

Candidatura N. 991075
2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	LS A. VOLTA
Codice meccanografico	SIPS010009
Tipo istituto	LICEO SCIENTIFICO
Indirizzo	VIA DEI MILLE N.10/12
Provincia	SI
Comune	Colle Di Val D'elsa
CAP	53034
Telefono	0577928828
E-mail	SIPS010009@istruzione.it
Sito web	www.liceovolta.org
Numero alunni	710
Plessi	SIPS010009 - LS A. VOLTA



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 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE	Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali (solo per gli studenti del II ciclo) Riduzione dei debiti formativi (solo per gli studenti del II ciclo) 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. 991075 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenze di cittadinanza digitale	la scuola si presenta	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	la scuola ti guida	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 10.164,00

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: Creatività Critica in Digitale

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Avendo riscontrato alcune criticità nell'uso d'importanti competenze di base soprattutto al momento del passaggio tra scuole, ma anche dal primo al secondo biennio secondario superiore, questo progetto ha come obiettivo la creazione di materiali digitali per fronteggiarle. Ci si prefigge di ideare attività di cooperazione tra studenti, insegnanti e genitori che producano materiali digitali di vario genere e aiutino a migliorare i risultati scolastici dei nostri studenti, riducendo la percentuale di sospensioni del giudizio, obiettivo indicatoci come prioritario in base al RAV della nostra scuola.</p> <p>L'azione partirà focalizzata sulla lingua Italiana, la matematica e le competenze di base di informatica, ma prevedrà scalabilità e replicabilità in altri ambiti e in altri momenti di formazione.</p> <p>I prodotti finali previsti sono principalmente due:</p> <p>In primo luogo, pagine web da integrare al sito della scuola, che mostrino informazioni chiare e attraenti sulla vita all'interno dell'istituto e sulle competenze da acquisire nei vari anni scolastici con tutorials fatti degli studenti più grandi per aiutare gli studenti più giovani nelle loro scelte.</p> <p>In secondo luogo, lezioni, mappe, giochi e materiali vari di studio sugli argomenti riconosciuti più importanti delle materie curriculari selezionate, fatti dagli studenti, in modo creativo e collaborativo, per apprendere insegnando e per apprendere realizzando un prodotto utile a tutta la comunità scolastica.</p>
------------------------------------	---

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Il nostro istituto, che comprende un liceo Scientifico, un liceo Classico e un liceo Sportivo, riceve studenti da un territorio molto ampio che abbraccia tutta la Val d'Elsa con le città di Colle Val d'Elsa, Poggibonsi, Certaldo, San Gimignano, Barberino val d'Elsa, Monteriggioni e Siena. La nostra area vede tipologie economiche sociali diversissime che vanno da ambienti rurali ad ambienti cittadini, da comunità chiuse e protettive a comunità dinamiche caratterizzate da vecchie e nuove immigrazioni. Tante sono le scuole di provenienza degli allievi e molto variegati i loro background familiari. Al contempo, la nostra scuola è considerata impegnativa, spesso "accademica", talvolta scoraggiante per chi si sente meno propenso a continuare la carriera scolastica fino alla laurea. Per questo, una delle nostre maggiori priorità è la costituzione di una comunità scolastica inclusiva, aperta e dialogante che formi e offra opportunità di crescita a tutti, anche a chi abita lontano o a chi vive crisi e momenti difficili. In questo scenario, gli strumenti digitali e i canali di comunicazione che essi offrono sono una risorsa che non può essere ignorata ma che, al contrario, deve essere usata in modo esteso ed efficace, integrativo degli altri strumenti didattici tradizionali, anche, talvolta, prioritario.

Obiettivi del progetto

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

Con questo progetto ci si propone di rafforzare le competenze di studenti e insegnanti riguardo alla comprensione e produzione di contenuti digitali per educarli ad un uso consapevole e attivo dei media. Obiettivo è fornire a studentesse e studenti della nostra scuola gli strumenti per esprimere la loro creatività e esercitare le loro capacità critiche in un percorso che esalti cooperazione attiva e partecipazione attenta alle necessità della comunità di appartenenza. Ci proponiamo anche di guidare i nostri studenti alla scoperta della economia della condivisione e al concetto di *Open Source* creando materiali, strumenti o spazi on line prodotti dalla collaborazione dei vari componenti della comunità scolastica, in primo luogo dagli studenti, che aiutino loro stessi e altri a scegliere, imparare, approfondire. Soprattutto miriamo a prodotti che diano nuovo valore e nuovo significato alla loro formazione. Il progetto mira anche a migliorare la cooperazione con altre scuole del territorio e con università, enti e associazioni, per la definizione di percorsi comuni di formazione che non si interrompano con il passaggio di grado o con le prime difficoltà del biennio secondario. Sarà, infine, nostro obiettivo educare all'uso degli strumenti digitali per innescare un ciclo virtuoso di progettazione, realizzazione e miglioramento attraverso attività di *Making* e prototipazione rapida con un approccio alla conoscenza attraverso il fare.

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 bisogni ai quali questo progetto si prefigge di rispondere sono stati selezionati sulla base delle indicazioni del RAV e sulla base di assemblee pubbliche aperte ai familiari dei nostri studenti che vengono, da molti anni, effettuate a inizio e fine anno scolastico nella nostra scuola. Questo progetto ha due tipi di destinatari: i circa 25 studenti che saranno attivi partecipanti alle attività laboratoriali previste assieme a insegnanti e genitori, e il più largo numero di tutti quei destinatari che i prodotti elaborati dal primo gruppo intende raggiungere. Questi ultimi potranno essere potenziali studenti in fase di orientamento, oppure coloro che per varie ragioni hanno bisogno di un sostegno per evitare l'insuccesso scolastico o anche quegli studenti che amano fare di più e approfondire vari aspetti della loro formazione. L'età di questi partecipanti va dagli 14 ai 16 anni, con cooperazioni con studenti della scuola secondaria inferiore e con studenti più grandi, fino ai 18 anni. Destinatari del progetto saranno poi gli adulti coinvolti nella scuola come insegnanti e genitori ma anche ex studenti che vorranno offrire le competenze acquisite nel prosieguo dei loro studi o nelle loro esperienze lavorative. Questi adulti dovranno offrire guida e consiglio ai più giovani, nella formulazione delle loro esigenze ma anche delle loro passioni, guidandoli ad esplicitarle attraverso l'uso creativo delle risorse digitali.

Apertura della scuola oltre l'orario

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

La nostra scuola ha una ampia offerta di lezioni extracurricolari ed è quindi aperta fino al tardo pomeriggio per 5 giorni alla settimana. Si potranno quindi facilmente usare tutti quei laboratori, aule e spazi comuni necessari per le attività, al di fuori delle ore curricolari, nelle ore del primo pomeriggio, durante il periodo inverno-primavera dei due anni di vita del progetto.

Sarà necessario costituire dei gruppi di lavoro che s'incontrino, sotto la guida di esperti e tutors, oltre l'orario scolastico, per seguire corsi di formazione all'uso degli strumenti digitali, per attivare strategie di creatività critica e per realizzare i prodotti previsti dal progetto.

Questi ultimi, sia le pagine digitali integrative del sito scolastico che i tutorials o i vari prodotti digitali creati, sono destinati a essere fruiti anche al di fuori dell'orario scolastico, secondo la teoria della "flipped classroom" prevista nella didattica EAS.

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...).

Le attività previste dal progetto rendono necessaria la creazione di una rete di scuole. In particolare saranno essenziali i contatti tra istituti secondari di primo grado e il nostro istituto, attraverso la collaborazione di insegnanti di varie discipline e il coinvolgimento attivo di studenti, che cooperino nella scelta degli obiettivi da raggiungere e dei prodotti da creare e che costruiscano materiali digitali o li fruiscono, valutandone l'efficacia.

Poichè il progetto si prefigge di attivare e sperimentare un nuovissimo approccio metodologico, sarà necessaria la partecipazione di diverse figure professionali esperte che lavorano a livello universitario. In particolare si intende avviare una collaborazione con l'équipe del prof. Roberto Verganti, docente di Gestione dell'innovazione al Politecnico di Milano e con l'équipe del prof. Pier Cesare Rivoltella, docente di Didattica e Tecnologie dell'istruzione e dell'apprendimento all'Università Cattolica di Milano.

Il progetto è molto centrato sulla creatività, quindi prevede una collaborazione con esperti di comunicazione e creatività artistica individuati all'interno di associazioni da molti anni attive sul nostro territorio con esperienza nel lavoro con studentesse e studentesse di scuole primarie e secondarie.

A titolo gratuito, coopereranno anche studenti usciti dalla nostra scuola che hanno proseguito le proprie carriere formative e professionali in campi attinenti al progetto.

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.).

Questo progetto seguirà un approccio metodologico innovativo mettendo insieme due filoni: da un lato la più recenti teorie in fatto di creatività e innovazione, secondo le indicazioni che il prof. Roberto Verganti ha esposto nel suo libro 'Overcrowded', edito nel 2017 dal MIT e, dall'altro, le proposte del prof. Pier Cesare Rivoltella sulla didattica per competenze e metodo EAS.

Il prof. Verganti suggerisce un nuovo metodo per esaltare creatività e critica costruttiva nella progettazione e realizzazione di prodotti che siano innovativi, non perchè trovino soluzioni a vecchi problemi, ma perchè propongono nuovi significati e valori, nati dalla passione di singoli individui.

In particolare questa procedura inverte molte delle teorie finora adottate nel *problem solving* individuando come punto di partenza un periodo piuttosto lungo (circa un mese) nel quale ogni partecipante al progetto è lasciato a riflettere da solo su quello che lei/lui desidererebbe veder realizzato. Seguirà poi la fase di critica costruttiva in un lavoro a coppie tra *peers* o persone di fiducia reciproca e una fase di realizzazione e di sperimentazione-valutazione con gruppi di lavoro più grandi e variegati.

Contemporaneamente, la metodologia degli Episodi di Apprendimento Situato e la teoria della centralità della categoria dell'inclusione, del prof. Rivoltella, costituiranno la base per la gestione globale del progetto.

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

La nostra offerta formativa abbraccia i campi scientifico, umanistico e sportivo con attenzione alla formazione della persona e all'acquisizione di un bagaglio culturale solido che permetta anche studi accademici. In questo quadro, il progetto si inserisce come momento di formazione trasversale alle competenze digitali e alle competenze di relazione e cooperazione.

Le competenze digitali acquisite dai partecipanti al progetto saranno spendibili per tutte le discipline curricolari e rappresenteranno una opportunità di aggiornamento o di stimolo alla creatività. Insegneranno l'importanza dell'efficacia comunicativa di quello che si elabora e formeranno competenze utili per il mondo d'oggi, così legato al passaggio delle informazioni veloci, 'peer to peer', multimediali.

Per sua natura il progetto prevede un approccio interdisciplinare e si lega a diversi altri progetti previsti dal PTOF dell'istituto quali: un progetto di didattica digitale centrato su 'apprendere insegnando' con produzione di mini lezioni da parte di studenti, diversi progetti etwinning che coinvolgono gli studenti in attività di condivisione di informazioni in rete, un progetto per l'acquisizione della patente ECDL e per apprendere elementi base di *coding* nonché di elementi base per usare autocad 2D e 3D e stampante 3D.

La scuola partecipa al PNSD con un progetto che promuove una raccolta di tutte le attività didattiche che utilizzano il digitale in una *repository* di dati *open source*.

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.

Sia nelle strategie di attuazione che nei prodotti, il nostro progetto faciliterà l'inclusione di tante esperienze o capacità diverse.

In primo luogo le attività seguono un *iter* progettato in modo attento, che prevedono momenti protetti di critica costruttiva da parte di diversi punti di vista, non solo di genere, ma anche di studenti con competenze meno facilmente spendibili nelle classi tradizionali.

In secondo luogo, i prodotti previsti servono proprio a raggiungere anche quei ragazzi che spesso trovano difficoltà nei momenti di educazione più formale in classe e hanno bisogno di ritmi e spazi diversi, flessibili in base alle proprie esigenze. Pensiamo per esempio a studenti malati o forzati a lunghi periodi di assenza da scuola, a coloro che per motivi di famiglia hanno frequenza non continuativa, a chi ha bisogni di apprendimento speciali, a chi, semplicemente, vive momenti di crisi che il passaggio adolescenziale spesso comporta e ha bisogno di un supporto da un coetaneo, da chi approccia i saperi scolastici da una prospettiva quanto più vicina alla sua. Il progetto vede infatti un elemento fondamentale nel lavoro *peer to peer* sia nella fase di realizzazione che nei prodotti finali.

Impatto e sostenibilità

Indicare, ad esempio, in che modo saranno valutati gli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio; quali strumenti saranno adottati per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto; come si prevede di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze, quali collegamenti ha il progetto con la ricerca educativa.

Il metodo scelto di innovazione del significato di fare scuola mira a avere impatto significativo sulla vita della comunità scolastica. I prodotti dovranno essere quanto più efficaci possibile nel raggiungere un numero vasto di utenti e nel produrre effetti positivi. Si prevede di usare le molte possibilità che la rete offre per sondare e monitorare il punto di vista di tutti i partecipanti sul progetto attraverso questionari *online* da somministrare a partecipanti e utenti all'inizio e alla fine delle attività, pagine di commenti filtrati dedicate, uso di icone per rilevazioni istantanee e elaborazione di *feedback* più articolati alla fine del progetto. Sarà essenziale valutare la ricaduta sulla didattica curricolare attraverso il monitoraggio dei risultati degli studenti coinvolti prima e dopo le attività di creazione.

Le risorse digitali e i materiali prodotti caricati sul sito della scuola saranno facilmente mantenuti fruibili anche negli anni a venire, attraverso links dedicati. Si prevede di coinvolgere nel progetto diversi insegnanti che faranno tesoro dell'esperienza maturata e la passeranno o implementeranno in futuro; il ricambio di studenti permetterà di mantenere costante sia l'attenzione, sia un'eventuale revisione per aggiornare i materiali sulla base delle risultanze di sondaggi periodici.

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 nasce come facilmente scalabile e replicabile.

Per esempio prevede una fase di cooperazione con una scuola media locale che già da un anno sta sperimentando il metodo EAS e l'allargamento della rete ad altre scuole locali. Assemblee di presentazione e spazi web dedicati faranno conoscere il progetto dentro e fuori la comunità scolastica.

L'inserimento di un approccio totalmente nuovo per la elaborazione delle idee, riguarda solo il metodo di lavoro degli insegnanti, degli esperti con gli studenti e quindi sarà facilmente scalabile e replicabile grazie alla produzione di modelli di lavoro che registreranno e valuteranno ogni fase delle attività progettuali. Anche i prodotti previsti, che saranno pubblici, potranno ispirare altre persone a farne di nuovi e di più aggiornati. Tutto quello che riguarda l'organizzazione del progetto sarà pubblicato insieme con i suoi risultati per spiegare come si sono raggiunti.

La scuola fa parte di diverse reti sia nazionali che internazionali e provvederà a presentare il progetto e i suoi risultati attraverso i molti canali disponibili.

Modalità di coinvolgimento di studentesse e di studenti e genitori nella progettazione da definire nell'ambito della descrizione del progetto

Indicare, ad esempio, come sarà previsto il coinvolgimento di studenti e genitori, specificando in quali fasi e con quali ruoli.

La voglia di riscatto presente spesso nella componente femminile dell'utenza liceale troverà una adeguata occasione di realizzazione in questo progetto, in quanto il coinvolgimento in uno scenario che coniuga l'aspetto tecnico- informatico con la dimensione artistico-creativa darà la possibilità a ciascuno di esprimersi al meglio al di là delle differenze di genere e degli stili di apprendimento.

Tutti gli incontri di progetto saranno pubblicizzati dalla scuola e saranno pubblici: i genitori saranno invitati a prenderne parte attiva, poiché il progetto riguarda soprattutto i loro figli.

In particolare i genitori verranno coinvolti nelle lezioni introduttive dei due moduli, in modo da rendersi conto della novità del metodo utilizzato e saranno poi preziosi sperimentatori della riuscita dei prodotti realizzati dai loro figli, offrendo un *feedback* significativo per l'eventuale resettaggio ed implementazione di attività future.

Tematiche e contenuti dei moduli formativi

Indicare, ad esempio, quali tematiche e contenuti verranno affrontati nel progetto, anche con riferimento agli allegati 1 e 2 del presente Avviso e con altri progetti in corso presso l'Istituto Scolastico, e quali attività saranno previste, con particolare attenzione a quelle con un approccio fortemente esperienziale e laboratoriale

Il progetto prevede una progressione dei contenuti in raccordo con i curricoli.

Dopo incontri di presentazione del progetto alla comunità di rete e il monitoraggio delle competenze dei destinatari, utilizzando strumenti digitali come questionari *online* e forum, saranno attivati due moduli.

Il primo modulo avrà come titolo 'La scuola si presenta' e tratterà tematiche di accoglienza, creatività, orientamento. Mirerà alla realizzazione di pagine web tramite principali CMS e alla selezione e utilizzo di strumenti che favoriscano la produttività in gruppo e lo sviluppo collaborativo.

Il secondo modulo si chiamerà 'La scuola ti guida': verterà su tematiche basate sul *learning by doing* e sulla *peer education*. I contenuti saranno agganciati ai saperi e alle competenze richieste dai curricoli del primo biennio in Italiano e Matematica e informatica di base. Si creeranno strumenti e materiali digitali vari ritenuti utili per superare difficoltà tramite *cooperative learning* ed attività *peer to peer*, quali podcast, blog, vlog, narrazioni video.

Sia il primo che il secondo modulo saranno introdotti da lezioni di un esperto di ambito universitario e gli esperti di informatica, creatività, didattica, insieme ai tutor, guideranno gli attori del progetto nelle varie fasi attuative.

Saranno attivate valutazioni e miglioramenti alla fine del progetto tramite risorse digitali.

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
CLIL	pp 90s con aggiornamenti	http://www.liceovolta.org/volta/wp-content/uploads/2017/01/ultima-bozza-PROGETTI-201617.pdf
ECDL	pp 90s con aggiornamenti	http://www.liceovolta.org/volta/wp-content/uploads/2017/01/ultima-bozza-PROGETTI-201617.pdf
continuità con la Scuola Media: orientamento in ingresso	pp 90s con aggiornamenti	http://www.liceovolta.org/volta/wp-content/uploads/2017/01/ultima-bozza-PROGETTI-201617.pdf
didattica digitale	pp 90s con aggiornamenti	https://sites.google.com/view/voltaindigitale
etwinning, Comenius, Erasmus plus	pp 90s con aggiornamenti	http://www.liceovolta.org/volta/wp-content/uploads/2017/01/ultima-bozza-PROGETTI-201617.pdf
orientamento in uscita: università	pp 90s con aggiornamenti	http://www.liceovolta.org/volta/wp-content/uploads/2017/01/ultima-bozza-PROGETTI-201617.pdf
programmare in C - Photoshop - Progecad 2D 3D	pp 90s con aggiornamenti	http://www.liceovolta.org/volta/wp-content/uploads/2017/01/ultima-bozza-PROGETTI-201617.pdf
sito web	pp 90s con aggiornamenti	http://www.liceovolta.org/volta/wp-content/uploads/2017/01/ultima-bozza-PROGETTI-201617.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
la scuola si presenta	€ 5.082,00
la scuola ti guida	€ 5.082,00

TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 10.164,00
---------------------------	-------------

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Competenze di cittadinanza digitale
Titolo: la scuola si presenta

Dettagli modulo

Titolo modulo	la scuola si presenta
Descrizione modulo	<p>Il primo modulo avrà come titolo 'La scuola si presenta': tratterà tematiche di accoglienza, creatività, orientamento e avrà come risultato atteso l'elaborazione di pagine web su quanto riguarda la vita interna della scuola per orientare e aiutare alla scelta e alla organizzazione del lavoro di chi ci opera.</p> <p>Più precisamente il primo modulo vedrà:</p> <ul style="list-style-type: none"> - lezioni di un esperto dell'équipe di Verganti (docente di Gestione dell'innovazione al Politecnico di Milano), che dovrà incontrare docenti e studenti di varie classi per introdurli al suo metodo di lavoro - lezioni di esperti e tutor di informatica per far conoscere gli strumenti che dovranno essere utilizzati nella creazione del prodotto. <p>Si mirerà alla realizzazione di pagine web tramite principali CMS e alla selezione e utilizzo di strumenti che favoriscano la produttività in gruppo e lo sviluppo collaborativo.</p> <p>La valutazione dei risultati sarà affidata ai più comuni strumenti digitali, facilmente riproducibili nel tempo, ma anche a commenti, report scritti e condivisi in assemblee, dentro e fuori dalla scuola, che offriranno occasione di diffusione dell'idea progettuale e dei risultati raggiunti.</p>
Data inizio prevista	06/11/2017
Data fine prevista	14/05/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	SIPS010009
Numero destinatari	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: la scuola si presenta

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenze di cittadinanza digitale
Titolo: la scuola ti guida

Dettagli modulo

Titolo modulo	la scuola ti guida
Descrizione modulo	<p>Il secondo modulo si chiamerà 'La scuola ti guida' e avrà contenuti agganciati ai saperi e alle competenze richieste dai curricoli del primo biennio in Italiano e Matematica e informatica di base. Si creeranno strumenti e materiali digitali vari, ritenuti utili per superare difficoltà nel percorso di formazione; l'impianto metodologico si ispirerà principalmente alla tecnica "peer to peer".</p> <p>In particolare il secondo modulo vedrà:</p> <ul style="list-style-type: none"> - lezioni di un esperto dell'équipe di Rivoltella (direttore del CREMIT di Milano) per un quadro di riferimento relativo alla Didattica per competenze ed EAS (Eventi di Apprendimento Situati) - laboratori di informatica con esperti e tutor per realizzare i materiali digitali ispirati dalla creatività degli studenti e dalle competenze degli esperti e dei tutors. <p>Si creeranno strumenti e materiali digitali vari, ritenuti utili per superare difficoltà formative, tramite attività di "cooperative learning", quali podcast, blog, vlog, narrazioni video.</p> <p>La valutazione dei risultati sarà affidata ai più comuni strumenti digitali, facilmente riproducibili nel tempo, ma anche a commenti e report scritti e condivisi in assemblee dentro e fuori dalla scuola, che offriranno occasione di diffusione dell'idea progettuale e dei risultati raggiunti.</p>
Data inizio prevista	15/10/2018
Data fine prevista	20/05/2019
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	SIPS010009
Numero destinatari	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: la scuola ti guida

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale(Piano 991075)
Importo totale richiesto	€ 10.164,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	1593 del 18/05/2017
Data Delibera collegio docenti	14/03/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	1594 del 18/05/2017
Data Delibera consiglio d'istituto	03/05/2017
Data e ora inoltro	18/05/2017 16:56:37
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	Si
Si dichiara di avere la disponibilità di spazi attrezzati per lo svolgimento delle attività proposte	Si

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>la scuola si presenta</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>la scuola ti guida</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Creatività Critica in Digitale"	€ 10.164,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 10.164,00	€ 25.000,00

Trasmissione Piani Firmati Ricerca

Filtro selezione

FILTRI: Anno Avviso: 2017 Avviso: 2669 del 03/03/2017 - FSE - P...

Download dati

Beneficiario	Piano	Data Scheduazione	Stato	N. Protocollo	Data Protocollo	Azioni
SIPS010009	991075	29/05/2017	Protocollato	14944	30/05/2017	  

Passa con il mouse sulle icone per visualizzare la descrizione dell'azione corrispondente

Visualizzati risultati da 1 a 1 su 1 totali. Risultati per pagina: 50

Download dati



