



Candidatura N. 34985 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	NA 55 - PISCICELLI
Codice meccanografico	NAEE055007
Tipo istituto	SCUOLA PRIMARIA
Indirizzo	VIA MAURIZIO PISCICELLI 37
Provincia	NA
Comune	Napoli
CAP	80128
Telefono	0815781766
E-mail	NAEE055007@istruzione.it
Sito web	55piscicelli.gov.it
Numero alunni	1179
Plessi	NAAA055013 - NAPOLI 55 - PISCICELLI NAEE055007 - NA 55 - PISCICELLI NAEE055018 - NA 55 -MAUR. DE VITO PISCICELLI



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 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 5. ORIENTAMENTO STRATEGICO E ORGANIZZAZIONE DELLA SCUOLA Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli Integrazione di risorse e strumenti digitali e multimediali per la realizzazione dell'attività didattica all'interno dei moduli



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 34985 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	Una storia...tante azioni!	€ 5.682,00
Lingua madre	Clikko, gioco, invento!	€ 5.682,00
Lingua madre	Dieci, cento mille storie...	€ 5.082,00
Lingua madre	La mia storia digitale	€ 5.082,00
Matematica	1. Coding ... a ... mente!	€ 5.082,00
Matematica	È tempo di coding!	€ 5.082,00
Matematica	Matematica... che passione con il coding!	€ 5.682,00
Matematica	Capisco, imparo, creo, gioco...	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 43.056,00

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: Tutto il mondo in un click

Descrizione progetto	Potenziamento delle competenze di base di italiano e matematica in chiave innovativa.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

La nostra scuola si trova nel quartiere residenziale della V Municipalità di Napoli, ad alta densità abitativa e nelle cui vicinanze sono presenti molte scuole di ogni ordine e grado con alcune delle quali si sono stabiliti buoni rapporti di comunicazione, nell'ottica della continuità orizzontale e verticale, con vari progetti in rete realizzati ad es. con la scuola media Nicolardi e il liceo Vico. I nostri alunni provengono da famiglie di diversi ceti sociali con una prevalenza della piccola e media borghesia, i cui genitori, per lo più, svolgono attività lavorative per cui i figli sono affidati ad altri per molte ore della giornata. Attualmente si rileva sempre più tra i genitori un'incertezza circa l'esercizio del loro ruolo, tanto che alla scuola viene delegata una funzione educativa globale, per cui le famiglie richiedono interventi mirati all'acquisizione non solo di competenze culturali, ma anche di competenze sociali e relazionali. Per questo la Dirigenza si è spesa molto per potenziare sempre più l'offerta formativa sia attivando classi a tempo pieno, sia proponendo progetti in orario extra grazie ai fondi della scuola, ma soprattutto dei PON programmazione 2007/2013 e dei POR Campania (ultimi i laboratori avviati con il progetto Scuole Vive della regione Campania).



Obiettivi del progetto

Indicare quali sono gli obiettivi perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020

Dal rapporto di Autovalutazione del nostro circolo, pubblicato nell'a.s. 2015-2016 e sulla base dei dati INVALSI, è emerso che i nostri alunni raggiungono in italiano un risultato globale positivo nel confronto con la media delle scuole con background simile e più critico in ambito matematico. Sulla base di ciò il nostro Piano di Miglioramento prevede per il prossimo triennio *"il miglioramento complessivo delle performance degli studenti con la conseguente riduzione delle percentuali di alunni collocati nelle fasce di voto basse*. Con il seguente progetto, pertanto, si intendono proporre interventi formativi che siano diretti al:

1. rafforzamento e innalzamento delle competenze chiave degli alunni in italiano e matematica per una maggiore integrazione di quelli in difficoltà di apprendimento;
2. valorizzazione delle potenzialità di ciascuno, sollecitando la motivazione ad apprendere attraverso una didattica attiva e laboratoriale;
3. raggiungimento di un'adeguata autonomia operativa e allo sviluppo del pensiero creativo, divergente e computazionale.



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

Come premesso negli obiettivi del progetto, il nostro Circolo si ripropone la riduzione progressiva fino all'80% del numero di studenti collocati nelle fasce di voto basse 6 e 7, nelle valutazioni finali delle classi III e V. Per questo motivo già dallo scorso anno scolastico la scuola si è attivata, e si continua ad attivare con progetti di prevenzione del disagio in collaborazione con le ASL del territorio, per proporre attività di potenziamento e/o recupero, durante le ore curricolari, per gli studenti che si sono posizionati nelle fasce 1 e 2 delle prove INVALSI di italiano e matematica. Tuttavia si ravvisa la necessità di implementare tali attività con ulteriori proposte progettuali, anche in orario extrascolastico, per estendere l'opportunità a quanti più alunni è possibile dato che il background socio-culturale dei nostri studenti ci consente di ipotizzare successi formativi verso standard sempre più elevati e di eccellenza.

I destinatari saranno pertanto tutti gli alunni che, a partire dalla classe seconda, abbiano riportato valutazioni pari o inferiori ad 8 e/o con disturbi specifici dell'apprendimento.

Dunque il progetto prevederà:

4 moduli di lingua italiana

4 moduli di matematica

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 sabato, nel periodo estivo.

Quest'anno, grazie al progetto Ben...essere, attivato con i fondi POR della regione Campania per Scuola Viva, il nostro circolo sta sperimentando l'apertura della scuola per due volte la settimana fino alle 19.15 e, al termine delle attività didattiche, le mattine durante i mesi di giugno e luglio. La risposta dell'utenza, con l'iscrizione degli alunni ai laboratori, è stata positiva, soprattutto per il periodo estivo. Questo potrebbe far ipotizzare la possibilità di effettuare i laboratori per il recupero delle competenze di italiano e matematica che si intendono realizzare con il presente progetto, nel mese di giugno, prolungando così la permanenza degli allievi per una o due settimane dopo il termine delle attività didattiche. Ciò risulterebbe positivo anche per gli alunni del tempo pieno che, invece, durante l'anno, avrebbero molte difficoltà a seguire attività, anche se coinvolgenti e innovative, dopo essere stati impegnati per otto ore in quelle curricolari. Per gli alunni del tempo a 27 ore si possono ipotizzare laboratori in prosieguo all'orario scolastico.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni *Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, con quali finalità.*

La nostra scuola ha stipulato proprio a partire da questo anno scolastico un protocollo d'intesa con il Centro Unico Aziendale per la Salute Mentale in età evolutiva, rappresentato dal responsabile Dott.ssa Luisa Russo, con cui la scuola si impegna ad attuare percorsi di dialogo istituzionale che possono dare risposta alle esigenze degli allievi in difficoltà, per prevenire anche situazioni di bullismo ed insuccesso scolastico. Si prevede inoltre l'attuazione di percorsi educativi condivisi, incontri, GLH, azioni di supporto alla programmazione, promozione delle attività didattiche riferite ad alunni BES, alunni diversamente abili e, in particolar modo, ai soggetti con disturbi dello spettro autistico. Tutto ciò con il coinvolgimento delle famiglie, e laddove necessario, con il supporto di associazioni, enti pubblici, fondazioni presenti sul territorio.

Metodologie e Innovatività

Indicare, ad esempio, per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodi saranno applicati nella promozione della didattica attiva; quali strumenti favoriranno la realizzazione del progetto, e quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio.

I corsi incideranno sulla modalità di apprendimento degli alunni attraverso pratiche laboratoriali e nuovi approcci didattici, per dare ulteriore impulso a quel nuovo modo di fare scuola verso il quale il nostro Circolo si è incamminato già a partire dalle progettazioni PON passate, grazie alle quali si è dotato di LIM e laboratori. Per tutti i moduli l'idea è di utilizzare il coding, recependo così le indicazioni del MIUR per l'introduzione strutturale del pensiero computazionale nella scuola primaria. È evidente come per la matematica il coding aiuti a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente. Per l'italiano si proporranno attività di digital story telling con l'utilizzo di tools open source quali "Scratch". In tal modo si offrirà agli alunni la possibilità di imparare rimanendo al centro del processo di apprendimento in quanto saranno loro a porre il problema, a risolverlo e a perfezionare la soluzione, in una struttura di lavoro ciclica, dove il valore aggiunto sarà il **loro lavoro** e dove sperimenteranno un meccanismo di feedback immediato. Ne deriva che le metodologie didattiche utilizzate saranno principalmente: **il problem solving, il cooperative learning, il learning by doing, la peer education e il work project.**



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.

Il progetto proposto si motiva, si sviluppa e si inserisce in maniera coerente e qualificante nel PTOF d'Istituto che è connotato da una pregnante finalità formativa secondo la quale la scuola non può limitare e circoscrivere la sua funzione a quella esclusiva di agenzia didattico-educativa, ma deve porsi come centro di promozione e di formazione, anche nel nuovo contesto tecnologico, nonché di inclusione e recupero del disagio. La proposta si pone anche in continuità con le attività formative già in corso per il personale docente sull'acquisizione delle competenze digitali e l'innovazione didattico-metodologica legata anche al PNSD. Inoltre, proprio a seguito dei percorsi formativi delle docenti e in occasione della settimana del coding promossa proprio da MIUR nel mese di novembre, si è già avviata nella scuola una prima sperimentazione di attività di pensiero computazionale. Il progetto si riaggancia anche, in un'ottica di evoluzione e crescita della scuola, ai progetti PON annualità 2007-2013 attuati proprio per il potenziamento delle competenze chiave di italiano e matematica, progetti che diedero l'avvio alla sperimentazione e al diffondersi di metodologie innovative.

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.

Il 55° Circolo tende a realizzarsi come ambiente educativo di inclusione in particolare per gli alunni che presentano forme di disagio e svantaggio e cerca di garantire percorsi personalizzati nell'ottica della promozione del benessere e della prevenzione perché mira ad essere **scuola di tutti e di ciascuno**. La scuola ha realizzato, con una sapiente gestione delle risorse del territorio, una rete sinergica di azioni per la prevenzione del disagio: adesione a progetti per l'inclusione promossi dall'ASL territoriale, protocollo d'intesa con strutture riabilitative, collaborazione costante con famiglie ed associazioni. Con questo progetto si potenzieranno ulteriormente gli interventi a favore degli alunni in difficoltà. Si effettuerà uno screening per selezionare quelli che, con didattiche attive ed innovative, in un ambiente di apprendimento informale, potranno sviluppare in pieno le proprie potenzialità, i propri talenti e meriti personali, nell'ottica proprio di quella inclusività a cui la scuola oggi è chiamata a rispondere. Si punterà molto sul contesto di apprendimento, favorendo quanto più possibile l'apprendimento collaborativo per stimolare l'impegno e la partecipazione, per migliorare le relazioni interpersonali per favorire al massimo il benessere psicologico dei discenti.



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.

Le fonti di verifica saranno:

1. questionari somministrati a tutti gli attori del progetto in ingresso, in itinere e in uscita;
2. la restituzione dei dati INVALSI dell'anno in corso e successivo alla realizzazione del progetto;
3. esiti delle valutazioni finali degli apprendimenti;

La valutazione ex post misurerà con monitoraggi sistematici, in previsione anche degli aggiornamenti del RAV e del PDM, l'impatto del progetto nel medio periodo, a una certa distanza dalla fine dell'intervento, in termini di mutamenti di fondo e stabili nel tempo riguardo al miglioramento degli apprendimenti e al grado di benessere raggiunti dai beneficiari.

Si prevede che il progetto produrrà benefici anche in termini di formazione indiretta degli insegnanti tutor che avranno modo, affiancando gli esperti, di consolidare le proprie competenze soprattutto nell'ambito dell'innovazione metodologica, trasformandole in prassi quotidiana e trasmettendole a cascata con la pratica dell'osservazione reciproca in classe (peer observation).

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 riutilizzabili e come verranno messi a disposizione; quale documentazione sarà realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices).

I canali privilegiati di comunicazione, con cui la scuola interagisce con l'utenza per pubblicizzare le numerose iniziative programmate, sono sempre stati il sito web istituzionale e le svariate manifestazioni che si svolgono durante l'anno con cui la scuola si apre al territorio (open day, manifestazioni natalizie, incontri scuola-famiglia, settimana della legalità, manifestazione di fine anno per la disseminazione delle attività svolte...), con la produzione, a seconda delle occasioni, di materiali informativi quali locandine, manifesti, brochure, magazine.

Il progetto, proprio per la sua natura, prevede la produzione di materiali digitali che saranno pubblicati su piattaforme di condivisione dedicate per essere messi a disposizione di tutti gli insegnanti che potranno riutilizzarli con i propri alunni, andando così ad incrementare il patrimonio di learning object che la scuola ha cominciato a creare.

Le docenti tutor potranno creare inoltre degli schoolkit, ovvero archivi condivisi per permettere la replicabilità dei progetti in aula. In tal modo si tenderà a rinforzare anche il clima collaborativo dell'intera comunità scolastica.

Si organizzeranno inoltre incontri con i genitori a conclusione dei laboratori per permettere agli allievi di illustrare il proprio lavoro.



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.

Il coinvolgimento della comunità scolastica, in particolare dei genitori, si prevede avverrà attraverso incontri con i rappresentanti del Consiglio di Circolo in prima istanza e successivamente con i genitori delle singole classi coinvolte nel progetto. I momenti assembleari saranno il luogo privilegiato di condivisione di saperi e di valori e di confronto culturale nel segno della costruzione di una comunità adulta di educatori rivolti al perseguimento dello stesso fine.

Per illustrare e condividere il progetto, il Dirigente Scolastico e tutte le figure di sistema forniranno in incontri iniziali, in itinere e finali, informazioni chiare e trasparenti sulle norme, sulle attività programmate, sulle modalità e sui tempi operativi, sugli interventi formativi e sulle relative ricadute sugli alunni coinvolti.



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
PROGETTO "Prova e riprova: giochiamo con l'Invalsi"	PTOF pag. 17	http://www.55piscicelli.gov.it/images/Allegati/POF/Attivit%C3%A0_TPOF_2016-17_19_OTTOBRE_2016.pdf
PROGETTO "MUSICA COLORE MOVIMENTO"	PTOF pag. 12	http://www.55piscicelli.gov.it/images/Allegati/POF/Attivit%C3%A0_TPOF_2016-17_19_OTTOBRE_2016.pdf
PROGETTO "COMUNICAZIONE AUMENTATIVA-ALTERNATIVA"	PTOF pag. 12	http://www.55piscicelli.gov.it/images/Allegati/POF/Attivit%C3%A0_TPOF_2016-17_19_OTTOBRE_2016.pdf
PROGETTO di educazione motoria "CORPO IN GIOCO".	PTOF pag. 12	http://www.55piscicelli.gov.it/images/Allegati/POF/Attivit%C3%A0_TPOF_2016-17_19_OTTOBRE_2016.pdf
PROGETTO "DIVERSARTE"	PTOF pag. 12	http://www.55piscicelli.gov.it/images/Allegati/POF/Attivit%C3%A0_TPOF_2016-17_19_OTTOBRE_2016.pdf
PROGETTO "ORTO SINERGICO A SCUOLA"	PTOF pag. 12	http://www.55piscicelli.gov.it/images/Allegati/POF/Attivit%C3%A0_TPOF_2016-17_19_OTTOBRE_2016.pdf
progetti di potenziamento utilizzo docenti organico potenziato	PTOF pag. 23	http://www.55piscicelli.gov.it/images/Allegati/POF/Attivit%C3%A0_TPOF_2016-17_19_OTTOBRE_2016.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All. egato
Elaborazione di azioni comuni e di linee educativo-didattiche condivise volte a favorire il successo formativo e di inclusione.	1	Centro Unico Aziendale per la Salute Mentale dell'età evolutiva	Accordo	4388	10/11/2016	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli



Modulo	Costo totale
Una storia...tante azioni!	€ 5.682,00
Clikko, gioco, invento!	€ 5.682,00
Dieci, cento mille storie...	€ 5.082,00
La mia storia digitale	€ 5.082,00
1. Coding ... a ... mente!	€ 5.082,00
È tempo di coding!	€ 5.082,00
Matematica... che passione con il coding!	€ 5.682,00
Capisco, imparo, creo, gioco...	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 43.056,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: Una storia...tante azioni!

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Una storia...tante azioni!



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il modulo si baserà sull'utilizzo della strategia didattica dello storytelling in quanto si intende sfruttare il potenziale della narritività come strumento cognitivo, emotivo e di socializzazione della conoscenza. Inoltre la didattica basata sull'utilizzo delle tecniche narrative e delle tecnologie multimediali e digitali, essendo un'attività partecipativa che mette al centro dell'esperienza scolastica le competenze, valorizza la manualità, l'operatività e riesce a coniugare sapere, saper essere e saper fare, ed è particolarmente indicata per sviluppare il senso di collaborazione nel rispetto delle differenze di ognuno. Gli alunni, in gruppo, costruiranno una storia attorno ad un tema specifico. Potranno scegliere di illustrare una poesia, un racconto noto o inventato, costruire loro stessi una storia. Ogni bambino potrà disegnare i personaggi della storia nonché le diverse ambientazioni. registrare l'audio (o anche importarlo) e quindi sarà possibile registrare le voci degli alunni che potranno interpretare i vari dialoghi. Con l'utilizzo di un software per il coding (es: Scratch) creeranno infine la loro storia interattiva digitale.</p> <p>Gli obiettivi specifici sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stimolare l'immaginario del bambino e sviluppare la sua capacità di apprendere attraverso i racconti; • promuovere la lettura e rafforzare la comprensione del testo; • potenziare le competenze lessicali, sintattico-grammaticali e semantiche; • apprendere gli elementi di base del linguaggio narrativo; • giocare con tecniche espressive/narrative digitali (Digital Storytelling); • giocare con il coding; • potenziare le capacità espressive e creative, individuali e di gruppo; • stimolare alla produzione di contenuti digitali; • stimolare la comunicazione creativa e la capacità narrativa attraverso il linguaggio multimediale. <p>Le metodologie didattiche utilizzate saranno : il problem solving, il cooperative learning, il learning by doing, la peer education e il work project.</p> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • potenziamento delle competenze linguistiche, trasversali e digitali; • potenziamento delle capacità di scrittura, di espressione orale e delle abilità tecnologiche • promozione delle capacità organizzative e del senso di collaborazione nel rispetto delle differenze di ognuno • innalzamento dei livelli di autostima <p>Verifica: questionario iniziale teso ad identificare le competenze e le aspettative degli alunni</p> <p>Verifica intermedia: livello di gradimento e partecipazione, corretta procedura nella stesura delle storyboard</p> <p>Verifica finale: produzione e pubblicazione delle storyboard; questionari di gradimento somministrati a tutti gli attori del modulo</p> <p>Verifica ex post tesa a quantificare nel tempo il miglioramento degli apprendimenti e al grado di benessere raggiunti dai beneficiari.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>02/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>01/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Lingua madre</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>NAEE055007</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi (Primaria primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>



Scheda dei costi del modulo: Una storia..tante azioni!

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		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: Klikko, gioco, invento!

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Klikko, gioco, invento!



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il modulo si baserà sull'utilizzo della strategia didattica dello storytelling in quanto si intende sfruttare il potenziale della narritività come strumento cognitivo, emotivo e di socializzazione della conoscenza. Inoltre la didattica basata sull'utilizzo delle tecniche narrative e delle tecnologie multimediali e digitali, essendo un'attività partecipativa che mette al centro dell'esperienza scolastica le competenze, valorizza la manualità, l'operatività e riesce a coniugare sapere, saper essere e saper fare, ed è particolarmente indicata per sviluppare il senso di collaborazione nel rispetto delle differenze di ognuno. Gli alunni, in gruppo, costruiranno una storia attorno un tema specifico. Potranno scegliere di illustrare una poesia, un racconto noto o inventato, costruire loro stessi una storia. Ogni bambino potrà disegnare i personaggi della storia nonché le diverse ambientazioni. registrare l'audio (o anche importarlo) e quindi sarà possibile registrare le voci degli alunni che potranno interpretare i vari dialoghi. Con l'utilizzo di un software per il coding (es: Scratch) creeranno infine la loro storia interattiva digitale.</p> <p>Gli obiettivi specifici sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stimolare l'immaginario del bambino e sviluppare la sua capacità di apprendere attraverso i racconti; • promuovere la lettura e rafforzare la comprensione del testo; • potenziare le competenze lessicali, sintattico-grammaticali e semantiche; • apprendere gli elementi di base del linguaggio narrativo; • giocare con tecniche espressive/narrative digitali (Digital Storytelling); • giocare con il coding; • potenziare le capacità espressive e creative, individuali e di gruppo • stimolare alla produzione di contenuti digitali; • stimolare la comunicazione creativa e la capacità narrativa attraverso il linguaggio multimediale. • <p>Le metodologie didattiche utilizzate saranno : il problem solving, il cooperative learning, il learning by doing, la peer education e il work project.</p> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • potenziamento delle competenze linguistiche, trasversali e digitali; • potenziamento delle capacità di scrittura, di espressione orale e delle abilità tecnologiche • promozione delle capacità organizzative e del senso di collaborazione nel rispetto delle differenze di ognuno • innalzamento dei livelli di autostima <p>Verifica: questionario iniziale teso ad identificare le competenze e le aspettative degli alunni Verifica intermedia: livello di gradimento e partecipazione, corretta procedura nella stesura delle storyboard Verifica finale: produzione e pubblicazione delle storyboard; questionari somministrati a tutti gli attori del modulo. Verifica ex post tesa a quantificare nel tempo il miglioramento degli apprendimenti e al grado di benessere raggiunti dai beneficiari.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>02/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Lingua madre</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>NAEE055007</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi (Primaria primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Clikko, gioco, invento!

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: Dieci, cento mille storie...

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Dieci, cento mille storie...



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il modulo si baserà sull'utilizzo della strategia didattica dello storytelling in quanto si intende sfruttare il potenziale della narritività come strumento cognitivo, emotivo e di socializzazione della conoscenza. Inoltre la didattica basata sull'utilizzo delle tecniche narrative e delle tecnologie multimediali e digitali, essendo un'attività partecipativa che mette al centro dell'esperienza scolastica le competenze, valorizza la manualità, l'operatività e riesce a coniugare sapere, saper essere e saper fare, ed è particolarmente indicata per sviluppare il senso di collaborazione nel rispetto delle differenze di ognuno. Gli alunni, in gruppo, costruiranno una storia attorno un tema specifico. Potranno scegliere di illustrare una poesia, un racconto noto o inventato, costruire loro stessi una storia. Ogni bambino potrà disegnare i personaggi della storia nonché le diverse ambientazioni. registrare l'audio (o anche importarlo) e quindi sarà possibile registrare le voci degli alunni che potranno interpretare i vari dialoghi. Con l'utilizzo di un software per il coding (es: Scratch) creeranno infine la loro storia interattiva digitale.</p> <p>Gli obiettivi specifici sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stimolare l'immaginario del bambino e sviluppare la sua capacità di apprendere attraverso i racconti; • promuovere la lettura e rafforzare la comprensione del testo; • potenziare le competenze lessicali, sintattico-grammaticali e semantiche; • apprendere gli elementi di base del linguaggio narrativo; • giocare con tecniche espressive/narrative digitali (Digital Storytelling); • giocare con il coding; • potenziare le capacità espressive e creative, individuali e di gruppo • stimolare alla produzione di contenuti digitali; • stimolare la comunicazione creativa e la capacità narrativa attraverso il linguaggio multimediale. • <p>Le metodologie didattiche utilizzate saranno : il problem solving, il cooperative learning, il learning by doing, la peer education e il work project.</p> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • potenziamento delle competenze linguistiche, trasversali e digitali; • potenziamento delle capacità di scrittura, di espressione orale e delle abilità tecnologiche • promozione delle capacità organizzative e del senso di collaborazione nel rispetto delle differenze di ognuno • innalzamento dei livelli di autostima <p>Verifica: questionario iniziale teso ad identificare le competenze e le aspettative degli alunni Verifica intermedia: livello di gradimento e partecipazione, corretta procedura nella stesura delle storyboard Verifica finale: produzione e pubblicazione delle storyboard; questionari somministrati a tutti gli attori del modulo. Verifica ex post tesa a quantificare nel tempo il miglioramento degli apprendimenti e al grado di benessere raggiunti dai beneficiari.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>02/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Lingua madre</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>NAEE055007</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi (Primaria primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Dieci, cento mille storie...

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: Lingua madre

Titolo: La mia storia digitale

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	La mia storia digitale



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il modulo si baserà sull'utilizzo della strategia didattica dello storytelling in quanto si intende sfruttare il potenziale della narritività come strumento cognitivo, emotivo e di socializzazione della conoscenza. Inoltre la didattica basata sull'utilizzo delle tecniche narrative e delle tecnologie multimediali e digitali, essendo un'attività partecipativa che mette al centro dell'esperienza scolastica le competenze, valorizza la manualità, l'operatività e riesce a coniugare sapere, saper essere e saper fare, ed è particolarmente indicata per sviluppare il senso di collaborazione nel rispetto delle differenze di ognuno. Gli alunni, in gruppo, costruiranno una storia attorno un tema specifico. Potranno scegliere di illustrare una poesia, un racconto noto o inventato, costruire loro stessi una storia. Ogni bambino potrà disegnare i personaggi della storia nonché le diverse ambientazioni. registrare l'audio (o anche importarlo) e quindi sarà possibile registrare le voci degli alunni che potranno interpretare i vari dialoghi. Con l'utilizzo di un software per il coding (es: Scratch) creeranno infine la loro storia interattiva digitale.</p> <p>Gli obiettivi specifici sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stimolare l'immaginario del bambino e sviluppare la sua capacità di apprendere attraverso i racconti; • promuovere la lettura e rafforzare la comprensione del testo; • potenziare le competenze lessicali, sintattico-grammaticali e semantiche; • apprendere gli elementi di base del linguaggio narrativo; • giocare con tecniche espressive/narrative digitali (Digital Storytelling); • giocare con il coding; • potenziare le capacità espressive e creative, individuali e di gruppo • stimolare alla produzione di contenuti digitali; • stimolare la comunicazione creativa e la capacità narrativa attraverso il linguaggio multimediale. • <p>Le metodologie didattiche utilizzate saranno : il problem solving, il cooperative learning, il learning by doing, la peer education e il work project.</p> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • potenziamento delle competenze linguistiche, trasversali e digitali; • potenziamento delle capacità di scrittura, di espressione orale e delle abilità tecnologiche • promozione delle capacità organizzative e del senso di collaborazione nel rispetto delle differenze di ognuno • innalzamento dei livelli di autostima <p>Verifica: questionario iniziale teso ad identificare le competenze e le aspettative degli alunni Verifica intermedia: livello di gradimento e partecipazione, corretta procedura nella stesura delle storyboard Verifica finale: produzione e pubblicazione delle storyboard; questionari somministrati a tutti gli attori del modulo. Verifica ex post tesa a quantificare nel tempo il miglioramento degli apprendimenti e al grado di benessere raggiunti dai beneficiari.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>02/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Lingua madre</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>NAEE055007</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi (Primaria primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: La mia storia digitale

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 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: 1. Coding ... a ... mente!

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	1. Coding ... a ... mente!



**Descrizione
modulo**

Il Coding è un vero e proprio ponte gettato verso la Matematica perché richiede abilità quali il pensiero critico e il problem solving.

Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco. Trasformare i contenuti in giochi (gamification) costruendo intorno ad essi apparati di gioco, fino a creare, eventualmente, veri e propri ambienti di gioco (serious games) è l'obiettivo del modulo.

Per insegnare a "pensare come un informatico" è necessario promuovere uno stile esperienziale per cui gli alunni si sentono responsabili del processo, ne diventano consapevoli e acquisiscono fiducia nelle proprie risorse, aumentando la propria autostima. Per citare Papert "...il computer è uno strumento utile "per creare cose, non per fare esercizi, non per dimostrare o risolvere problemi che qualcun altro ha dato, ma per fare e costruire. Il che permetterà una maggiore interazione fra la vostra mente e la cultura che vi circonda".

L'idea di fondo è che i bambini, inesperti di linguaggi di programmazione, possano imparare importanti concetti di calcolo matematico, ragionare in modo sistematico, pensare in modo creativo e partecipare in prima persona all'elaborazione.

Gli obiettivi specifici sono:

- Potenziare le competenze chiave in matematica.
- Favorire lo sviluppo del pensiero creativo e divergente attraverso la molteplicità di modi che l'informatica offre per affrontare e risolvere un problema
- Avviare alla progettazione di algoritmi, producendo risultati visibili (anche se nel mondo virtuale)
- Aiutare a padroneggiare la complessità (imparare a risolvere problemi informatici aiuta a risolvere problemi complessi in altre aree)
- Sviluppare il ragionamento accurato e preciso (la scrittura di programmi che funzionano bene richiede l'esattezza in ogni dettaglio)
- Sollecitare la motivazione ad apprendere attraverso una didattica laboratoriale ed interattiva.
- Promuovere il dialogo e la convivenza costruttiva tra soggetti diversi.
- Promuovere atteggiamenti di ascolto e di tolleranza.
- Motivare alla pratica del lavoro di gruppo.
- Valorizzazione delle potenzialità di ciascuno.
- Interiorizzare la consapevolezza di non essere solo fruitori passivi ma diventare soggetti attivi della tecnologia.
- Comprendere come scienze e tecnologie possono essere trasferite in contesti reali.

Le metodologie didattiche utilizzate saranno : il problem solving, il cooperative learning, il learning by doing, la peer education e il work project.

Risultati attesi:

- potenziamento delle competenze matematiche, trasversali e digitali;
- riduzione del 'disordine cognitivo' dei discenti;
- sviluppo delle capacità di 'scoperta' e di produzione originale di conoscenza dei discenti;
- sviluppo degli elementi di socialità nell'apprendimento;
- creazione di percorsi cognitivi e costrutti personali;
- innalzamento dei livelli di autostima

Verifica: questionario iniziale teso ad identificare le competenze e le aspettative degli alunni.

Verifica intermedia: livello di gradimento e partecipazione.

Verifica finale: produzione e pubblicazione dei materiali digitali prodotti; questionari somministrati a tutti gli attori del modulo.

Verifica ex post tesa a quantificare nel tempo il miglioramento degli apprendimenti e al grado di benessere raggiunti dai beneficiari.

Data inizio prevista

02/10/2017



Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	NAEE055007
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 1. Coding ... a ... mente!

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: Matematica
Titolo: È tempo di coding!

Dettagli modulo

Titolo modulo	È tempo di coding!
----------------------	--------------------



**Descrizione
modulo**

Il Coding è un vero e proprio ponte gettato verso la Matematica perché richiede abilità quali il pensiero critico e il problem solving.

Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco. Trasformare i contenuti in giochi (gamification) costruendo intorno ad essi apparati di gioco, fino a creare, eventualmente, veri e propri ambienti di gioco (serious games) è l'obiettivo del modulo.

Per insegnare a "pensare come un informatico" è necessario promuovere uno stile esperienziale per cui gli alunni si sentono responsabili del processo, ne diventano consapevoli e acquisiscono fiducia nelle proprie risorse, aumentando la propria autostima. Per citare Papert "...il computer è uno strumento utile "per creare cose, non per fare esercizi, non per dimostrare o risolvere problemi che qualcun altro ha dato, ma per fare e costruire. Il che permetterà una maggiore interazione fra la vostra mente e la cultura che vi circonda".

L'idea di fondo è che i bambini, inesperti di linguaggi di programmazione, possano imparare importanti concetti di calcolo matematico, ragionare in modo sistematico, pensare in modo creativo e partecipare in prima persona all'elaborazione.

Gli obiettivi specifici sono:

- Potenziare le competenze chiave in matematica.
- Favorire lo sviluppo del pensiero creativo e divergente attraverso la molteplicità di modi che l'informatica offre per affrontare e risolvere un problema
- Avviare alla progettazione di algoritmi, producendo risultati visibili (anche se nel mondo virtuale)
- Aiutare a padroneggiare la complessità (imparare a risolvere problemi informatici aiuta a risolvere problemi complessi in altre aree)
- Sviluppare il ragionamento accurato e preciso (la scrittura di programmi che funzionano bene richiede l'esattezza in ogni dettaglio)
- Sollecitare la motivazione ad apprendere attraverso una didattica laboratoriale ed interattiva.
- Promuovere il dialogo e la convivenza costruttiva tra soggetti diversi.
- Promuovere atteggiamenti di ascolto e di tolleranza.
- Motivare alla pratica del lavoro di gruppo.
- Valorizzazione delle potenzialità di ciascuno.
- Interiorizzare la consapevolezza di non essere solo fruitori passivi ma diventare soggetti attivi della tecnologia.
- Comprendere come scienze e tecnologie possono essere trasferite in contesti reali.

Le metodologie didattiche utilizzate saranno : il problem solving, il cooperative learning, il learning by doing, la peer education e il work project.

Risultati attesi:

- potenziamento delle competenze matematiche, trasversali e digitali;
- riduzione del 'disordine cognitivo' dei discenti;
- sviluppo delle capacità di 'scoperta' e di produzione originale di conoscenza dei discenti;
- sviluppo degli elementi di socialità nell'apprendimento;
- creazione di percorsi cognitivi e costrutti personali;
- innalzamento dei livelli di autostima

Verifica: questionario iniziale teso ad identificare le competenze e le aspettative degli alunni.

Verifica intermedia: livello di gradimento e partecipazione.

Verifica finale: produzione e pubblicazione dei materiali digitali prodotti; questionari somministrati a tutti gli attori del modulo.

Verifica ex post tesa a quantificare nel tempo il miglioramento degli apprendimenti e al grado di benessere raggiunti dai beneficiari.

Data inizio prevista

02/10/2017



Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	NAEE055007
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: È tempo di coding!

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: Matematica

Titolo: Matematica... che passione con il coding!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Matematica... che passione con il coding!
----------------------	---



**Descrizione
modulo**

Il Coding è un vero e proprio ponte gettato verso la Matematica perché richiede abilità quali il pensiero critico e il problem solving.

Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco. Trasformare i contenuti in giochi (gamification) costruendo intorno ad essi apparati di gioco, fino a creare, eventualmente, veri e propri ambienti di gioco (serious games) è l'obiettivo del modulo.

Per insegnare a "pensare come un informatico" è necessario promuovere uno stile esperienziale per cui gli alunni si sentono responsabili del processo, ne diventano consapevoli e acquisiscono fiducia nelle proprie risorse, aumentando la propria autostima. Per citare Papert "...il computer è uno strumento utile "per creare cose, non per fare esercizi, non per dimostrare o risolvere problemi che qualcun altro ha dato, ma per fare e costruire. Il che permetterà una maggiore interazione fra la vostra mente e la cultura che vi circonda".

L'idea di fondo è che i bambini, inesperti di linguaggi di programmazione, possano imparare importanti concetti di calcolo matematico, ragionare in modo sistematico, pensare in modo creativo e partecipare in prima persona all'elaborazione.

Gli obiettivi specifici sono:

- Potenziare le competenze chiave in matematica.
- Favorire lo sviluppo del pensiero creativo e divergente attraverso la molteplicità di modi che l'informatica offre per affrontare e risolvere un problema
- Avviare alla progettazione di algoritmi, producendo risultati visibili (anche se nel mondo virtuale)
- Aiutare a padroneggiare la complessità (imparare a risolvere problemi informatici aiuta a risolvere problemi complessi in altre aree)
- Sviluppare il ragionamento accurato e preciso (la scrittura di programmi che funzionano bene richiede l'esattezza in ogni dettaglio)
- Sollecitare la motivazione ad apprendere attraverso una didattica laboratoriale ed interattiva.
- Promuovere il dialogo e la convivenza costruttiva tra soggetti diversi.
- Promuovere atteggiamenti di ascolto e di tolleranza.
- Motivare alla pratica del lavoro di gruppo.
- Valorizzazione delle potenzialità di ciascuno.
- Interiorizzare la consapevolezza di non essere solo fruitori passivi ma diventare soggetti attivi della tecnologia.
- Comprendere come scienze e tecnologie possono essere trasferite in contesti reali.

Le metodologie didattiche utilizzate saranno : il problem solving, il cooperative learning, il learning by doing, la peer education e il work project.

Risultati attesi:

- potenziamento delle competenze matematiche, trasversali e digitali;
- riduzione del 'disordine cognitivo' dei discenti;
- sviluppo delle capacità di 'scoperta' e di produzione originale di conoscenza dei discenti;
- sviluppo degli elementi di socialità nell'apprendimento;
- creazione di percorsi cognitivi e costrutti personali;
- innalzamento dei livelli di autostima

Verifica: questionario iniziale teso ad identificare le competenze e le aspettative degli alunni.

Verifica intermedia: livello di gradimento e partecipazione.

Verifica finale: produzione e pubblicazione dei materiali digitali prodotti; questionari somministrati a tutti gli attori del modulo.

Verifica ex post tesa a quantificare nel tempo il miglioramento degli apprendimenti e al grado di benessere raggiunti dai beneficiari.

Data inizio prevista

02/10/2017



Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	NAEE055007
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Matematica... che passione con il coding!

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: Capisco, imparo, creo, gioco...

Dettagli modulo

Titolo modulo	Capisco, imparo, creo, gioco...
----------------------	---------------------------------



**Descrizione
modulo**

Il Coding è un vero e proprio ponte gettato verso la Matematica perché richiede abilità quali il pensiero critico e il problem solving.

Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco. Trasformare i contenuti in giochi (gamification) costruendo intorno ad essi apparati di gioco, fino a creare, eventualmente, veri e propri ambienti di gioco (serious games) è l'obiettivo del modulo.

Per insegnare a "pensare come un informatico" è necessario promuovere uno stile esperienziale per cui gli alunni si sentono responsabili del processo, ne diventano consapevoli e acquisiscono fiducia nelle proprie risorse, aumentando la propria autostima. Per citare Papert "...il computer è uno strumento utile "per creare cose, non per fare esercizi, non per dimostrare o risolvere problemi che qualcun altro ha dato, ma per fare e costruire. Il che permetterà una maggiore interazione fra la vostra mente e la cultura che vi circonda".

L'idea di fondo è che i bambini, inesperti di linguaggi di programmazione, possano imparare importanti concetti di calcolo matematico, ragionare in modo sistematico, pensare in modo creativo e partecipare in prima persona all'elaborazione.

Gli obiettivi specifici sono:

- Potenziare le competenze chiave in matematica.
- Favorire lo sviluppo del pensiero creativo e divergente attraverso la molteplicità di modi che l'informatica offre per affrontare e risolvere un problema
- Avviare alla progettazione di algoritmi, producendo risultati visibili (anche se nel mondo virtuale)
- Aiutare a padroneggiare la complessità (imparare a risolvere problemi informatici aiuta a risolvere problemi complessi in altre aree)
- Sviluppare il ragionamento accurato e preciso (la scrittura di programmi che funzionano bene richiede l'esattezza in ogni dettaglio)
- Sollecitare la motivazione ad apprendere attraverso una didattica laboratoriale ed interattiva.
- Promuovere il dialogo e la convivenza costruttiva tra soggetti diversi.
- Promuovere atteggiamenti di ascolto e di tolleranza.
- Motivare alla pratica del lavoro di gruppo.
- Valorizzazione delle potenzialità di ciascuno.
- Interiorizzare la consapevolezza di non essere solo fruitori passivi ma diventare soggetti attivi della tecnologia.
- Comprendere come scienze e tecnologie possono essere trasferite in contesti reali.

Le metodologie didattiche utilizzate saranno : il problem solving, il cooperative learning, il learning by doing, la peer education e il work project.

Risultati attesi:

- potenziamento delle competenze matematiche, trasversali e digitali;
- riduzione del 'disordine cognitivo' dei discenti;
- sviluppo delle capacità di 'scoperta' e di produzione originale di conoscenza dei discenti;
- sviluppo degli elementi di socialità nell'apprendimento;
- creazione di percorsi cognitivi e costrutti personali;
- innalzamento dei livelli di autostima

Verifica: questionario iniziale teso ad identificare le competenze e le aspettative degli alunni.

Verifica intermedia: livello di gradimento e partecipazione.

Verifica finale: produzione e pubblicazione dei materiali digitali prodotti; questionari somministrati a tutti gli attori del modulo.

Verifica ex post tesa a quantificare nel tempo il miglioramento degli apprendimenti e al grado di benessere raggiunti dai beneficiari.

Data inizio prevista

02/10/2017



Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	NAEE055007
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Capisco, imparo, creo, gioco...

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Tutto il mondo in un click	€ 43.056,00
TOTALE PROGETTO	€ 43.056,00

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 34985)
Importo totale richiesto	€ 43.056,00
Num. Delibera collegio docenti	24/2017
Data Delibera collegio docenti	22/02/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	21/2017
Data Delibera consiglio d'istituto	11/04/2017
Data e ora inoltro	12/05/2017 10:17:17
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

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Una storia...tante azioni!</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Clikko, gioco, invento!</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Dieci, cento mille storie...</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>La mia storia digitale</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>1. Coding ... a ... mente!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>È tempo di coding!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Matematica... che passione con il coding!</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Capisco, imparo, creo, gioco...</u>	€ 5.682,00	



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 NA 55 - PISCICELLI (NAEE055007)

	Totale Progetto "Tutto il mondo in un click"	€ 43.056,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 43.056,00	