



# Candidatura N. 45595

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

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	'ARCHIMEDE' ROSOLINI
<b>Codice meccanografico</b>	SRIS017003
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
<b>Indirizzo</b>	VIA SIPIONE 147
<b>Provincia</b>	SR
<b>Comune</b>	Rosolini
<b>CAP</b>	96019
<b>Telefono</b>	0931502286
<b>E-mail</b>	SRIS017003@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.primoistitutoarchimede.it
<b>Numero alunni</b>	798
<b>Plessi</b>	SRPS01701D - "ARCHIMEDE" SRRC017012 - I.P.C.T. DI ROSOLINI SRRC01751B - I.P.C.T. DI ROSOLINI -SERALE- SRTF01701G - ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE STATALE SRTF017533 - IST.TEC.IND. ROSOLINI - CORSO SERALE



## 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 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO 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 Promozione dell'equità di genere nel completamento dei moduli e promozione dell'inclusione delle allieve alle discipline Stem 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. 45595 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	Coding e Robotica	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	BB:Beyond Borders/Oltre i limiti	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	DATAFUSION_ESPERIMENTI DI DATAJOURNALISM	€ 5.682,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 17.046,00</b>



## 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: DIGICRAFT

Progetto: DIGICRAFT	
<b>Descrizione progetto</b>	<p>Progetto di durata biennale, da effettuarsi negli aa.ss. 2017/2018 e 2018/2019</p> <p>Il progetto coinvolge in attività laboratoriali gli alunni dell'Istituto in orario pomeridiano e si articola in 3 moduli, di cui:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- N. 1 modulo di 30 ore, Coding e Robotica, destinato a 20 alunni, per lo sviluppo del pensiero computazionale e la sua applicazione alla micro-robotica;</li> <li>- N. 1 modulo di 30 ore, BB-Beyond Borders/Oltre i limiti, destinato a 20 alunni, per sensibilizzare al cyberbullismo e ai diritti della rete;</li> <li>- N. 1 modulo di 30 ore, DATACRAFT, destinato a 20 alunni, inerente all'acquisizione di strategie per la trasmissione di informazioni in rete: data journalism.</li> </ul> <p>Il fine della presente candidatura è :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- di prevenire i disagi che si traducono in abbandono, coinvolgendo le agenzie a consolidata vocazione formativa e altre istituzioni solitamente non considerate come possibili stakeholder nel processo di apprendimento;</li> <li>- di avviare percorsi atti a migliorare il livello di inclusività della nostra istituzione scolastica;</li> <li>- di incrementare e supportare la competenza digitale degli alunni;</li> <li>- di abbattere le barriere derivanti da pregiudizi di genere;</li> <li>- di arginare i fenomeni di digital divide;</li> <li>- di combattere le forme di ludopatia, connesse all'abuso dei videogiochi da smartphone.</li> </ul> <p>Inoltre, i moduli proposti propongono sostanzialmente percorsi co-partecipati con gli studenti: educazione tra pari e laboratori. Rendendoli responsabili delle scelte educative, che li riguardano, si sollecita l'acquisizione di competenze indispensabili per il successo formativo e per il futuro inserimento nel mondo del lavoro.</p>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

## Contesto di riferimento

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

Rosolini è una città di circa 22.000 abitanti. Il suo sistema economico si basa tradizionalmente sull'agricoltura e l'artigianato. Non esistono insediamenti industriali di grosse dimensioni, ma piccole aziende, per lo più a conduzione familiare, che hanno quindi una capacità occupazionale alquanto limitata.

La presenza rilevante di immigrati nel tessuto sociale della città e delle zone limitrofe, genera timori e ansie in quanto percepiti come competitor in un contesto socio-economico già duramente provato dalla crisi economica generale.

Inoltre, il sostrato socio-culturale di fasce deprivate della comunità rosolinense favorisce l'abbandono precoce del percorso scolastico da parte dei giovani che hanno adempiuto all'obbligo scolastico. Ciò però non sempre coincide con l'impiego degli stessi in attività lavorative e spesso, per le ragazze, si traduce esclusivamente in un anticipo di situazioni di convivenza.

Considerato quindi l'ambito territoriale, in cui si opera, la scuola agisce come istituzione di riferimento per favorire il dialogo interculturale e, soprattutto, per contrastare tutte le forme di devianze, che affliggono i giovani di questo territorio.

Per raggiungere questo obiettivo, la scuola ha già avviato una serie di collaborazioni con le agenzie educative e gli enti pubblici del territorio per la prevenzione della dispersione scolastica e per la realizzazione di percorsi di recupero, di studio e di lavoro.



## Obiettivi del progetto

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

Gli obiettivi del progetto sono:

- Agire sul livello di competenze degli studenti, in modo da supportarli nel loro percorso ed evitare così, prima ancora che si manifesti, quel sentimento di disaffezione nei confronti dell'Istituzione scolastica, che li potrebbe indurre ad un abbandono precoce degli studi;
- Migliorare le relazioni insegnanti/studenti/famiglie attraverso attività che prevedano la co-partecipazione al dialogo educativo di tutti gli stakeholders;
- Realizzare ambienti di apprendimento accoglienti e impostare le proposte educative in modo che l'apprendimento sia di tipo laboratoriale;
- Offrire percorsi formativi che siano fortemente connessi alle esigenze del territorio;
- **Migliorare i risultati degli alunni destinatari dell'intervento sia negli scrutini finali, sia nelle prove Invalsi;**
- **Guidare gli alunni all'acquisizione di competenze per la gestione e l'applicazione autonoma di conoscenze e contenuti;**
- **Incrementare e supportare la competenza digitale degli alunni;**
- **Abbattere le barriere derivanti da pregiudizi di genere;**
- **Arginare i fenomeni di digital divide.**

### **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.

### **Analisi dei bisogni**

### **Analisi dei bisogni**

Da sondaggi estesi al territorio e dall'osservazione diretta è emerso che gli alunni dell'Istituto:

- Non usano consapevolmente la rete e non sono critici riguardo ai contenuti reperibili o da diffondere sul web;
- Manifestano dipendenza da social network e videogiochi gestiti tramite smart phone,
- Non hanno consapevolezza dei limiti fissati dalla netiquette e dalla legge riguardo i contenuti da diffondere sul web e delle diverse forme di cyberbullismo.

Inoltre, sussistono i presupposti del gender gap: rispetto ai loro coetanei le ragazze usano la tecnologia smart per forme virtuali di socializzazione.

I destinatari della presente candidatura sono:

- Per il primo modulo, gli alunni del Liceo e dell'indirizzo professionale, in quanto il loro percorso di studi non prevede spazi appositi per attività di coding e di robotica;
- Per i due moduli successivi, l'azione si rivolge a tutti gli indirizzi, in quanto le carenze rilevate in fase di autoanalisi dei bisogni riguardano gli studenti del 1° IIS Archimede in maniera diffusa.

Nei bandi per la selezione dei gruppi di studenti, ai fini della partecipazione ai moduli connessi alla presente azione progettuale, si prevederà lo svolgimento di un questionario per definire le priorità di intervento e inoltre si garantirà una sorta di quota rosa, per consentire la fruizione alle attività previste anche da parte delle ragazze.

### **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.

Il 1° Istituto di Istruzione Superiore "Archimede" di Rosolini ha adottato dal corrente anno scolastico la settimana corta.

L'orario settimanale, per i diversi indirizzi, prevede lo svolgimento della normale attività curricolare l'apertura dei locali dalle 08:00 del mattino fino alle 16:00 nel pomeriggio.

Di conseguenza, l'organizzazione oraria del personale ATA prevede già dei turni pomeridiani che consente l'uso delle strutture dell'Istituto nei pomeriggi dal lunedì al venerdì.

Inoltre, il plesso dell'IPC è sede del secondo livello, terzo periodo, CPIA per i Servizi Commerciali. Ne consegue, che per la sede in via Rossini sia già presente in orario pomeridiano e serale il personale che si occupa dell'apertura dei locali e della sorveglianza degli stessi.

Per le eventuali attività da svolgere il sabato, o che si protrarrebbero al termine dell'attività didattica nel mese di giugno, si procederà ad una turnazione delle ferie del suddetto personale per consentire l'apertura, in orario diurno e pomeridiano, di almeno uno dei tre plessi, di cui si compone l'Istituto.

### **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...).

Dei diversi enti e associazioni, che solitamente contribuiscono alle iniziative del 1° Istituto di Istruzione superiore "Archimede", ne sono stati coinvolti 3, tenendo conto della tipologia di apporto che entrambi possono dare per la presente azione progettuale.

Il Comune di Rosolini svolgerà attività di counseling e supporto. Inoltre, favorirà la diffusione e pubblicizzazione degli esiti dell'intervento, mettendo a disposizione spazi di solito adibiti a conferenze e/o manifestazioni, quali la sala "Cartia" o il palco della musica a Piazza Giuseppe Garibaldi.

La Ditta SG Technology SRL fornirà supporto nell'ambito della tecnologia informatica, mettendo a disposizione dell'Istituto le competenze del suo rappresentante legale per la risoluzione di eventuali problemi legati alla fruizione del wifi in ambienti insoliti o abitualmente non destinati ad attività formative.

L'agenzia East Sicily che si occupa nel territorio di Rosolini di data journalism. Gli interventi di questa agenzia hanno come fine la valorizzazione dell'eccellenze locali tramite la loro pubblicizzazione in rete. Sempre per lo stesso fine, l'agenzia collabora stabilmente, tramite al suo rappresentante legale, con il Corriere Elorino e con i club service attivi in città e nel circondario.





## Metodologie e Innovatività

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

Il progetto prevede l'uso di metodologie innovative e laboratoriali.

Per favorire l'autonomia degli studenti, si prevede di impostare delle attività in autoapprendimento e di sollecitare l'educazione tra pari.

Si applicheranno i seguenti metodi:

- flipped classroom;
- team building, per garantire la corretta interazione tra gli studenti all'interno dei gruppi;
- counseling educativo, per guidare gli alunni alla gestione di situazioni di stress e del tempo nella realizzazione di compiti e/o prodotti;
- cooperative learning, che favorirà la riscoperta dei valori della socializzazione e dell'affettività.

L'innovatività del progetto, nella sua globalità, risiede soprattutto nella rivalutazione della catarsi, tipica del teatro greco e recentemente rivalutata nelle esperienze di mediazione penale ed umanistica in genere.

Nei moduli infatti dedicati sia al cyberbullismo, sia al datajournalism, gli output vedono la trasposizione multimediale dei disagi intimi dei partecipanti, al fine di superarli.

I risultati attesi sono:

- Miglioramento del livello di inclusività dell'Istituto, rilevabile attraverso dei questionari previsti nel PAI;
- Miglioramento del livello globale delle competenze degli studenti, tenuto conto anche dei parametri indicati nel RAV;

**(I dati saranno rilevati confrontando i risultati degli scrutini finali del a.s. 2015/2016 con quelli dei successivi anni scolastici)**

Incremento del numero di collaborazioni tra l'Istituto e altri enti o organizzazioni.

### **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

I 3 moduli proposti fanno tutti riferimento a progetti già inseriti nel PTOF 2016 – 2019.

Il modulo sul pensiero computazionale e la micro-robotica si collega con il progetto FESR “Smartfarm”. La scuola capofila nel suddetto progetto è l’IIS “Calleri” di Pachino. Il 1° IIS “Archimede” di Rosolini co-partecipa alle attività del progetto, anche perseguendo l’obiettivo della sostenibilità nelle diverse forme di imprenditorialità. Nello specifico si occupa del supporto tecnico per l’uso di droni nell’ambito di culture agricole.

I 2 moduli successivi, BB – Beyond Borders e Datafusion – si collegano con altri progetti, quali quelli sull’apprendimento permanente che vede coinvolte le discipline umanistiche e scientifiche.

Le attività però inserite nei suddetti moduli sono stati previste ed inserite nel piano digitale d’Istituto, che è parte integrante del PTOF triennale.



## 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.

L'inclusività delle azioni proposte nel presente progetto risiede nel proporre agli studenti dei percorsi che partono dal loro vissuto e che li coinvolgono, avviando una riflessione su un uso ragionato degli strumenti con cui proprio la fascia di età interessata ha un rapporto di simbiosi.

I moduli infatti inseriti costringono i partecipanti in un modo ludico a prendere le distanze dal realtà virtuale "smart" e ad evitare quelle forme di isolamento, causate dall'abuso del mezzo informatico.

Inoltre, la misura inclusiva per questi alunni consiste allora nel prolungamento del tempo scuola, cioè nel fornire ai suddetti alunni la possibilità di permanere a scuola oltre l'orario curricolare. Inoltre, per poter consentire loro l'uso delle tecnologie informatiche, si consentirà l'uso anche autonomo dei laboratori di informatica e dei laboratori mobili.

Ciò richiede evidentemente la presenza del tecnico di laboratorio oltre il suo normale orario di servizio. Ecco perché tra i finanziamenti richiesti si prevede quindi una figura professionale aggiuntiva.

Per i disagi socio-affettivi, si agirà sulla famiglia cercando di sensibilizzarle nei confronti delle tematiche affrontate dal progetto. Questo tipo di intervento verrà condotto dal GLI dell'Istituto e dunque non necessita di ulteriori finanziamenti.

La produzione di video o di materiale multimediale favorirà la partecipazione di studenti con disagi di diverso tipo.

### **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 impatti previsti sui destinatari, cioè:

- Incremento, secondo ai parametri del RAV, del livello di rendimento scolastico del gruppo di alunni destinatario del progetto;
- Miglioramento del livello globale delle competenze degli studenti;
- Decremento dei fenomeni di dispersione;

saranno rilevati:

- confrontando i risultati statistici e degli scrutini finali del a.s. 2015/2016 con quelli dei successivi anni scolastici.

L'impatto maggiore però lo si prevede in termini di miglioramento del clima generale all'interno dell'istituzione scolastica. Ciò sarà rilevato tramite questionari predisposti dal gruppo GLI.

Per l'impatto sul territorio si rileverà:

- il numero di partecipanti agli eventi di disseminazione previsti all'interno dei singoli moduli.

Si metteranno a confronto i suddetti dati - destinatari e territorio - e i costi del progetto per una valutazione dell'efficacia e dell'efficienza dell'azione progettuale.

### **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).

Al fine di proporre la candidatura, il progetto è stato presentato al Collegio docenti e al Consiglio di Istituto. Se il Collegio docenti è un organo interno, il Consiglio d'Istituto prevede la presenza della componente genitoriale. Entrambi si sono espressi favorevolmente, approvando la partecipazione dell'Istituto all'azione del PON.

Il progetto viene sostenuto dal Comune di Rosolini. Ciò garantisce la diffusione e la pubblicizzazione delle azioni contenute nella presente candidatura a livello locale.

Inoltre, la scuola si occuperà di comunicare la partecipazione al presente avviso attraverso articoli sulla stampa locale e con manifesti che consentiranno la divulgazione di quanto realizzato grazie all'eventuale finanziamento.

Riguardo la produzione del materiale, si richiederà agli esperti e agli studenti di documentare l'esperienza formativa tramite dei report multimediali, che verranno pubblicati sul sito della scuola. Tali report conterranno anche dei grafici o altro strumento visivo per rendicontare alla comunità l'impatto delle azioni proposte.

Gli output multimediali previsti all'interno dei singoli moduli saranno raccolti in un sito dedicato con accesso diretto dal sito della scuola e costituiranno un repository. Ciò consentirà la condivisione e la replicabilità del percorso formativo in altri contesti.

### **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.

Una volta approvata la candidatura e definiti i tempi di attuazione dei 3 moduli, tramite circolare pubblicata sul sito della scuola e indirizzata alla componente alunni e genitori, la comunità scolastica verrà informata della realizzazione delle azioni connesse al presente progetto.

Si procederà alla rilevazione degli studenti interessati a seguire l'intervento formativo. Nel caso specifico quindi si vaglieranno le candidature individuali presentate dai singoli studenti e contro firmate dai loro genitori.

Successivamente, alunni, genitori e docenti saranno coinvolti in tre fasi di monitoraggio, che testeranno non solo il gradimento delle azioni proposte, ma soprattutto rileveranno in maniera anonima il trend dei risultati dell'intervento. Ciò sarà condotto incrociando dati qualitativi e quantitativi, questi ultimi forniti dalla segreteria didattica dell'Istituto.

Ovviamente, questo tipo di report necessita di una persona dedicata. Si prevede quindi per ciascuno dei 3 moduli proposti l'individuazione di un tutor interno.

Il tutor interno avrà inoltre il compito di realizzare uno sportello ascolto per poter intervenire su eventuali problematiche, che potrebbero limitare la partecipazione degli studenti alle attività proposte.

### 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

In base a quanto previsto dall'avviso prot. n. 0006338 del 09/03/2017, i moduli previsti nella presente proposta progettuale affronteranno le seguenti tematiche:

- Modulo 1, Coding e Robotica, si propone un percorso di “pensiero computazionale e creatività digitale, atto ad avviare gli studenti partecipanti alle basi della programmazione applicata alla domotica e alla robotica. Si evidenzieranno anche alcuni aspetti in cui l'informatica viene applicata allo sport e soprattutto alla rilevazione di eventuali infrazioni durante le manifestazioni sportive.
- Modulo 2, BB: Beyond Borders/Oltre i limiti, si propone un percorso di “cittadinanza digitale”, il cui fine è quello di avviare gli studenti alla conoscenza dei diritti di rete e nello stesso tempo all'individuazione e alla lotta alle diverse forme di cyberbullismo;
- Modulo 3, DATAFUSION\_esperimenti di Datajournalism, si propone un percorso di “cittadinanza digitale” tramite cui gli studenti coinvolti apprenderanno diverse modalità di diffusione e divulgazione di contenuti in rete nel rispetto delle norme vigenti.

Come appare evidente, i tre moduli agiscono in sinergia e prevedono tutti delle azioni per stimolare la creatività e la produzione digitale, educando all'uso dei nuovi linguaggi, ai nuovi modelli di lavoro e produzione ed, infine, alle potenzialità dell'interazione tra fisico e digitale.



## 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
Patente Europea del Computer - ECDL	Pag. 7 Scheda sintetica proget	<a href="http://www.primoistitutoarchimede.it/sites/default/files/page/2016/ecdl.pdf">http://www.primoistitutoarchimede.it/sites/default/files/page/2016/ecdl.pdf</a>
Piano digitale d'Istituto	Pag. 29 PTOF	<a href="http://www.primoistitutoarchimede.it/sites/default/files/page/2016/ptof-archimede-1.pdf">http://www.primoistitutoarchimede.it/sites/default/files/page/2016/ptof-archimede-1.pdf</a>
Smart Farm	Pag. 49 Progettazione extra-cu	<a href="http://www.primoistitutoarchimede.it/sites/default/files/page/2016/smart-farm-allegato-seconda-fase-iiss-calleri-pachino.pdf">http://www.primoistitutoarchimede.it/sites/default/files/page/2016/smart-farm-allegato-seconda-fase-iiss-calleri-pachino.pdf</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All. ego to
Il Comune di Rosolini svolgerà attività di counseling e supporto. Inoltre, favorirà la diffusione e pubblicizzazione degli esiti dell'intervento, mettendo a disposizione spazi di solito adibiti a conferenze e/o manifestazioni, quali la sala "Cartia" o il palco della musica a Piazza Giuseppe Garibaldi.	1	Comune di Rosolini	Dichiarazione di intenti	0003299	28/04/2017	Si
La Ditta SG Technology SRL fornirà supporto nell'ambito della tecnologia informatica, mettendo a disposizione dell'Istituto le competenze del suo rappresentante legale per la risoluzione di eventuali problemi legati alla fruizione del wifi in ambienti insoliti o abitualmente non destinati ad attività formative.	1	S.G. TECHNOLOGY	Dichiarazione di intenti	0003851	17/05/2017	Si
L'agenzia East Sicily che si occupa nel territorio di Rosolini di data journalism. Gli interventi di questa agenzia hanno come fine la valorizzazione dell'eccellenze locali tramite la loro pubblicizzazione in rete. Sempre per lo stesso fine, l'agenzia collabora stabilmente, tramite al suo rappresentante legale, con il Corriere Elorino e con i club service attivi in città e nel circondario.	1	EAST ITALY	Dichiarazione di intenti	0003850	17/05/2017	Si





### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Coding e Robotica	€ 5.682,00
BB:Beyond Borders/Oltre i limiti	€ 5.682,00
DATAFUSION_ESPERIMENTI DI DATAJOURNALISM	€ 5.682,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 17.046,00</b>

### Sezione: Moduli

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**  
**Titolo: Coding e Robotica**

#### Dettagli modulo

Titolo modulo	
Coding e Robotica	



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Tipologia del modulo: Pensiero computazionale e creatività digitale Destinatari: Gli studenti del primo biennio dei diversi indirizzi dell'Istituto. Numero destinatari: Almeno 20 studenti Durata: 30 ore Obiettivo del progetto: L'obiettivo del progetto è quello di avvicinare gli studenti ai principi della programmazione, della meccanica e della robotica con un approccio pratico e interattivo che si sviluppa in progetti ed esperimenti da affrontare in gruppo. Il programma, dopo aver sviluppato le basi teoriche, permetterà di toccare con mano la tecnologia attraverso l'utilizzo del kit CTC di Creative Technologies in the Classroom. Il suddetto kit è costituito da diverse componenti elettroniche e meccaniche che permettono di costruire in classe più di 25 esperimenti. Figure professionali coinvolte: - Esperto in coding e robotica; - Tutor interno con competenze in informatica e gestione della piattaforma, - Docente di sostegno per garantire la partecipazione di alunni BES; - Tecnico di laboratorio MODULO - Project-based learning Durata: 30 ore La classe, sotto la guida e supervisione del docente, imparerà a conoscere le basi della programmazione e della robotica attraverso un percorso organizzato in cinque aree formative, con esercitazioni pratiche, progetti ed esperimenti: • Programming: si apprenderanno nozioni di base sulla programmazione e sul pensiero computazionale. Le nozioni teoriche verranno messe in pratica attraverso lo sviluppo guidato di semplici programmi che permetteranno la creazione di piccoli giochi e progetti interattivi. • Sports: si impareranno le nozioni di base dell'elettronica attraverso il controllo di attuatori e sensori digitali. Alla fine di quest'area formativa gli studenti saranno in grado di costruire attraverso uno sviluppo guidato piccoli giochi elettronici che utilizzano segnali digitali. • Magic: si introdurranno gli strumenti per gestire segnali analogici e la comunicazione con il computer, in modo da poter creare interattività tra i modelli realizzati ed il mondo esterno. Gli studenti realizzeranno dei primi prototipi in grado di reagire ad input fisici, elettrici o sonori. • Robots: si conosceranno le diverse tipologie di motori ed il loro funzionamento. Al termine dell'area formativa, gli studenti saranno in grado di realizzare ed animare i primi semplici robot tramite l'utilizzo di servomeccanismi e sensori. • Space: si imparerà ad utilizzare il giroscopio, l'accelerometro e i connettori Bluetooth presenti sulla scheda Arduino 101 per interagire con le grandezze fisiche e le leggi del movimento. Al completamento di quest'area formativa, gli studenti saranno in grado di aggiungere interattività ai prototipi attraverso device Bluetooth come cellulari o tablet. Finalità: a) Costruire progetti che introducono suoni e immagini che evidenziano segnali analogici b) Creare giochi divertenti utilizzando giroscopio, accelerometro e connettori Bluetooth c) Assemblare piccoli giochi elettronici di sport che evidenziano segnali digitali d) Mettere in movimento dei robot tramite l'utilizzo di servomeccanismi standard e) Sviluppare un videogame utilizzando un ambiente di programmazione chiamato Processing Risultati attesi e verifica dell'impatto: a) Miglioramento globale del livello di competenze degli studenti coinvolti, rilevabile attraverso verifica dei risultati allo scrutinio finale dell'a.s. di realizzazione del modulo; b) Miglioramento nella gestione di situazioni concrete legate alla domotica e all'applicazione dell'informatica alla robotica in generale; c) Superamento del gender gap, rilevabile attraverso il numero di alunne partecipanti al suddetto modulo. A livello di impatto del territorio si prevede un evento di disseminazione - esposizione dei prodotti realizzati durante il corso - preferibilmente durante la giornata dello studente, organizzata generalmente nel mese di giugno. Inoltre, alcuni prodotti saranno esposti nella sala 'Cartia' del Comune di Rosolini per un periodo di circa 30 giorni in concomitanza con le azioni di orientamento in entrata.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>02/10/2017</p>



<b>Data fine prevista</b>	31/12/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SRPS01701D SRRC017012 SRTF01701G
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Coding e Robotica

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenze di cittadinanza digitale**

**Titolo: BB:Beyond Borders/Oltre i limiti**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	BB:Beyond Borders/Oltre i limiti
----------------------	----------------------------------



**Descrizione  
modulo**

**Durata:** 30 ore

**Analisi dei bisogni**

Da delle rilevazioni condotte tramite sondaggi e dall'osservazione diretta, è emerso che gli alunni dell'Istituto:

- Non hanno un approccio critico nei confronti dei contenuti diffusi in rete;
- Non hanno consapevolezza dei limiti fissati dalla netiquette e dalla legge riguardo i contenuti da diffondere sul web;
- Mostrano forme di dipendenza dai dispositivi smart;
- Utilizzano i social network senza attivare alcun tipo di filtro;
- Vivono la dimensione virtuale come esperienza reale.

Inoltre, sussistono i presupposti del gender gap: le ragazze spesso mostrano maggiore difficoltà a gestire le emozioni rispetto ai loro coetanei nei confronti di quanto loro notificato dai social network.

I ragazzi invece mostrano forme di dipendenza da videogiochi che li induce in comportamenti aggressivi, isolamento e una soglia di attenzione piuttosto bassa.

Si impone quindi di attivare delle strategie per la soluzione delle carenze sopra indicate e il presupposto del presente modulo è proprio quello di utilizzare gli stessi strumenti e canali in uso presso i giovani – smartphone, tablet e social network - per evidenziarne le potenzialità e spingerli ad un uso consapevole, contenendo le forme di abuso/abusi.

**Obiettivi prioritari del modulo**

- Incrementare e supportare la competenza digitale degli alunni;
- Guidare gli alunni all'acquisizione di competenze per la gestione e la diffusione autonoma di contenuti sul web;
- Acquisire consapevolezza riguardo le norme comunitarie e nazionali che regolamentano la diffusione di contenuti sul web;
- Acquisire consapevolezza riguardo alle diverse forme di cyberbullismo e di come combatterle;
- Abbattere le barriere derivanti da pregiudizi di genere;
- Arginare i fenomeni di digital divide;
- Combattere forme di dipendenza da dispositivi smart;
- Contribuire alla formazione di cittadini e cittadine consapevoli nell'era digitale.

**Obiettivi trasversali individuati**

- Agire sul livello di competenze degli studenti, in modo da supportarli nel loro percorso ed evitare così, prima ancora che si manifesti, quel sentimento di disaffezione nei confronti dell'Istituzione scolastica, che li potrebbe indurre ad un abbandono precoce degli studi;
- Migliorare le relazioni insegnati/studenti/famiglie attraverso attività che prevedano la co-partecipazione al dialogo educativo di tutti gli stakeholders;
- Realizzare ambienti di apprendimento accoglienti e impostare le proposte educative in modo che l'apprendimento sia di tipo laboratoriale;
- Offrire percorsi formativi che siano fortemente connessi alle esigenze del territorio;
- Migliorare i risultati degli alunni destinatari dell'intervento.

**I destinatari**

L'azione del presente modulo individua come destinatari gli alunni del primo biennio e delle classi terze di tutti gli indirizzi, in quanto è proprio in questa fascia d'età, 14 – 16 anni che si rilevano in maniera più frequenti le difficoltà e i disagi sopra esposti.

Per l'individuazione dei destinatari si procederà:

- a) All'acquisizione delle candidature tramite bando, ma non si prevede in questa fase di procedere alla stesura di una graduatoria;
- b) Acquisite le candidature, si sottoporranno gli studenti a dei questionari per rilevarne le motivazioni alla partecipazione alle diverse azioni del modulo e nello stesso tempo si cercherà di individuare l'ambito in cui si registra il disagio maggiore: smart patia e episodi di cyberbullismo.
- c) Considerati i dati raccolti tramite i questionari orientativi, gli alunni verranno suddivisi in sottogruppi che si occuperanno della realizzazione di output di tipo diverso, a seconda del tema assegnato al sottogruppo di appartenenza.

In questa fase si presterà molta attenzione al fine di garantire un'equa partecipazione a ragazzi e ragazze.

### Strategie

Attraverso le attività previste, il presente modulo solleciterà le strategie cognitive ed operative per:

- Sviluppare e realizzare un progetto, impostando la varie fasi rispettandone la sequenza logica;
- Realizzare dei prodotti fruibili da un vasto pubblico tramite la rete;
- Utilizzare in modo critico i media;
- Garantire il diritto allo studio e al successo formativo con percorsi improntati ai principi della PUA, programmazione universale per l'apprendimento;
- Abbattere la dispersione scolastica attraverso l'innovazione didattica e ambienti di apprendimento accoglienti e rispondenti agli stili cognitivi e di vita degli alunni;
- Incrementare l'apprendimento di competenze avviando gli alunni all'approccio del problem solving e del problem posing.

Inoltre, sfruttando il principio della catarsi e secondo i principi della mediazione umanistica ("Un altro sguardo sull'avvenire" di Jacqueline Morineau), la drammatizzazione del proprio vissuto e del proprio disagio dovrebbe avviare una riflessione sul proprio disagio, al fine di superarlo.

### Organizzazione degli incontri e azioni

Gli incontri saranno di una durata flessibile a secondo delle attività previste per ogni singola sessione.

I materiali prodotti saranno inseriti in un sito apposito con link diretto al sito della scuola.

#### Azione 1 – I diritti della rete

Gli alunni acquisiranno le competenze per la gestione delle informazioni in rete:

- Licenze creative commons;
- Diritti d'autore e tracciabilità degli autori nei prodotti diffusi sul web;
- Riproducibilità di contenuti scaricati dal web;
- Il diritto alla privacy e la pubblicazione di foto o video sui social network;
- Facebook e l'accesso ai dati da parte delle autorità durante delle indagini;
- I cookies e l'accesso a dati ed informazioni personali.

Questa azione verrà condotta da uno o più esperti esterni e coinvolgerà per circa 8 ore in maniera omogenea tutti gli studenti coinvolti nel presente modulo.

#### Azione 2 – Realizzare dei promo

Gli alunni saranno suddivisi sostanzialmente in due gruppi e affronteranno rispettivamente:

- Gruppo 1, la tematica del cyberbullismo attivo, cioè dalla prospettiva dell'aguzzino;
- Gruppo 2, la tematica del cyberbullismo passivo, cioè dal punto di vista della vittima;
- Gruppo 3, la tematica della dipendenza da social network: essere sempre connessi per seguire il susseguirsi delle notifiche.

Con la guida del tutor e dell'esperto, i tre gruppi di alunni drammatizzeranno un episodio relativo alla tematica assegnata e lo trasporranno in un cortometraggio di circa 4 minuti.

#### Azione 3 – Pubblicazione e disseminazione

Con la guida del tutor e dell'esperto, i cortometraggi saranno pubblicati su un sito dedicato linkato sul sito della scuola.

I cortometraggi saranno accompagnati da un diario di bordo relativo alle fasi di realizzazione del video e dalla sceneggiatura. I file digitali e il cortometraggio saranno contraddistinti dalle licenze Creative Commons.

I Cortometraggi saranno presentati nel corso di un'assemblea d'Istituto, a cui verrà invitata la stampa locale. L'evento sarà presentato e condotto dagli alunni stessi. Si procederà alla premiazione del video, che secondo una giuria interna, composta da alunni, docenti e esponenti degli enti locali, meglio rappresenta la tematica assegnata. La registrazione dell'evento verrà linkato sul sito dedicato e sul sito della scuola.

### Prodotti/Output

- Sceneggiature;
- Diari di bordo;
- Cortometraggi;
- Registrazione di evento in diretta;



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sito dedicato al progetto;</li> <li>- Sondaggi per la verifica di interesse da parte di esterni al progetto.</li> </ul> <p>Organizzazione ambiente di apprendimento Per le attività progettuali gli alunni saranno suddivisi in gruppi e l'aula sarà organizzata per isole. L'Azione 1 prevede la fruizione di materiali attraverso la LIM. Le Azione 2 e 3 verranno condotte con l'ausilio di un laboratorio mobile, distribuendo i portatili ai diversi gruppi di alunni. Per la registrazione dei cortometraggi e dell'evento di disseminazione ci si servirà dei cellulari in possesso degli alunni partecipanti al progetto.</p> <p>Figure professionali Il corso prevede l'individuazione tramite selezione pubblica di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- un esperto in diritti di rete per 8 ore di formazione;</li> <li>- un esperto in dinamiche relazionali e dipendenze per la stesura dei questionari di rilevazione iniziali, 2 ore;</li> <li>- un esperto in sceneggiatura e recitazione, 20 ore;</li> <li>- un tutor con competenze, anche non formali, nella gestione dei media per la diffusione di contenuti in rete.</li> </ul> <p>Per lo svolgimento delle attività in laboratorio di informatica si prevede la presenza di un tecnico, il cui costo viene coperto con il finanziamento previsto per la gestione. Sarà presente anche un insegnante di sostegno retribuito con quanto previsto per la figura aggiuntiva.</p> <p>Inclusività Il presente modulo consente nella sua strutturazione la partecipazione di tutti gli alunni. Le attività laboratoriali sono infatti aperte a tutti e la presenza di un insegnante di sostegno consentirà di seguire in maniera individualizzata gli alunni maggiormente fragili.</p> <p>Modalità di verifica e valutazione Per la valutazione dell'impatto del modulo sugli alunni, si procederà:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ad una rilevazione inerente il loro rapporto con i media durante le 3 fasi del presente modulo, per registrare eventuali variazioni;</li> <li>- alla valutazione con la partecipazione dei docenti di italiano e di informatica (per gli indirizzi che prevedono questa disciplina nel piano di studi) dei prodotti realizzati.</li> </ul> <p>Per la valutazione dell'efficienza e dell'efficacia globale del modulo si terrà conto dei seguenti indicatori:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partecipazione di esterni al progetto ai sondaggi previsti sul sito dedicato. Si tratterà di sondaggi di gradimento delle attività realizzate;</li> <li>- Numero di studenti coinvolti nel modulo che conseguiranno successivamente l'ECDL;</li> <li>- Incremento dei risultati degli studenti coinvolti in Italiano ed Informatica;</li> <li>- Monitoraggio sistematico del rapporto alunni/tecnologie smart.</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	08/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	31/07/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Competenze di cittadinanza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SRPS01701D SRRC017012 SRTF01701G
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: BB:Beyond Borders/Oltre i limiti**



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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Competenze di cittadinanza digitale**

**Titolo: DATAFUSION\_ESPERIMENTI DI DATAJOURNALISM**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	DATAFUSION_ESPERIMENTI DI DATAJOURNALISM
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Analisi dei bisogni</p> <p>Da delle rilevazioni condotte tramite sondaggi estesi al territorio e dall'osservazione diretta delle dinamiche instauratesi durante le attività della "Week of code", è emerso che gli alunni dell'Istituto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Non hanno dimestichezza con l'inoltro di documenti e comunicazioni attraverso canali di trasmissione tracciabili e atti alla diffusione pubblica;</li> <li>- Non hanno un approccio critico nei confronti dei contenuti reperibili in rete;</li> <li>- Non hanno consapevolezza dei limiti fissati dalla netiquette e dalla legge riguardo i contenuti da diffondere sul web.</li> </ul> <p>Inoltre, sussistono i presupposti del gender gap: le ragazze spesso mostrano maggiore difficoltà rispetto ai loro coetanei nella gestione delle informazioni in rete e usano di fatto tablet e smartphone esclusivamente per forme virtuali di socializzazione, senza sfruttarne la valenza per approfondimenti e aggiornamenti.</p> <p>I ragazzi invece mostrano forme di dipendenza da videogiochi che li induce in comportamenti aggressivi, isolamento e una soglia di attenzione piuttosto bassa.</p> <p>Si impone quindi di attivare delle strategie per la soluzione delle carenze sopra indicate e il presupposto del presente modulo è proprio quello di utilizzare gli stessi strumenti e canali in uso presso i giovani – smartphone, tablet e social network - per evidenziarne le potenzialità e spingerli ad un uso consapevole, contenendo le forme di abuso.</p> <p><b>Obiettivi prioritari del modulo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Incrementare e supportare la competenza digitale degli alunni;</li> <li>- Guidare gli alunni all'acquisizione di competenze per la gestione e la diffusione autonoma di conoscenze e contenuti web;</li> <li>- Acquisire consapevolezza riguardo le norme comunitarie e nazionali che regolamentano la diffusione di contenuti sul web;</li> <li>- Acquisire consapevolezza del diritto ad essere informati;</li> <li>- Abbattere le barriere derivanti da pregiudizi di genere;</li> <li>- Arginare i fenomeni di digital divide;</li> <li>- Combattere forme di dipendenza da dispositivi smart.</li> </ul> <p><b>Obiettivi trasversali individuati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Agire sul livello di competenze degli studenti, in modo da supportarli nel loro percorso ed evitare così, prima ancora che si manifesti, quel sentimento di disaffezione nei confronti dell'Istituzione scolastica, che li potrebbe indurre ad un abbandono precoce degli studi;</li> </ul>

- Migliorare le relazioni insegnanti/studenti/famiglie attraverso attività che prevedano la partecipazione al dialogo educativo di tutti gli stakeholders;
- Realizzare ambienti di apprendimento accoglienti e impostare le proposte educative in modo che l'apprendimento sia di tipo laboratoriale;
- Offrire percorsi formativi che siano fortemente connessi alle esigenze del territorio;
- Migliorare i risultati degli alunni destinatari dell'intervento.

#### I destinatari

L'azione del presente modulo individua come destinatari gli alunni del secondo biennio di tutti gli indirizzi, in quanto nel corso dei loro studi dovrebbero avere già condotto delle esperienze di mediazione intrasemiotica e intersemiotica, in cui si riformulano dati e informazioni.

Inoltre, considerando la possibilità di realizzare delle esperienze di peer tutoring, gli alunni del Tecnico Industriale frequentanti la terza e la quarta classe dovrebbero avere acquisito una competenza a livello informatico che gli consentirebbe di guidare gli studenti degli altri indirizzi.

Per l'individuazione dei destinatari si procederà:

- All'acquisizione delle candidature tramite bando, ma non si prevede in questa fase di procedere alla stesura di una graduatoria;
- Acquisite le candidature, si sottoporranno gli studenti a dei questionari per rilevarne le motivazioni ed individuare il gruppo leader, che guiderà gli altri alla realizzazione delle attività. In questa fase si presterà molta attenzione al fine di garantire un'equa partecipazione a ragazzi e ragazze.

Per l'individuazione del gruppo leader si terrà conto delle competenze formali e non formali nell'uso delle tecnologie informatiche.

#### Strategie

Attraverso le attività previste, il presente modulo solleciterà le strategie cognitive ed operative per:

- Sviluppare e realizzare un progetto, impostando la varie fasi rispettandone la sequenza logica;
- Realizzare dei prodotti fruibili da un vasto pubblico tramite la rete;
- Utilizzare in modo critico i media;
- Garantire il diritto allo studio e al successo formativo con percorsi improntati ai principi della PUA, programmazione universale per l'apprendimento;
- Abbattere la dispersione scolastica attraverso l'innovazione didattica e ambienti di apprendimento accoglienti e rispondenti agli stili cognitivi e di vita degli alunni;
- Incrementare l'apprendimento di competenze avviando gli alunni all'approccio del problem solving e del problem posing.

#### Organizzazione degli incontri e azioni

Gli incontri saranno di una durata flessibile a secondo delle attività previste per ogni singola sessione.

I materiali prodotti saranno inseriti in un sito apposito con link diretto al sito della scuola.

##### Azione 1 - Condurre e riportare sondaggi

Gli alunni acquisiranno le competenze per realizzare un questionario su delle tematiche inerenti i giovani e il territorio.

Apprenderanno quindi ad utilizzare degli strumenti online come google form o surveymonkey per la stesura dei questionari e poi li sperimenteranno sul campo in modo da verificarne la fattibilità e di tararli a secondo dello scopo individuato con l'esperto.

Dopo la stesura definitiva del questionario, gli alunni dovranno somministrarlo, sottoponendolo a dei passanti in diverse zone della città.

I dati così raccolti verranno analizzati e trasposti in un articolo, fruibile online.

##### Azione 2 – Pubblicare un'intervista a più voci

Con l'aiuto dell'esperto, gli alunni individueranno un episodio di cronaca, che riguarda il proprio territorio, e cercheranno di realizzare una sorta di intervista "fittizia" a più voci con l'ausilio del padlet e di avatar parlanti.

Il padlet potrà essere visualizzato nel sito dedicato con accesso diretto dal sito della scuola.





	<p>Azione 3 – Creare un evento sincrono Gli alunni, coadiuvati dal tutor e dall'esperto, organizzeranno un evento, che verrà trasmesso in simultanea su facebook. L'evento sarà presentato e condotto dagli alunni stessi, che avranno modo così di sperimentare la realizzazione di reportage o altro in diretta. La registrazione dell'evento verrà linkato sul sito dedicato e sul sito della scuola.</p> <p><b>Prodotti/Output</b> - Articolo online su dati raccolti tramite sondaggio pubblico; - Intervista a più voci su padlet; - Registrazione di evento in diretta; - Sito dedicato al progetto; - Sondaggi per la verifica di interesse da parte di esterni al progetto.</p> <p><b>Organizzazione ambiente di apprendimento</b> Per le attività progettuali gli alunni saranno suddivisi in gruppi e l'aula sarà organizzata per isole. L'Azione 1 prevede l'uso di portatili, in possesso dell'Istituto, e di dispositivi individuali secondo l'approccio BYOD. L'Azione 2 verrà condotta in laboratorio e si avvarrà anche della LIM. L'Azione 3 sarà realizzata sostanzialmente con dispositivi individuali secondo l'approccio BYOD.</p> <p><b>Figure professionali</b> Il corso prevede l'individuazione tramite selezione pubblica di un esperto e di un tutor. L'esperto avrà competenze, anche non formali, nella gestione dei media per la diffusione delle informazioni. Per lo svolgimento delle attività in laboratorio di informatica si prevede la presenza di un tecnico, il cui costo viene coperto con il finanziamento previsto per la gestione. Sarà presente anche un insegnante di sostegno retribuito con quanto previsto per la figura aggiuntiva.</p> <p><b>Inclusività</b> Il presente modulo consente nella sua strutturazione la partecipazione di tutti gli alunni. Le attività laboratoriali sono infatti aperte a tutti e la presenza di un insegnante di sostegno consentirà di seguire in maniera individualizzata gli alunni maggiormente fragili.</p> <p><b>Modalità di verifica e valutazione</b> Per la valutazione dell'impatto del modulo sugli alunni, si procederà: - ad una rilevazione inerente il loro rapporto con i media durante le 3 fasi del presente modulo, per registrare eventuali variazioni; - alla valutazione con la partecipazione dei docenti di italiano e di informatica (per gli indirizzi che prevedono questa disciplina nel piano di studi) dei prodotti realizzati. Per la valutazione dell'efficienza e dell'efficacia globale del modulo si terrà conto dei seguenti indicatori: - Partecipazione di esterni al progetto ai sondaggi previsti sul sito dedicato. Si tratterà di sondaggi di gradimento delle attività realizzate; - Numero di studenti coinvolti nel modulo che conseguiranno successivamente l'ECDL; - Incremento dei risultati degli studenti coinvolti in Italiano ed Informatica.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Competenze di cittadinanza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SRPS01701D SRRC017012 SRTF01701G
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)



Numero ore

30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: DATAFUSION ESPERIMENTI DI DATAJOURNALISM

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>



## Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale(Piano 45595)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 17.046,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 25.000,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	0003376
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	23/02/2017
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	0003300
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	28/04/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	19/05/2017 07:14:26
<b>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</b>	Sì
<b>Si dichiara di avere la disponibilità di spazi attrezzati per lo svolgimento delle attività proposte</b>	Sì

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Coding e Robotica</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>BB:Beyond Borders/Oltre i limiti</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>DATAFUSION ESPERIMENTI DI DATAJOURNALISM</u>	€ 5.682,00	
	<b>Totale Progetto "DIGICRAFT"</b>	<b>€ 17.046,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 17.046,00</b>	<b>€ 25.000,00</b>