



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola CODROIPO (UDIC849001)

Candidatura N. 38235

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	CODROIPO
Codice meccanografico	UDIC849001
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA FRIULI, 14
Provincia	UD
Comune	Codroipo
CAP	33033
Telefono	0432906427
E-mail	UDIC849001@istruzione.it
Sito web	iccodroipo.it
Numero alunni	1890
Plessi	UDAA84901T - CODROIPO/V.CIRCONVALLAZIONE SUD UDAA84902V - CODROIPO/VIA POLITI UDAA84903X - CODROIPO/RIVOLTO UDAA849041 - BERTIOLO UDEE849013 - "G.B. CANDOTTI " CODROIPO UDEE849024 - "ANNA FABRIS"CODROIPO UDEE849035 - "IPPOLITO NIEVO"-VARMO UDEE849046 - RISULTIVE BERTIOLO UDEE849057 - CAMINO AL TAGLIAMENTO UDMM849012 - SMS G.BIANCHI - CODROIPO UDMM849023 - SMS I. SVEVO - VARMO



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzioni Centrali per interventi in materia di politica
educativa, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'istruzione digitale
MUR

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

Scuola CODROIPO (UDIC849001)

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 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 38235 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	giocare con i robot 2	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	giocare con i robot	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	giocare con i robot 3	€ 4.561,50
Competenze di cittadinanza digitale	Piccoli giornalisti crescono 2	€ 5.547,90
Competenze di cittadinanza digitale	Piccoli giornalisti crescono 1	€ 4.873,80
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.939,00



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per i rapporti in materia di politiche
educative, per la gestione dei fondi europei di per-
formazione e per l'innovazione digitale
MIUR

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

Scuola CODROIPO (UDIC849001)

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: Il nostro mondo digitale

Descrizione progetto	La continuità curricolare, riferita alla conoscenza dell'uso del digitale, tra la scuola primaria e secondaria di primo grado favorirà negli alunni l'idea di un percorso formativo a lungo termine stimolando la fase dell'imparare a imparare Nella scuola primaria, attraverso il gioco attivo in un contesto di manipolazione, progettazione e ricerca partecipata, i bambini scopriranno l'importanza dei robot, la loro storia e la comprensione delle motivazioni e degli scopi della loro produzione e le situazioni nelle quali devono essere usati per eseguire operazioni non fattibili in prima persona dall'uomo. Tramite le attività di coding, scopriranno modalità e strategie per programmare un robot per semplici operazioni; individueranno le informazioni disponibili al fine di analizzare un problema e cercare una soluzione; analizzeranno soluzioni non corrette per la ricerca dell'errore. Scopo ultimo è lo sviluppo del pensiero critico, le competenze disciplinari e le competenze sociali. Nella scuola secondaria di 1° grado il progetto ha la finalità di favorire la costruzione di valori e di finalità educative condivise; di orientare, sostenere e indirizzare la comunicazione all'interno della scuola e tra scuola e famiglia, al fine di migliorare l'efficacia comunicativa e di rafforzare, tramite essa, il senso di appartenenza alla comunità scolastica; unificare interessi e attività, promuovere la creatività; favorire una partecipazione responsabile e viva alla vita della scuola, con il giornale e il telegiornale dei ragazzi. Informare circa il fenomeno del bullismo elettronico ed educare i giovanissimi ad un uso consapevole della tecnologia in un'ottica di prevenzione. Nel progetto si forniranno, inoltre, le informazioni necessarie per conoscere e sensibilizzare i ragazzi circa il fenomeno del cyberbullismo e le sue complesse sfaccettature. Per questo si creeranno momenti di riflessione personale e di piccolo gruppo, favorendo un clima di reale scambio e confronto tra i giovanissimi Un altro obiettivo del progetto sarà di trasformare l'esperienza online dei ragazzi in una palestra di cittadinanza al fine di imparare a conoscere i propri diritti e quelli degli altri, di permettere agli studenti di cambiare prospettiva e, attraverso i giochi di ruolo, di vivere le problematiche in questione, di acquisire strumenti per gestire i rischi e, infine, di mettersi nei panni degli altri.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'istituto comprensivo di Codroipo è costituito dall'unione sinergica di 4 comuni ed è frequentato da circa 1900 alunni sparsi tra 11 plessi. Il territorio è pianeggiante e prevalentemente rurale. Nella zona sono presenti molte aziende agricole vinicole a conduzione familiare. La zona è caratterizzata da alcune caserme che accolgono militari provenienti da tutte le parti d'Italia per cui spesso i ragazzi vengono inseriti nelle classi ad anno inoltrato. I lavori stagionali richiamano da sempre famiglie extracomunitarie, pienamente inserite nel tessuto sociale 4 delle cittadine. Inoltre, per alcuni periodi dell'anno legati a nuclei di circensi per cui la scuola si arricchisce della loro presenza, risiedono qui attingendo esperienze e culture diverse. C'è anche la presenza di una piccola comunità cinese che faticosamente, causa i problemi di lingua, sta inserendosi nel contesto socio-economico del territorio. Lustro del luogo è la Villa Manin divenuta un museo che organizza manifestazioni culturali e artistiche di fama nazionale e rappresenta per la comunità scolastica un'opportunità di crescita notevole.

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.

Obiettivi del progetto

- Promuovere le attitudini creative degli alunni, la capacità di comunicazione e di lavoro in gruppo, anche a distanza, utilizzando la condivisione di strumenti
- Favorire il gioco come mezzo per apprendere
- Promuovere nuovo interesse verso le discipline
- Attivare e potenziare la comunicazione in rete
- Promuovere lo sviluppo di comportamenti corretti nell'uso di informazioni tratte da internet, Conoscere l'uso delle licenze. Promuovere la cultura del rispetto delle regole nella consapevolezza che la libertà dei singoli debba trovare un limite nella libertà degli altri.
- Sviluppare capacità di ricerca
- Ricerche con google: gli operatori booleani AND, OR e NOT.
- Capacità di ragionamento, astrazione e inferenza
- Promuovere percorsi di coding: introdurre alla costruzione e all'utilizzo di giochi interattivi
- Promuovere lo sviluppo di un atteggiamento critico e consapevole nei confronti dell'informazione
- Promuovere la capacità di autodifesa dalle situazioni di rischio che si presentano in ret
- Attivare percorsi per la protezione dai pericoli di Internet e per la prevenzione del cyberbullismo.

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.

Gli alunni del nostro Istituto mostrano vivo interesse per il mondo digitale. Alla primaria frequentano le lezioni di informatica acquisendo conoscenze e abilità che diventano presto competenze da spendere alla secondaria nelle competenze trasversali.

La scuola sta progettando lo spazio che accoglierà l'atelier digitale che sarà l'ambiente esclusivo e vibrante di tutti i plessi della scuola primaria.

Gli alunni della primaria che frequenteranno i moduli di codesta progettazione, sono coloro che per particolari condizioni sociali, economiche o culturali, hanno un accesso limitato all'uso degli strumenti tecnologici e d'altro canto, mostrano una spiccata sensibilità per questo mondo virtuale.

Per la secondaria di primo grado, saranno avvantaggiati coloro che mostrano un uso falsato e distorto delle tecnologie tutte, per cui potrebbero essere a rischio di raggiri. Attraverso giusti canali, saranno condotti alla riflessione. Per usare le tecnologie nel modo giusto.

Apertura della scuola oltre l'orario

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

L'Istituto comprensivo presenta diversi modelli organizzativi sia per la scuola primaria, sia per la scuola secondaria di primo grado.

Dei 5 plessi della scuola primaria, 3 sono organizzati con un quadro orario di 27 ore

distribuite su 5 giorni con due rientri pomeridiani; un plesso è articolato con un tempo scuola di 40 ore settimanali, dal lunedì al venerdì, con 30 ore di lezione, sia al mattino sia al pomeriggio, e 10 ore di mensa e gioco post mensa;

in un altro il tempo pieno di 40 ore è presente solo in una sezione in verticale.

In tutti i plessi il sabato risulta giorno di sospensione delle attività didattiche.

I due plessi della scuola secondaria, sette sezioni sono organizzate con il tempo normale con il carico delle lezioni distribuite su sei giorni e due lavorano con un tempo

prolungato con il sabato libero.

Tenuto conto di tali vincoli, le attività legate ai moduli, saranno organizzate nella giornata del sabato o durante le sospensioni delle lezioni per le vacanze estive.

Per la scuola secondaria di 1° grado i due moduli si terranno il giovedì pomeriggio lungo tutto l'anno scolastico.

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...).

L'Istituto collabora in modo sinergico, attivo e pienamente soddisfacente con i quattro Comuni che in pieno accordo, hanno determinato la nascita del Comprensivo in oggetto. Sono tutti propensi all'ascolto e si attivano per risolvere le problematiche e a soddisfare le richieste e le esigenze che una scuola grande come la nostra presenta. Tra la scuola e i vari Comuni sono stati stretti patti per la scuola nei quali i Comuni si sono impegnati a elargire servizi e contributi per ampliare l'offerta formativa e rendere sempre più inclusiva la scuola e mirati gli interventi progettati.

Importante è la collaborazione con alcune scuole con le quali abbiamo in comune il progetto dell'atelier digitale per condividere buone pratiche d'esperienze.

Altro partner che apporterà un significativo contributo è una emittenza televisiva locale (Udinese tv) che in modo originale, avvicinerà i ragazzi all'uso delle tecnologie a favore della società. I nostri ragazzi potranno partecipare alle trasmissioni e assieme ai tecnici e alla redazione prendere contatto diretto con tutte le fasi di elaborazione di una trasmissione o di un telegiornale

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.).

Le metodologie saranno diversificate per permettere di promuovere le attitudini creative degli alunni e sviluppare la capacità di comunicazione e di lavoro in gruppo, anche a distanza utilizzando la condivisione di strumenti. Grande protagonista delle attività legate ai moduli della primaria sarà il gioco che diventa il mezzo per imparare, attivare e potenziare la comunicazione in rete e promuovere nuove interesse verso tutte le discipline. Le diverse esperienze saranno realizzate nell'Atelier creativo allestito a scuola.

Le metodologie per la secondaria saranno improntate sul dialogo, l'azione ricerca e le esperienze significative vissute dal gruppo classe per poter promuovere lo sviluppo di comportamenti corretti nell'uso di informazione tratte da internet; conoscere l'uso delle licenze; promuovere la cultura del rispetto delle regole nella consapevolezza che la libertà dei singoli debba trovare un limite nella libertà degli altri. Sarà utile allo scopo usare le tecnologie come veicolo di trasmissione, analisi, riflessione collaborazione e condivisione; coinvolgere gli studenti in percorsi che collegano il mondo dello studio e della realtà, apprendere in situazioni reali concetti da usare successivamente in altri contesti, anche mediante esperienze rielaborate attraverso lo storytelling usato per la realizzazione dei servizi giornalistici.

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 progettualità tutta del Ptof d'Istituto è legato al progetto **"La pace una delle nove s'insegna e si impara"** del Piano di Formazione Miur: **competenze di cittadinanza e cittadinanza globale**. La progettualità d'istituto riguardante la tecnologia e l'informatica si esplica attraverso il progetto **"Il mio mondo digitale"** che è rivolto a tutti e tre i gradi presenti nel comprensivo e promuove lo sviluppo delle competenze digitali anche riguardo all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media. Il progetto fonda le sue basi sugli elementi 'informatica come elementi necessari per la crescita e lo sviluppo di competenze interdisciplinari nell'alunno. Le competenze digitali assumono un carattere trasversale, permettendo di potenziare l'apprendimento non solo delle abilità informatiche, ma di tutte le discipline, anche attraverso la metodologia laboratoriale.

La scuola primaria, inoltre avrà a breve, l'aula che accoglierà le attività legate all'atelier creativo che potrà arricchirsi di ulteriori elementi attingendo proprio da codesta progettualità risorse economiche e umane.

Il presente progetto si lega anche al progetto di friulano inserito nel POF: "Giochi nella rete" che propone percorsi sul gioco anche con l'utilizzo del computer.

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.

La didattica inclusiva deve essere equa e responsabile, fa capo a tutti i docenti e non soltanto agli insegnanti di sostegno, ed è rivolta a tutti gli alunni non soltanto agli allievi diversamente abili.

Tutta l'*équipe* insegnante deve essere in grado di programmare e declinare la propria disciplina in modo inclusivo, adottando una didattica creativa, adattiva, flessibile e il più possibile vicina alla realtà. Questo comporta il superamento di ogni rigidità metodologica e l'apertura a una relazione dialogica/affettiva, che garantisca la comprensione del bisogno e l'attuazione di risposte funzionali.

Le emozioni giocano un ruolo fondamentale nell'apprendimento e nella partecipazione. È centrale sviluppare una positiva immagine di sé e quindi **buoni livelli di autostima e autoefficacia** e un positivo stile di attribuzione interno. La **motivazione** ad apprendere è fortemente influenzata da questi fattori, così come dalle emozioni relative all'**appartenenza al gruppo di pari** e al gruppo classe.

Strategia vincente è quindi avvalersi del contributo dei compagni di classe che sono la risorsa più preziosa per attivare processi inclusivi e abituare la classe a lavorare in coppia o in piccoli gruppi, perchè l'apprendimento non è mai un processo solitario, ma è profondamente influenzato dalle relazioni, dagli stimoli e dai contesti tra pari.

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.

Gli allievi destinatari dei moduli verranno sottoposti ad una valutazione tramite una serie di questionari in ingresso, intermedi ed in uscita. I questionari saranno di due tipologie, una serie sulle competenze e l'altra sul gradimento del modulo da parte dei corsisti. Questi ultimi serviranno ad aggiustare il percorso delle attività affinché il docente possa ottenere il massimo risultato dagli allievi coinvolti. Il risultato, l'efficacia dell'intervento, sarà infine valutato con il confronto dei prodotti multimediali realizzati sia in sede scolastica che con la loro pubblicazione sul sito della scuola, in modo da coinvolgere una più ampia compagine. Infine si prevede di effettuare una valutazione degli esiti in sede di scrutini finali di giugno al fine di costatare l'incremento reale e la ricaduta sull'andamento curricolare.

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).

Si prevede la pubblicizzazione del progetto attraverso il sito della scuola e il confronto tra tutti gli allievi coinvolti nel progetto. Si prevede inoltre la pubblicazione sul sito Pon dei materiali prodotti. Non essendo tuttavia ancora chiara la tempistica della realizzazione del progetto, la raccolta dei materiali prodotti dai corsisti potrebbe richiedere l'attesa della conclusione di tutti i moduli, realizzabili anche in un biennio. Ai fini della valorizzazione del programma europeo PON potrebbe infine essere interessante la presentazione presso la scuole primarie dell'Istituto, il progetto esponendone percorso e validità. La diffusione dei risultati potrà vedere il coinvolgimento dei genitori e degli enti locali, infatti si prevede la possibilità di organizzare convegni o esposizioni inerenti l'attività progettuale realizzata.

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.

Si conta di dare massimo risalto alla proposta di progetto coinvolgendo innanzi tutto gli allievi della scuola mediante pubblicazione degli intenti progettuali sul sito della scuola. Saranno poi i consigli di interclasse e di classe attraverso le componenti di rappresentanza dei genitori in accordo con i docenti, ad indicare le fasce di allievi cui indirizzare gli interventi

integrativi del progetto. Una comunicazione scritta alle famiglie potrebbe proporre le alternative dei corsi frequentabili dai loro figli per i quali verrà individuata una scelta. Dello svolgimento dei corsi e dei materiali prodotti dagli stessi si darà contezza alle famiglie durante gli incontri istituzionali previsti dalla scuola, ovvero con comunicazioni attraverso i canali già in uso a scuola.

Un questionario che riporti il gradimento e le osservazioni sul corso da parte delle famiglie sarà somministrato a conclusione dei singoli moduli.

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

Tre saranno i moduli in continuità verticale e orizzontale (tutti i plessi dell'Istituto) di coding e robotica educativa. Si coinvolgeranno gli alunni in elaborazioni sempre più complesse.

In un primo tempo le attività di code.org, in seguito attività con Scratch, programmazione di robot, assemblaggio e invenzione di robot, programmazione di robot per eseguire compiti previsti insieme.

I contenuti favoriranno lo sviluppo di capacità di analisi, sintesi,

strategie di scomposizione di problemi complessi in problemi semplici,

riconoscimento di modelli e di elaborazione di funzioni

strategie per scoprire gli errori per migliorare i risultati

pensiero algoritmico

capacità di previsione, verifica e revisione

Le attività di gioco proposte in due forme: dalla programmazione all'esecuzione e dall'esecuzione alla programmazione; ad es. dato il comportamento di un robot si chiederà agli alunni di scriverne il programma.

Al termine di elaborati gli alunni si confronteranno per esplicitare i problemi incontrati, le strategie adottate per risolverli e per produrre i materiali da pubblicare nel sito.

I due moduli della scuola secondaria di 1° avranno diversi specialisti (giornalisti, reporter, addetti al montaggio, ecc) che metteranno gli studenti nelle condizioni di produrre e inserire in un sito. Attraverso una story board si vedrà il loro percorso formativo che sarà riproducibile anche successivamente.

Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
IL MIO MONDO DIGITALE	PAG14	http://www.iccodroipo.it/wp-content/uploads/2016/01/PTOF-IC-CODROIPO-2016_191.pdf
MULTISPORT	47	http://www.iccodroipo.it/wp-content/uploads/2016/01/PTOF-IC-CODROIPO-2016_191.pdf
Scuola di Pace	PAG.1 Aggiornamento PTOF a.s.	http://www.iccodroipo.it/wp-content/uploads/2016/01/PTOF-IC-CODROIPO-2016_191.pdf
progetti in rete con altre scuole: Story Telling	pàg 2 aggiornamento al PTOF	http://www.iccodroipo.it/wp-content/uploads/2016/01/PTOF-IC-CODROIPO-2016_191.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alliegato
Dichiarazione d'intenti	1	SPA	Dichiarazione di intenti	3872/c24d	18/05/2017	Sì
dichiarazione d'intenti	1	Comune di Codroipo	Dichiarazione di intenti	n.3873/24d	18/05/2017	Sì
dichiarazione d'intenti	1	COMUNE DI CAMINO	Dichiarazione di intenti	n.1605	26/04/2017	Sì
dichiarazione d'intenti	1	Comune di Bertolo	Dichiarazione di intenti	3258	16/05/2017	Sì
Dichiarazione d'intenti	1	COMUNE DI VARMO	Dichiarazione di intenti	2401	26/04/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alliegato
Dichiarazione d'intenti	PNIC822001 IC PORCIA 'JACOPO DI PORCIA'	n 2689	17/05/2017	Sì
dichiarazione d'intenti	UDIC83300B PALMANOVA	n. 2274	17/05/2017	Sì

Dichiarazione d'intenti	UDIC835003 CECILIA DEGANUTTI - LATISANA	5038	18/05/20 17	SI
-------------------------	--	------	----------------	----

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
giocare con i robot 2	€ 4.977,90
giocare con i robot	€ 4.977,90
giocare con i robot 3	€ 4.561,50
Piccoli giornalisti crescono 2	€ 5.547,90
Piccoli giornalisti crescono 1	€ 4.873,80
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.939,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: giocare con i robot 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	
giocare con i robot 2	



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per lo Sviluppo delle Competenze
Direzione Generale per l'Innovazione e la Ricerca
Iniziativa per la promozione delle competenze per
l'istruzione e per l'occupazione digitale
MIUR

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

Scuola CODROIPO (UDIC849001)

Descrizione modulo	Fascia dai 9 agli 11 anni Il modulo sarà tenuto presso l'atelier del gioco e fruirà delle strumentazioni che verranno acquistate con i fondi previsti per lo stesso. Tematiche e contenuti dei moduli formativi Come fare una ricerca in internet sui robot (and, or), come utilizzare le informazioni e le immagini (licenze). Analisi di macchine robot intorno a noi e dei bisogni dell'uomo nell'utilizzo delle macchine. Attività di coding con code.org e Scratch. Costruzione di Robot e programmazione di robot per percorrere griglie e strade con l'uso di sensori. Realizzazione di giochi e narrazioni con Scratch con diversi contenuti. Obiettivi: Saper ricercare informazioni utilizzando gli operatori booleani Riconoscere e utilizzare algoritmi Utilizzare sensori e attuatori per programmare input e 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 Utilizzare documenti condivisi Comunicare a distanza Realizzare pagine web Metodologia Si prevedono attività in circle time, di brainstorming, per gruppi cooperativi, con problem solving, utilizzo di coding, classe capovolta. Fase operativa: Attività di ricerca in internet con uso di indicatori booleani. Confronto in classe degli oggetti riconosciuti come robot. Attività di coding anche per Scratch e mBlock Ricerca e scoperta di errori in programmi già predisposti. Comunicazione a distanza per produrre progetti condivisi. Risultati attesi sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente attraverso lo sviluppo del pensiero computazionale. Verifiche Verifiche degli apprendimenti attraverso prove specifiche. Questionari in uscita per alunni e genitori sul gradimento del percorso. Documentazione del percorso e degli esiti ottenuti
Data inizio prevista	21/09/2017
Data fine prevista	07/06/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	UDEE849013
Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: giocare con i robot 2

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



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per gli Interventi in materia di attività
educativa, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
UFFICIO IV

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

MIUR

Scuola CODROIPO (UDIC849001)

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: giocare con i robot

Dettagli modulo

Titolo modulo	
giocare con i robot	



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per gli Affari di Ricerca e di Sviluppo
Innovazione, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
UFFICIO IV

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

Scuola CODROIPO (UDIC849001)

Descrizione modulo	Dai 6 agli 8 anni Il modulo sarà tenuto presso l'atelier del gioco e fruirà delle strumentazioni che verranno acquistate con i fondi previsti per lo stesso. Tematiche e contenuti dei moduli formativi Scoperta dei robot intorno a noi, a che cosa servono, perché sono indispensabili. I robot per giocare: cosa possono fare e come. Creazione di tappeti-percorso con ambientazioni e ostacoli diversificate per poter produrre semplici programmi di movimento di robot. Attraverso attività pratiche di gioco, gli alunni sono portati a codificare semplici programmi per far muovere i robot per percorrere distanze, creare figure geometriche da semplici a complesse. Obiettivi: Riconoscere macchine e automatismi intorno a noi Riconoscere e utilizzare istruzioni Sviluppare orientamento spazio-temporale Comprendere il concetto di algoritmo Riconoscere e utilizzare ripetizioni ('ripeti' 'per sempre') per creare semplici programmi Prevedere il comportamento di un semplice programma attraverso il ragionamento Avviare all'utilizzo del 'se...allora' Individuare, con il ragionamento, errori in semplici Metodologia Si prevedono attività in circle time, di brainstorming, per gruppi cooperativi, con problem solving e utilizzo di coding, classe capovolta. Fase operativa: Discussione in classe su che cosa è un robot, raccolta delle risposte e definizione con l'insegnante. Attraverso semplici sondaggi preparati in classe, gli alunni avviano a casa una ricerca-scoperta degli oggetti robotici utilizzati nelle case e in altri ambienti frequentati dagli alunni. Confronto in classe degli oggetti riconosciuti come robot. Discussione sulle motivazioni che rendono indispensabile un robot. Produzione di tappeti-percorso con ostacoli. Attività di coding e utilizzo di robot per sperimentazione di programmi di percorsi. Ricerca e scoperta di errori in programmi già predisposti. Risultati attesi sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente attraverso lo sviluppo del pensiero computazionale. Verifiche Verifiche degli apprendimenti attraverso prove specifiche. Questionari in uscita per alunni e genitori sul gradimento del percorso. Documentazione del percorso e degli esiti ottenuti
Data inizio prevista	21/09/2017
Data fine prevista	07/06/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	UDEE849013
Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: giocare con i robot

Tipo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore	Quantità	N. so	Importo voce
------	---------------	------------------	--------	----------	-------	--------------



Costo			unitario		ggetti	
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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: giocare con i robot 3

Dettagli modulo

Titolo modulo	giocare con i robot 3
Descrizione modulo	Fascia dai 9 agli 11 anni Il modulo sarà tenuto presso l'atelier del gioco e fruirà delle strumentazioni che verranno acquistate con i fondi previsti per lo stesso. Tematiche e contenuti dei moduli formativi Come fare una ricerca in internet sui robot (and, or), come utilizzare le informazioni e le immagini (licenze). Analisi di macchine robot intorno a noi e dei bisogni dell'uomo nell'utilizzo delle macchine. Attività di coding con code.org e Scratch. Costruzione di Robot e programmazione di robot per percorrere griglie e strade con l'uso di sensori. Realizzazione di giochi e narrazioni con Scratch con diversi contenuti. Obiettivi: Saper ricercare informazioni utilizzando gli operatori booleani Riconoscere e utilizzare algoritmi Utilizzare sensori e attuatori per programmare input e 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 Utilizzare documenti condivisi Comunicare a distanza Realizzare pagine web Metodologia Si prevedono attività in circle time, di brainstorming, per gruppi cooperativi, con problem solving e utilizzo di coding, classe capovolta. Fase operativa: Attività di ricerca in internet con uso di indicatori booleani. Confronto in classe degli oggetti riconosciuti come robot. Attività di coding anche per Scratch e Mblock Ricerca e scoperta di errori in programmi già predisposti. Comunicazione a distanza per produrre progetti condivisi. Risultati attesi sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente attraverso lo sviluppo del pensiero computazionale. Verifiche Verifiche degli apprendimenti attraverso prove specifiche. Questionari in uscita per alunni e genitori sul gradimento del percorso. Documentazione del percorso e degli esiti ottenuti

Data inizio prevista	21/09/2017
Data fine prevista	07/06/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	UDEE849013
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: giocare con i robot 3

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		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Piccoli giornalisti crescono 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Piccoli giornalisti crescono 2
Descrizione modulo	Due sono i moduli che coinvolgono la scuola secondaria: ognuno sarà tagliato su misura per gli alunni cui è diretto. Questo comprende la fascia di età 12-14 anni. Il progetto prevede la comprensione critica dei media che si andranno ad analizzare, per questo i contenuti che saranno presi in considerazione sono: - i linguaggi: analizzare cioè le tecniche che utilizzano i professionisti dei media per costruire i messaggi - gli scopi: legati agli aspetti dell'economia - l'indirizzo delle scelte editoriali: in che modo i media si rivolgono al loro pubblico - a chi si rivolgono: l'attenzione a coloro i quali sono l'oggetto dei messaggi Saranno prese in esame tutte le trasformazioni tecnologiche (giornali, tv, internet) che in pochi anni hanno modificato le abitudini e le relazioni. Ogni nuovo medium modifica con la sua presenza il significato degli altri. Sinteticamente questi sono gli obiettivi generali che si intendono perseguire: - conoscere come vengono prodotti i messaggi - capire lo specifico e la diversità di ciascuno - aggiornare sulle tecnologie implicate nella produzione e nella distribuzione dei messaggi - lavorare con i media, attraverso l'ideazione e la realizzazione concreta di un proprio prodotto comunicativo - analizzare con senso critico l'informazione giornalistica

Per quanto riguarda gli obiettivi specifici:

- rendere gli studenti capaci di individuare i diversi messaggi di una comunicazione
- fornire agli studenti strumenti di analisi critica
- aiutare gli studenti a confrontare realtà e rappresentazione
- far riflettere sui diversi codici comunicativi e le loro caratteristiche
- far scoprire la telecamera come un punto di vista del mondo, una parte rispetto al tutto
- valorizzare le conoscenze pregresse degli studenti
- educare ad un utilizzo attivo delle tecnologie
- sensibilizzare anche i genitori sui condizionamenti televisivi in genere
- orientare i genitori ad un uso consapevole e critico dei mezzi televisivi

RIMENTI ALLA PAGINA DEL DOCUMENTO PTOF

La metodologia

- brainstorming – il primo obiettivo è di generare idee di gruppo, in modo che le reazioni ai commenti di uno scatenino le idee degli altri partecipanti
- cooperative learning – gli allievi vengono suddivisi in piccoli gruppi di discussione, a ciascun componente viene assegnato un compito specifico, l'attività consiste nell'analisi, decostruzione e realizzazione di semplici prodotti
- role-playing – in un gioco di ruolo, assumendo un ruolo specifico, gli studenti simuleranno una redazione giornalistica
- discussione e argomentazione delle proprie riflessioni personali
- alla fase dedicata all'analisi seguirà una produzione concreta
- i linguaggi saranno adattati all'età dei partecipanti
- il prodotto mediale sarà scelto assieme ai partecipanti

Fase operativa

- Introduzione. Inizialmente si organizzeranno incontri con giornalisti dell'emittente tv partner del progetto. Si parlerà dell'etica comunicativa, delle varie tecniche comunicative.
- Analisi: in questa fase si analizzeranno diversi tg, si prenderanno in considerazione i messaggi veicolati dai vari elementi: testi, suoni, immagini, , tagli, inquadrature, ritmi, scelta della scaletta degli argomenti, scenografia, gesti e atteggiamenti dei conduttori e dei giornalisti
- Linguaggi: In questa fase si analizzeranno tutte le fasi che portano alla realizzazione dei messaggi. Questi rudimenti teorico-pratici sono necessari per permettere la realizzazione di brevi documentari audiovisivi, si prenderanno in esame, con la presenza di cineoperatori dell'emittente tv, le principali tecniche di ripresa, gli elementi base del linguaggio televisivo
- Elaborazione: alle fasi precedenti seguirà un'ipotesi di temi da trattare, individuarne i destinatari, comprendere i possibili limiti di realizzazione. Verificare priorità, titoli, suddividere le competenze, formare gruppi di lavoro
- Produzione: si passa, quindi, alla fase operativa: redigere le scalette di lavorazione, scrivere i testi, reperire le immagini, realizzare interviste e reportage, registrare le parti in studio
- Montaggio: visionare il girato, trascrivere la scaletta di ciò che è disponibile, decidere ciò che va tenuto. Fornire ai tecnici del montaggio tutte le indicazioni per arrivare al risultato desiderato
- Verifica: visionare il tg prodotto, commentarlo, verificarne i pregi e i difetti, discutere delle difficoltà incontrate, pianificare le migliorie per le successive edizioni.

Risultati attesi

- far sentire gli studenti protagonisti dell'attività. Nelle varie fasi tutti devono avere l'opportunità di esprimere i loro punti di vista, la loro creatività
- acquisire strumenti di analisi di un prodotto televisivo e una metodologia di lavoro che permetta di ideare e di continuare con successive realizzazioni anche su altre tematiche
- acquisire attraverso lo strumento video l'espressione di sé. I prodotti realizzati sono una rappresentazione delle loro particolari caratteristiche

Verifica

I risultati qualitativi raggiunti si riferiranno non tanto al prodotto conclusivo, quanto al percorso formativo svolto dagli alunni.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Proiezione Generale per l'Intervento in materia di attività
educativa, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'acquisizione digitale
MIUR

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

Scuola CODROIPO (UDIC849001)

Data inizio prevista	21/09/2017
Data fine prevista	07/06/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	UDMM849012
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Piccoli giornalisti crescono 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		19	570,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					5.547,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Piccoli giornalisti crescono 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	Piccoli giornalisti crescono 1
---------------	--------------------------------



Descrizione modulo

Due sono i moduli che coinvolgono la scuola secondaria: ognuno sarà tagliato su misura per gli alunni cui è diretto. Questo modulo coinvolge la fascia di età 11-12 anni.

Il progetto prevede la comprensione critica dei media che si andranno ad analizzare, per questo i contenuti che saranno presi in considerazione sono:

- i linguaggi: analizzare cioè le tecniche che utilizzano i professionisti dei media per costruire i messaggi

- gli scopi: legati agli aspetti dell'economia

- l'indirizzo delle scelte editoriali: in che modo i media si rivolgono al loro pubblico

- a chi si rivolgono: l'attenzione a coloro i quali sono l'oggetto dei messaggi

Saranno prese in esame tutte le trasformazioni tecnologiche (giornali, tv, internet) che in pochi anni hanno modificato le abitudini e le relazioni. Ogni nuovo medium modifica con la sua presenza il significato degli altri.

Sinteticamente questi sono gli obiettivi generali che si intendono perseguire:

- conoscere come vengono prodotti i messaggi

- capire lo specifico e la diversità di ciascuno

- aggiornare sulle tecnologie implicate nella produzione e nella distribuzione dei messaggi

- lavorare con i media, attraverso l'ideazione e la realizzazione concreta di un proprio prodotto comunicativo

- analizzare con senso critico l'informazione giornalistica

Per quanto riguarda gli obiettivi specifici:

- rendere gli studenti capaci di individuare i diversi messaggi di una comunicazione

- fornire agli studenti strumenti di analisi critica

- aiutare gli studenti a confrontare realtà e rappresentazione

- far riflettere sui diversi codici comunicativi e le loro caratteristiche

- far scoprire la telecamera come un punto di vista del mondo, una parte rispetto al tutto

- valorizzare le conoscenze pregresse degli studenti

- educare ad un utilizzo attivo delle tecnologie

- sensibilizzare anche i genitori sui condizionamenti televisivi in genere

- orientare i genitori ad un uso consapevole e critico dei mezzi televisivi

RIMENTI ALLA PAGINA DEL DOCUMENTO PTOF

La metodologia

- brainstorming – il primo obiettivo è di generare idee di gruppo, in modo che le reazioni ai commenti di uno scatenino le idee degli altri partecipanti

- cooperative learning – gli allievi vengono suddivisi in piccoli gruppi di discussione, a ciascun componente viene assegnato un compito specifico, l'attività consiste nell'analisi, decostruzione e realizzazione di semplici prodotti

- role-playing – in un gioco di ruolo, assumendo un ruolo specifico, gli studenti simuleranno una redazione giornalistica

- discussione e argomentazione delle proprie riflessioni personali

- alla fase dedicata all'analisi seguirà una produzione concreta

- i linguaggi saranno adattati all'età dei partecipanti

- il prodotto mediale sarà scelto assieme ai partecipanti

Fase operativa

- Introduzione. Inizialmente si organizzeranno incontri con giornalisti dell'emittente tv partner del progetto. Si parlerà dell'etica comunicativa, delle varie tecniche comunicative.

- Analisi: in questa fase si analizzeranno diversi tg, si prenderanno in considerazione i messaggi veicolati dai vari elementi: testi, suoni, immagini, tagli, inquadrature, ritmi, scelta della scaletta degli argomenti, scenografia, gesti e atteggiamenti dei conduttori e dei giornalisti

- Linguaggi: In questa fase si analizzeranno tutte le fasi che portano alla realizzazione dei messaggi. Questi rudimenti teorico-pratici sono necessari per permettere la realizzazione di brevi documentari audiovisivi, si prenderanno in esame, con la presenza di cineoperatori dell'emittente tv, le principali tecniche di ripresa, gli elementi base del linguaggio televisivo

- Elaborazione: alle fasi precedenti seguirà un'ipotesi di temi da trattare, individuarne i destinatari, comprendere i possibili limiti di realizzazione. Verificare priorità, titoli, suddividere le competenze, formare gruppi di lavoro



	- Produzione: si passa, quindi, alla fase operativa: redigere le scalette di lavorazione, scrivere i testi, reperire le immagini, realizzare interviste e reportage, registrare le parti in studio - Montaggio: visionare il girato, trascrivere la scaletta di ciò che è disponibile, decidere ciò che va tenuto. Fornire ai tecnici del montaggio tutte le indicazioni per arrivare al risultato desiderato - Verifica: visionare il tg prodotto, commentarlo, verificarne i pregi e i difetti, discutere delle difficoltà incontrate, pianificare le migliorie per le successive edizioni. Risultati attesi - far sentire gli studenti protagonisti dell'attività. Nelle varie fasi tutti devono avere l'opportunità di esprimere i loro punti di vista, la loro creatività - acquisire strumenti di analisi di un prodotto televisivo e una metodologia di lavoro che permetta di ideare e di continuare con successive realizzazioni anche su altre tematiche - acquisire attraverso lo strumento video l'espressione di sé. I prodotti realizzati sono una rappresentazione delle loro particolari caratteristiche Verifica I risultati qualitativi raggiunti si riferiranno non tanto al prodotto conclusivo, quanto al percorso formativo svolto dagli alunni.
Data inizio prevista	21/09/2017
Data fine prevista	07/06/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	UDMM849012 UDMM849023
Numero destinatari	18 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Piccoli giornalisti crescono 1

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		18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per gli interventi in materia di istruzione,
università, per la gestione dei fondi europei per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
UFFICIO IV

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

Scuola CODROIPO (UDIC849001)

Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 38235)
Importo totale richiesto	€ 24.939,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	3679 C1
Data Delibera collegio docenti	12/02/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	3600/c16
Data Delibera consiglio d'istituto	10/02/2017
Data e ora inoltro	19/05/2017 11:53:41
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>giocare con i robot 2</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>giocare con i robot</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>giocare con i robot 3</u>	€ 4.561,50	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Piccoli giornalisti crescono 2</u>	€ 5.547,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Piccoli giornalisti crescono 1</u>	€ 4.873,80	
	Totale Progetto "Il nostro mondo digitale"	€ 24.939,00	



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Procedura generale per l'individuazione e la selezione
delle proposte 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 CODROIPO (UDIC849001)

	TOTALE CANDIDATURA	€ 24.939,00	€ 25.000,00
--	---------------------------	--------------------	--------------------