



Candidatura N. 991229 2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C.DOBERDO' IN LINGUA SLOVENA
Codice meccanografico	GOIC81100L
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	PIAZZA SAN MARTINO,1
Provincia	GO
Comune	Doberdo' Del Lago
CAP	34070
Telefono	048178009
E-mail	GOIC81100L@istruzione.it
Sito web	www.vzdoberdob.it
Numero alunni	551
Plessi	GOAA81101D - VIA MARTIRI - LINGUA SLOVENA GOAA81102E - VIA STRADALTA - LINGUA SLOVENA GOAA81103G - VIA JAKIL LINGUA SLOVENA GOAA81104L - VIA CAPITELLO IN LINGUA SLOVENA GOEE81101P - " P. VORANC " - LINGUA SLOVENA GOEE81102Q - PETER BUTKOVIC - LINGUA SLOVENA GOEE81103R - VERMEGLIANO IN LINGUA SLOVENA GOEE81104T - S.MICHELE D. CARSO - L. SLOVENA GOMM81101N - IN LINGUA SLOVENA



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 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Aumento delle certificazioni finali o di altre forme di riconoscimento e mappatura delle competenze per i percorsi formativi, dedicati a competenze informatiche/tecniche specifiche, conseguiti dalle studentesse e dagli studenti Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Integrazione di tecnologie e contenuti digitali nella didattica (anche prodotti dai docenti) e/o produzione di contenuti digitali ad opera degli studenti Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 991229 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	Povem ti zgodbo - Ti racconto una storia	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Zgodbe v gibanju - Racconti in movimento	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Velike zgodbe v gibanju - Grandi racconti in movimento	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 17.046,00



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: Povem ti zgodbo....Ti racconto una storia..... Imparare per partecipare, partecipare per imparare

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Programmazione e coding collegati alla robotica sono un nucleo potente dal punto di vista educativo in quanto consentono di lavorare su competenze trasversali e specifiche allo stesso tempo. Inoltre rendono palese il collegamento tra saperi in qualche modo astratti, quali il linguaggio della matematica o del coding, e aspetti applicativi propri delle scienze, dell'ingegneria e della tecnologia.</p> <p>L'idea di fondo è che la robotica educativa offra quindi uno scenario di per sé accattivante e anche gli strumenti necessari a rendere motivante e significativo l'apprendimento sia di strategie generali relative al problem posing ed al problem solving, sia di concetti più prettamente legati al linguaggio di programmazione di macchine e meccanismi.</p> <p>L'aspetto positivo aggiuntivo dell'attività che parte dalla cosa più vicina agli alunni, cioè il gioco, è di incoraggiare il mettersi in gioco individuale e di gruppo.</p> <p>Il percorso proposto potrebbe concludersi con la presentazione dei percorsi svolti ai genitori e alla cittadinanza.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto comprensivo con lingua d'insegnamento slovena ha una posizione centrale rispetto ai comuni di pertinenza -Doberdò del Lago, Savogna d'Isonzo e Ronchi dei Legionari. La sede centrale si trova in piazza San Martino nr.1 a Doberdò del Lago e consta di 10 plessi di cui 3 presso la sede centrale a Doberdò del Lago, 3 nel comune di Ronchi dei Legionari, 4 nel comune di Savogna d'Isonzo. C'è poi un consistente numero di alunni che provengono da altri comuni e da altre province limitrofe, dove la comunità di lingua slovena è meno presente. L'istituto amministra 4 plessi di scuola primaria, 5 plessi di scuola dell'infanzia ed una scuola media per un totale di 552 frequentanti. Le caratteristiche del territorio nel quale opera l'Istituto si evidenziano principalmente nella presenza di una pluralità di gruppi etnici, culture e lingue nella molteplicità di istituzioni, organizzazioni e associazioni. Negli ultimi anni si nota un numero crescente di famiglie monolingui che optano per l'iscrizione dei propri figli nelle scuole con lingua d'insegnamento diversa dalla propria lingua madre, pensando di offrire così un valore aggiunto ai bambini che vivono in un territorio multilingue.



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.

- Promuovere lo sviluppo e la consapevolezza dei processi inerenti il problem posing e il problem solving all'interno di contesti significativi che favoriscano l'esplorazione dei saperi, la condivisione, la collaborazione, la creatività.
- Avvicinare gradualmente docenti ed alunni al coding e all'universo della robotica educativa intesi come nucleo capace di generare contemporaneamente saperi, abilità e competenze sia disciplinari che trasversali.
- Attivare forme di collaborazione tra docenti ed alunni al fine di divenire realmente attori all'interno del processo collettivo di costruzione delle conoscenze.
- Offrire occasioni concrete per allenare spirito di iniziativa, perseveranza e strategie per affrontare l'errore.
- Inserire la dimensione scolastica all'interno della società contemporanea e fornire competenze spendibili nella vita presente e futura.

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.

L'analisi dei bisogni è stata finalizzata all'acquisizione di dati ed informazioni utili per proseguire nelle tappe del processo formativo: nella progettazione dell'esperienza formativa e nell'individuazione degli obiettivi didattici, dei contenuti e dei metodi d'insegnamento da adottare, nonché nella realizzazione di un evento formativo diverso dalla lezione frontale classica sfruttando la potenzialità delle nuove tecnologie e dei giochi quali Lego o videogiochi open source (Scratch). Il corpo docente ha individuato i destinatari attraverso colloqui con i genitori e tramite richieste degli alunni in quanto hanno già avuto esperienze in questo campo. I destinatari sono gli alunni della scuola primaria di Vermegliano. Tutte le azioni verranno svolte in lingua slovena, per cui verranno stimolati ad usare la lingua per creare racconti costruiti attraverso i laboratori (storytelling). Tutto ciò permetterà agli alunni di migliorare l'uso spontaneo della lingua attraverso giochi tecnologici.

Apertura della scuola oltre l'orario

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

Per sostenere gli alunni e le famiglie nello studio e nel recupero delle difficoltà scolastiche la scuola si offre di rimanere aperta oltre l'orario curricolare nei pomeriggi o il sabato, offrendo agli alunni momenti formativi svincolati dalla prassi scolastica quotidiana, con il supporto di figure professionalmente qualificate. In questo modo gli allievi e gli alunni potranno lavorare singolarmente o in gruppo, seguiti e guidati dai docenti. L'apertura della scuola oltre l'orario scolastico avverrà nella fascia pomeridiana finite le lezioni curricolari o il sabato (dalle 16.15 alle 17.45 o il sabato mattina) sempre e comunque in presenza del personale ausiliario della scuola.

Ai genitori verrà proposto un sondaggio per la scelta delle giornate e degli orari in base agli impegni personali dei singoli partecipanti.

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni

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

Il territorio e le associazioni culturali, sportive e la verticalizzazione delle istituzioni scolastiche (in particolar modo le scuole secondarie di secondo grado) rappresentano delle componenti fondamentali nelle attività scolastiche che in diversi momenti e con diverse modalità vengono pianificati e realizzati insieme. Vengono così a crearsi situazioni ed occasioni di conoscenza, di confronto, di formazione personale e di integrazione sociale dalle quali non si può esulare. Per questi motivi l'Istituto comprensivo di Doberdò del lago ha deciso di realizzare il progetto in collaborazione con l'Istituto tecnico statale con lingua d'insegnamento slovena Cankar - Vega - Zois di Gorizia anche per favorire la continuità scolastica e diminuire o cercare di evitare la dispersione scolastica finito il primo ciclo d'istruzione.



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 presente progetto si basa in particolare modo sullo storytelling, sul Cooperative learning e sul Learning by doing by ceating, eccone alcune caratteristiche:

- coinvolgere gli studenti in percorsi che uniscano il mondo dello studio e della realtà
- approfondire concetti appresi in situazioni applicate o viceversa apprendere in situazioni concetti poi utilizzabili in altri contesti
- utilizzare le tecnologie come veicoli di ricerca, analisi, riflessione, collaborazione, comunicazione, condivisione
- cercare una via per documentare e verificare sia i processi di apprendimento che i prodotti dell'apprendimento stesso
- porsi le giuste questioni e arrivare a definire un progetto per se stessi ed il gruppo.

Nella composizione dei gruppi verranno utilizzati criteri propri del cooperative learning e del team learning.

Alla fine del progetto gli alunni coinvolti min 45 max 60 presenteranno quanto svolto in un momento aperto alle famiglie e alla cittadinanza. Si utilizzeranno 4 aule, l'Auditorium del plesso scolastico, l'aula informatica.

Coerenza con l'offerta formativa

Indicare, ad esempio, se il progetto ha connessioni con progetti già realizzati o in essere presso la scuola e, in particolare, se il progetto si pone in continuità con altri progetti finanziati con altri azione del PON-FSE, PON-FESR, PNSD, Piano Nazionale Formazione

Il progetto che verrà attuato è strettamente connesso con il PNSD. Questo è inserito nel Piano triennale dell'offerta formativa redatto dal collegio docenti per il triennio 2016-2019. Lo snodo principale sul quale verte il progetto è lo sviluppo delle competenze digitali e la valorizzazione dell'uso della tecnologie come momenti innovativi di apprendimento connesso allo sviluppo delle competenze linguistiche. Infatti nel plesso in cui verranno svolti i moduli è già in corso un laboratorio di coding al quale partecipano cca 15 alunni. Nell'anno precedente, invece, sono stati svolti due incontri sulla robotica educativa usando i Lego. Un incontro è stato sviluppato in orario scolastico, il secondo in orario extrascolastico. Inoltre ci si pone come obiettivo di aumentare l'uso delle nuove tecnologie durante le lezioni formando il personale docente ed informando anche le famiglie sull'utilizzo di device durante le ore curricolari.



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 PAI elaborato dal nostro istituto scolastico formula un'ipotesi globale di utilizzo funzionale delle risorse per incrementare il livello di inclusività generale degli alunni dell'istituto scolastico. Le strategie previste per il coinvolgimento dei destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale e culturale sono il lavoro in coppia, in piccoli gruppi ed il macro gruppo laboratoriale. Agli alunni vengono così fornite le possibilità di inserirsi adeguatamente tra i pari, lavorando sulla stimolazione e l'accettazione dell'altro. Così facendo gli alunni verranno stimolati ad adeguarsi all'incontro con il nuovo ambiente e le persone ad esso connesse, creando così un'opportunità di crescita personale. Le misure che verranno adottate sono le seguenti: incoraggiare gli alunni a sentirsi bene a scuola e a promuovere rapporti positivi con gli altri; incoraggiare gli alunni al confronto positivo per imparare a vivere la diversità come fonte di arricchimento personale; incoraggiare gli alunni a porsi domande, imparando attraverso la ricerca - azione; incoraggiare gli alunni ad un apprendimento ragionato, accrescendo e sviluppando le proprie capacità, abilità ed il proprio sapere, superando la visione dell'apprendimento nozionistico.

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.

Durante ogni modulo vi saranno momenti dedicati alla condivisione di problemi riscontrati. Tali momenti sono indicatori importanti di verifica della consapevolezza dei processi di apprendimento messi in atto. Una valutazione sarà data anche alla qualità delle soluzioni trovate dai vari gruppi. Inoltre vi saranno momenti dedicati alla verifica degli apprendimenti tramite quiz posti in forma di gioco. Saranno inoltre predisposte delle rubriche valutative ed autovalutative per ogni fase dei moduli stessi in modo da consentire ad allievi e tutor di monitorare gli apprendimenti e di prevedere forme di supporto in itinere. Una valutazione sarà data anche alla qualità complessiva dei prodotti realizzati. Importanti informazioni riguardo alle interazioni tra gli allievi e la loro attiva partecipazione nel gruppo saranno ricavate da griglie di osservazione che il tutor compilerà durante la realizzazione del progetto. Alle fine agli studenti partecipanti e alle loro famiglie sarà chiesto di compilare un questionario di gradimento e di efficacia per valutare sia il grado di soddisfazione che eventuali modificazioni nella rappresentazione soggettiva dell'istituzione scolastica. I risultati delle valutazioni saranno mostrati e discussi in Collegio Docenti e in Consiglio di Istituto.



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

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

Il progetto, le sue fasi, le metodologie utilizzate e i prodotti realizzati saranno disponibili sul sito della scuola e sui social collegati all'Istituto. Essi saranno inoltre pubblicati in altre piattaforme dedicate allo sviluppo e alla condivisione educativa, previa autorizzazione. La scuola rimarrà a disposizione per offrire eventuali altri dettagli e supporto a chi dovesse essere interessato a replicare il progetto. Il progetto sarà presentato alle famiglie e alla cittadinanza in un evento aperto organizzato e gestito dai partecipanti. Per quanto riguarda la possibilità di sviluppi futuri si rimanda alla valutazione del Collegio Docenti anche se è indubbio che il nostro istituto coglierà questa occasione come sperimentazione di pratiche migliorative che potranno essere estese ad altri progetti anche all'interno del normale orario scolastico.

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 scuola si reinventa come scuola della ricerca, dell'ospitalità, della comunità e della responsabilità. Si parte dal presupposto che è necessario impostare in modo diverso i rapporti con le famiglie e investire su modalità diverse di relazionarsi e comunicare con loro, l'obiettivo comune che ci poniamo è di innovare le pratiche educative e didattiche.

I genitori hanno la possibilità di partecipare all'attività scolastica, crediamo che essi possano così seguire più consapevolmente il percorso di apprendimento dei propri figli ed esercitare un'attenzione particolare al loro processo formativo.

Gli alunni saranno parte attiva e creativa della progettazione del percorso scelto. I genitori potranno partecipare agli incontri finali dei moduli per poter osservare il lavoro svolto.

Le attività svolte verranno poi pubblicate sul sito della scuola.

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

Proponiamo due moduli in continuità verticale di coding e robotica educativa. Ogni modulo con attività progressivamente più complesse coinvolgerà gli alunni in attività di storytelling e creazioni di mini giochi. Si utilizzeranno alcuni corsi e attività da code.org, attività di programmazione e assemblaggio di mini robot che corrispondono a precise caratteristiche date in partenza. I contenuti di ciascun modulo sono stati scelti in modo da portare gli alunni a sviluppare strategie di pensiero generali: analisi, sintesi, generalizzazione, strategie di scomposizione di problemi semplici, strategie per cogliere l'errore come momento importante e positivo, pensiero algoritmico, capacità di previsione, verifica e revisione.

Le attività di storytelling saranno proposte in due forme: dalla programmazione all'esecuzione e dall'esecuzione alla programmazione: ad esempio, dato il comportamento di un robot si chiederà agli alunni di scrivere il programma che lo sottende.



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
Delavnica informatike - laboratorio di informatika	3	http://www.vzdoberdob.it/wp-content/uploads/2014/01/Projekti-in-delavnice-2016-2017-1.pdf
Proces digitalizacije šole- processo di digitalizzazione della scuola	11	http://www.vzdoberdob.it/wp-content/uploads/2016/12/ptof-doberdob-oktober-16.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
La collaborazione prevede una progettazione e il lavoro di gruppo verticale, specialmente tra la scuola secondaria di primo grado e la scuola secondaria di secondo grado, in questo caso con il polo tecnico-industriale. Gli studenti avranno la possibilità di essere gli attori principali della collaborazione insieme agli alunni dell'IC di Doberdò: a tal proposito oltre la promozione di una didattica innovativa, il progetto è mirato contro la dispersione scolastica tra i cicli.	GOIS00400N ISIS I. CANKAR (LINGUA SLOVENA)	2500	18/05/2017	Si

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Povem ti zgodbo - Ti racconto una storia	€ 5.682,00
Zgodbe v gibanju - Racconti in movimento	€ 5.682,00
Velike zgodbe v gibanju - Grandi racconti in movimento	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 17.046,00

Sezione: Moduli



Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Povem ti zgodbo - Ti racconto una storia

Dettagli modulo

Titolo modulo	Povem ti zgodbo - Ti racconto una storia
Descrizione modulo	<p>Fascia dai 6 agli 8 anni</p> <p>Alcune attività saranno svolte in coerenza con code.org.</p> <p>La sfida dei labirinti: attraverso attività di coding, anche unplugged, gli alunni saranno invitati di volta in volta a realizzare programmi per uscire o per inventare labirinti sempre più complessi da proporre agli altri gruppi raccontando una storia e animando i personaggi.</p> <p>La sfida degli artisti: disegnare con carta e matita e poi programmare istruzioni per realizzare geometrie fantastiche e, viceversa, programmare istruzioni per far realizzare geometrie fantastiche.</p> <p>La sfida degli animali: ogni gruppo avrà il compito di realizzare un proprio animale-robot e di inventare una storia che lo riguardi animando, attraverso la programmazione e l'invenzione/realizzazione di scenari, le principali sequenze della storia stessa.</p> <p>Risultati attesi: Consolidamento dell'orientamento spaziale e della relatività del punto di vista Riconoscimento e utilizzo delle istruzioni Comprensione del concetto di algoritmo Riconoscere e utilizzare ripetizioni per creare semplici programmi Prevedere il comportamento di un semplice programma attraverso il ragionamento Individuare, con il ragionamento, errori in semplici programmi e correggerli</p> <p>Per gli obiettivi trasversali, le metodologie e le modalità di valutazione si fa riferimento a quelli descritti nelle sezioni precedenti.</p>
Data inizio prevista	18/08/2017
Data fine prevista	31/08/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	GOEE81103R
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Povem ti zgodbo - Ti racconto una storia

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: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Zgodbe v gibanju - Racconti in movimento

Dettagli modulo

Titolo modulo	Zgodbe v gibanju - Racconti in movimento
Descrizione modulo	<p>Le attività saranno precedute da un'attività esempio condotta assieme.</p> <p>Le macchine: costruire un robot-macchina utilizzando motori, suoni, luci e creare un programma per farlo funzionare, spiegare agli altri le funzioni (reali, simulate o fantastiche) in cui tale robot potrebbe essere utilizzato</p> <p>I contrari: creare un robot utilizzando motori, sensori, suoni, luci, che esegua qualcosa in sequenze contrarie. Ad es. che si alzi con sequenza di movimenti e suoni e si abbassi con la sequenza contraria</p> <p>Il lancio: creare una macchina robotica capace di lanciare qualcosa.</p> <p>Creare poi racconti/giochi semplici usando funzioni note ai componenti dei vari gruppi.</p> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere ed utilizzare algoritmi più complessi Utilizzare sensori ed attuatori per programmare input ed output Utilizzare istruzioni e ripetizioni condizionali Utilizzare variabili Definire semplici funzioni Scomporre problemi complessi in parti più semplici Prevedere il comportamento di un algoritmo o un programma attraverso il ragionamento Individuare, con il ragionamento, errori in algoritmi o programmi e correggerli Programmare, utilizzando semplici variabili, per raggiungere uno specifico obiettivo <p>Per gli obiettivi trasversali, le metodologie e le modalità di valutazione si fa riferimento a quelli descritti nelle sezioni precedenti.</p>
Data inizio prevista	01/09/2017
Data fine prevista	31/08/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	GOEE81103R
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Zgodbe v gibanju - Racconti in movimento

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: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Velike zgodbe v gibanju - Grandi racconti in movimento

Dettagli modulo

Titolo modulo	Velike zgodbe v gibanju - Grandi racconti in movimento
Descrizione modulo	<p>I contenuti di questo modulo sono da intendersi come attività di approfondimento di attività curricolari.</p> <p>Come attività si propone di riprendere, per esempio, alcuni grandi eventi storici e riprodurli attraverso il gioco e poi ricreare l'evento con movimenti e racconti. In questo modo si rinforza la materia proponendola sotto forma di gioco, rendendola così più motivante e facilmente comprensibile da parte degli allievi.</p> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere e utilizzare alcuni algoritmi comuni Utilizzare funzioni e parametri Comprendere ed utilizzare i principali connettivi logici Estendere la comprensione e l'utilizzo delle ripetizioni per creare algoritmi complessi Utilizzare sensori ed attuatori per interagire con la realtà aumentare il livello di automazione del robot Prevedere il comportamento di un algoritmo o un programma attraverso il ragionamento Individuare, con il ragionamento, errori in algoritmi o programmi e correggerli
Data inizio prevista	01/09/2017
Data fine prevista	31/08/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	GOEE81103R GOMM81101N
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: Velike zgodbe v gibanju - Grandi racconti in movimento

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 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale(Piano 991229)
Importo totale richiesto	€ 17.046,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	1174
Data Delibera collegio docenti	03/03/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	2223
Data Delibera consiglio d'istituto	20/04/2017
Data e ora inoltro	19/05/2017 09:08:54
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>Povem ti zgodbo - Ti racconto una storia</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Zgodbe v gibanju - Racconti in movimento</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Velike zgodbe v gibanju - Grandi racconti in movimento</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "Povem ti zgodbo....Ti racconto una storia..... Imparare per partecipare, partecipare per imparare"	€ 17.046,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 17.046,00	€ 25.000,00