. Gli interventi sono infatti destinati alla generazione del nuovo millennio, spesso assente dai luoghi della cultura e dai musei. Obiettivi e finalità Il nostro obiettivo è realizzare un museo virtuale che si trasforma in un luogo accogliente, aperto, fruibile anche senza l'intervento diretto degli operatori museali. Un museo che diventi il punto di partenza per l'esplorazione della città in modo attivo, intelligente e partecipato, all'interno del contesto storico che lo ha generato. Verrà progettato un sito che potrà essere consultato on line per conoscere e apprezzare i luoghi che si abitano e che "ci abitano". Il sito offrirà una serie di documenti e supporti multimediali "su richiesta" in grado di allargare le informazioni che la sola vista dei luoghi non è in grado di offrire. Il visitatore sarà in grado di seguire da solo il percorso indicato sul sito e può usufruire direttamente dei materiali proposti senza vincoli di orario o di punti di ritrovo compatibilmente con l'apertura al pubblico dei luoghi da visitare. I percorsi saranno in ogni caso facilmente modificabili e usufruibili direttamente da Smartphone e Tablet senza la necessità di una app dedicata: sarà sufficiente una connessione Internet mobile. VALUTAZIONE Le studentesse e gli studenti che parteciperanno saranno valutati sul lavoro prodotto, seguendo griglie per valutare la:

	- capacità di lavorare in team - analisi del problema e progettazione del percorso - riproduzione dei luoghi visitati - organizzazione e gestione dei contenuti - costruzione del sito STRUTTURA DEL MODULO Il modulo consiste in 10 incontri di 3 ore ciascuno. SOGGETTI COINVOLTI: Classi Terze LEGGERE LA CITTA' 1^ INCONTRO Passeggiata Ragionata: camminata in città per scoprire i luoghi, angoli e particolari incuriosenti. Fotografie e video. 2^ INCONTRO Passeggiata Ragionata: camminata in città per scoprire i luoghi, angoli e particolari incuriosenti. Fotografie e video. ANALIZZARE LA CITTA' 3^ INCONTRO Passeggiata Ricostruita: laboratorio di illustrazione e condivisione dei materiali prodotti. Studio dei contesti percorsi. RISCRIVERE LA CITTÀ 5^ INCONTRO Digital storytelling: laboratorio di scrittura creativa 6^ INCONTRO Digital storytelling: laboratorio di scrittura creativa 7^ INCONTRO Digital storytelling: laboratorio di scrittura creativa DIGITALIZZARE LA CITTA' 8^ INCONTRO Produzione Sito 9^ INCONTRO Produzione Sito 10^ INCONTRO Produzione Sito
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	31/07/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	ANTF03000L
Numero destinatari	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: WALKSCAPE: la mappatura del reale nel virtuale

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
------------	---------------	------------------	-----------------	----------	-------------	--------------



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

MIUR

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

Scuola GUGLIELMO MARCONI
(ANTF03000L)

Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 40440)
Importo totale richiesto	€ 19.446,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	13
Data Delibera collegio docenti	06/04/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	2
Data Delibera consiglio d'istituto	26/04/2017
Data e ora inoltro	16/05/2017 10:12:20
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>A spasso con Roberta</u>	€ 6.482,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>APPranzo</u>	€ 6.482,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>WALKSCAPE: la mappatura del reale nel virtuale</u>	€ 6.482,00	
	Totale Progetto "DidatticaMENTE creATTIVI!"	€ 19.446,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 19.446,00	€ 25.000,00