

# Candidatura N. 43160

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

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

Denominazione	I.I.S. I.T.G. E I.T.I.
Codice meccanografico	VVIS011007
Tipo istituto	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
Indirizzo	VIA G. FORTUNATO S.N.C.
Provincia	VV
Comune	Vibo Valentia
CAP	89900
Telefono	096342082
E-mail	VVIS011007@istruzione.it
Sito web	<a href="http://www.tecnologicovibo.gov.it/">http://www.tecnologicovibo.gov.it/</a>
Numero alunni	608
Plessi	VVTF01101Q - IST TECNICO INDUSTRIALE VIBO VALENTIA VVTL01101X - ITG IST.TECNICO STATALE PER GEOMETRI VVTL011519 - IST. TECNICO STAT. PER GEOMETRI 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 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali (solo per gli studenti del II ciclo) Riduzione dei debiti formativi (solo per gli studenti del II ciclo) Aumento nella partecipazione a hackathon, concorsi, gare e contest nazionali e/o internazionali (es. riferiti a coding, making, robotica) Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali

## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 43160 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	Gaming per il biennio ITG	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Gaming per il biennio ITI	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Sviluppo App per Android ITI base	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Sviluppo App per Android ITG base	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Sviluppo App per Android ITI avanzato	€ 4.977,90
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 24.889,50</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: App...rendere con Android

<b>Descrizione progetto</b>	L' area di sviluppo delle attività proposte è quella indicata e prevista nel Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), in quanto si attiene all'uso quotidiano delle nuove tecnologie e alle direttive ministeriali concernenti le abilità e le competenze che deve conseguire lo studente. In questo contesto con il gaming ed il coding, attraverso il gioco e lo smartphone, gli studenti possono avvicinarsi al pensiero computazionale e alla capacità di risolvere problemi in maniera efficiente e collaborativa, e conseguire competenze trasversali utili per formare il cittadino del futuro. Coding e gaming consentono, inoltre, una flessibile estensione della didattica tradizionale con una ricaduta significativa sull'innovazione curricolare e disciplinare per tutti i traguardi di apprendimento, relazionali e metacognitive e per un significativo sviluppo e potenziamento delle competenze chiave di cittadinanza, ponendo così l'alunno al centro del processo educativo come "costruttore" del proprio apprendimento.

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

##### Contesto di riferimento

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

Il territorio della provincia di Vibo Valentia è ad alta vocazione turistica, con un notevole patrimonio archeologico, ed ha prodotti enogastronomici di rilevanza mondiale; l'ambiente è favorevole alla produzione di energie alternative, la scuola in collaborazione con enti e associazioni (Assindustria, CCIAA), che hanno al centro della propria mission la valorizzazione del territorio come bene comune, potrebbe contribuire alla creazione di un volano per lo sviluppo di industrie e servizi in queste direzioni. Il contesto familiare medio alto dal quale derivano gli studenti ha permesso loro di disporre di strumenti tecnologici al passo con i tempi. La bassa incidenza di studenti con cittadinanza non italiana contribuisce a consolidare i rapporti interpersonali tra gli autoctoni e alla costruzione di un'identità comune. Nella maggior parte dei casi, essendo la provenienza degli studenti stranieri dell'area del mediterraneo, questi riescono ad integrarsi abbastanza facilmente grazie anche alla tradizionale accoglienza che contraddistingue la nostra area, contribuendo così alla costruzione di una comunità educativa attenta ai bisogni dei più deboli. Vincolo principale è quello della disoccupazione, non solo giovanile, che insiste sul territorio di influenza della scuola, che è maggiore rispetto alla media regionale e nazionale. Molto spesso gli studenti provengono da situazioni familiari dove sicuramente un genitore è disoccupato o inoccupato.

## 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 generali

Prevenzione dei fenomeni di abbandono scolastico attraverso un'azione didattica laboratoriale e ludica, mirata anche a rinforzare l'autostima degli alunni grazie all'acquisizione di nuove competenze e di socializzazione. In particolare, le attività laboratoriali, attraverso una modalità

ludica e l'utilizzo del coding nelle sue varie sfaccettature possibili favorirà:

- Il miglioramento delle capacità di riflessione, di analisi e di progettazione propedeutiche alle attività di programmazione
- Lo sviluppo delle competenze necessarie alla programmazione
- Lo sviluppo della capacità di capire e raggiungere gli obiettivi
- Sviluppo delle abilità logiche e creative in un contesto di gioco
- Sviluppo del pensiero computazionale
- Lo sviluppo del pensiero critico sul funzionamento delle tecnologie informatiche
- Il miglioramento delle relazioni interpersonali
- Il miglioramento dell'attitudine a lavorare in gruppo
- Il miglioramento dell'attitudine a confrontarsi con i pari
- Lo sviluppo del senso di appartenenza al gruppo.

### Obiettivi specifici

Il progetto ha come obiettivo specifico l'acquisizione delle capacità di programmazione attraverso lo sviluppo di videogames e usando uno strumento a michevole che per i ragazzi è importantissimo: il loro smartphone.

### 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.

Sulla base degli esiti del Rapporto di autovalutazione si è pensato di individuare tre diversi target, destinando ad allievi del primo biennio, secondo biennio e monoennio, almeno un modulo finalizzato all'acquisizione/rafforzamento delle competenze di base in matematica, italiano e Lingua straniera (inglese). Tale determinazione è stata effettuata considerando l'ampliamento e il consolidamento delle competenze professionali. L'analisi dei bisogni che ha condotto alla presente scelta si è avvalsa dei risultati ottenuti dai nostri studenti nelle prove standardizzate nazionali 2015/2016 e degli esiti finali dell'anno scolastico 2015/2016, nonché degli scrutini quadrimestrali dell'anno in corso. Nell'ambito dei percorsi di autovalutazione di Istituto sono state svolte delle rilevazioni statistiche sul numero e sulle tipologie delle carenze riscontrate nel percorso formativo degli allievi nel primo periodo.

### 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.

Nella scuola funzionerà un piano di apertura pomeridiana che farà leva sulle potenzialità degli studenti, che possono scegliere di accedere ad una gamma molto vasta di laboratori, approfondimenti, attività sportive, studio assistito. Ciò risulta complementare all'orario scolastico curriculare articolato su sei giorni (dal lunedì al sabato). Costruiranno così, a loro scelta, una parte del proprio curriculum. Agli studenti si darà loro più possibilità di capire le proprie aspirazioni e potenzialità. L'ambiente sarà adeguato e stimolante: la scuola è ricca di laboratori di informatica, biblioteca, una grande palestra, laboratori tecnologici di settore (meccanica, elettronica, elettrotecnica, chimica), spazi per gli studenti e per i docenti, spazi esterni, aperti agli studenti ma spesso anche alla comunità. L'apertura della scuola oltre l'orario è pienamente coerente con le caratteristiche del progetto e con l'offerta formativa già in essere nella scuola. Alcuni tra gli obiettivi indicati, come per esempio la formazione al dibattito, lo sviluppo della capacità di lavorare in gruppo per uno scopo comune, insieme ad altri obiettivi proposti e programmati possono essere pienamente realizzati in tempi e negli spazi per l'apprendimento "dedicati" alle attività previste, puntando anche sulle attività di mentoring, di counselling.

### **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...).

La realizzazione del progetto prevede la partecipazione di soggetti presenti sul territorio. In particolare saranno attivate le seguenti convenzioni e/o protocolli di intesa con le seguenti istituzioni scolastiche:

I.C. "Garibaldi –Buccarelli", con sede a Vibo Valentia

I.C. Sant' Onofrio, con sede a Sant'Onofrio,

I.C. Mileto, con sede a Mileto,

I.C. Rombiolo, con sede a Rombiolo.

Le suindicate istituzioni scolastiche concordano sulla necessità di spostare l'attenzione dai contenuti dell'insegnamento ai risultati dell'apprendimento costruendo un curriculum verticale, che tenga conto dell'età degli allievi, centrato su competenze irrinunciabili, sollecitando i docenti ad elaborare specifiche scelte relative a contenuti, metodi, organizzazione e valutazione dei percorsi formativi.

Le istituzioni partner collaboreranno fra loro per la realizzazione del progetto, assumendo i seguenti impegni:

- Promuovere iniziative anche pubblicitarie inerenti alle finalità del progetto.
- Attivare una collaborazione per l'intera durata del progetto, nel rispetto di quanto stabilito dall'Avviso PON FSE del MIUR;
- Supportare le attività didattiche e/o di ricerca, previste dal progetto;
- Attivare azioni di orientamento nei confronti dei propri allievi;
- Prestare attività di consulenza a titolo non oneroso su problemi comuni, con proprio personale.

### **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.).

Motivare gli allievi allo studio diventa impresa sempre più difficile e complessa. Si diffondono nuove metodologie didattiche, studiate per migliorare l'apprendimento, sia per i risultati sia per l'interesse. Allo scopo, nell'attuazione del presente progetto PON, saranno utilizzate differenti metodologie:

- 1) 'Learning by doing' punta al 'saper come fare a ' piuttosto che al 'conoscere che'.
- 2) 'Project work' usa invece, la simulazione per l'apprendimento delle teorie.
- 3) 'Role playing', come dice la parola stessa, è un gioco di ruolo nel cui si possono confrontare i vari punti di vista e le varie idee di gestione e di insegnamento.
- 4) L' 'outdoor training', dall'inglese 'venir fuori', abbatte gli schemi mentali e, uscendo fuori dalle righe, rende l'insegnamento più immediato e fuori dall'ordinario, così che risulti anche più interessante.

Le più popolari, per così dire, sono le didattiche fondate sul 'brain storming', ormai utilizzato, se pur solo occasionalmente, dovunque, e la tecnica del 'problem solving'. La prima è la 'tempesta del cervello', quindi la messa in comune di idee e pensieri per poi sfociare in una verità accettata e condivisa; la seconda didattica, invece consiste nella presentazione a gruppi di lavoro di una situazione problematica in modo da indurre ciascuno membro del/dei gruppo/i ad apportare il proprio contributo alla soluzione del problema. L'ultima didattica è l'elearning, basata sul apprendimento attraverso le tecnologie.



### 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

Il PTOF prevede diverse azioni e progetti che si potrebbero integrare con quello proposto.

Il curriculum elaborato dai docenti e previsto nel PTOF prevede, infatti, che le varie discipline che lo compongono siano affrontate attraverso una logica di trasversalità affinché le diverse materie oggetto di studio non siano concepite come monadi ma tutte obbediscano alla complessità e alla pluralità del sapere. Il progetto quindi si pone in linea di continuità con quanto già previsto nel PTOF ed in particolare con i seguenti progetti già in essere presso l'Istituto:

- PROGETTO INFORMATICA ".....VERSO L'ECDL"
- PROGETTO SPORTELLINO DIDATTICO DI MATEMATICA
- PROGETTO "ARDUINO"
- PROGETTO "CONTROLLO DELL'INQUINAMENTO AMBIENTALE"
- PROGETTO "COSTRUZIONE DI UNA MACCHINA ELETTRICA"
- PROGETTO "LINGUA INGLESE"
- PROGETTO "OLIMPIADI DI PROBLEM SOLVING"
- PROGETTO "ACCOGLIENZA"

Tali progetti che svolgono in orario curriculare ed extracurriculare tendono a colmare le lacune che gli allievi evidenziano nel loro percorso formativo. Tali proposte didattiche, inoltre, aiutano i discenti a potenziare le loro capacità. La scuola ha inoltre presentato candidatura per l'avviso N. 21819 10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio affinché l'Istituzione scolastica possa essere sempre pronta ad accogliere tutte le esigenze degli allievi.

### 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 si fonderà sui "Laboratori Inclusivi" che hanno come obiettivo quello di offrire agli studenti attività non strettamente curricolari, essenzialmente educative, con ricadute didattiche indirette. L'idea è quella di realizzare interventi educativi volti a compensare difficoltà relazionali che complicano tra l'altro il rapporto docente-discente, a facilitare forme adeguate di socializzazione laddove sussista un'abitudine quotidiana alla conflittualità, all'aggressività, ad avvicinare gli studenti al lavoro cooperativo, alla finalizzazione di un progetto comune condiviso e coordinato da un responsabile. Tali laboratori si dicono 'inclusivi' perché sono finalizzati a ricondurre gli alunni nelle classi di provenienza, nelle ore successive alla partecipazione, con uno spirito di partecipazione rinnovato, adeguato all'apprendimento ed alla convivenza serena con i compagni di classe. Sono impostati per includere nelle loro attività tutti gli alunni, ciascuno con le proprie caratteristiche, potenzialità, fragilità e debolezze. Le attività, però, si svolgono nella piena condivisione delle esperienze. Si lavora molto sulla responsabilizzazione individuale e di gruppo, sulla collaborazione e sull'abitudine all'aiuto reciproco, sulla finalizzazione dell'impegno preso quando si è accettati di partecipare alle attività.

### **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.

Per valutare la ricaduta delle attività previste dal progetto, si misurerà il coinvolgimento degli allievi nei percorsi attraverso un attento monitoraggio della frequenza nel corso della realizzazione del progetto, ma anche si dovrà tenere conto dell'eventuale aumento percentuale delle presenze alle lezioni nel corso dell'anno scolastico, in quanto uno degli obiettivi trasversali del progetto è quello di ridurre la dispersione.

Un elemento fondamentale di valutazione degli esiti sarà, naturalmente, il miglioramento nel profitto scolastico, soprattutto nell'ambito delle discipline direttamente coinvolte nelle attività progettuali, ma anche un miglioramento nelle capacità relazionali ed un rafforzamento dell'autostima, progressi che saranno valutati sulla base di griglie di osservazione compilate dagli esperti e dai docenti tutor nel corso delle attività e che andranno a confluire nella valutazione complessiva del comportamento fatta dai docenti del Consiglio di classe.

Nel corso delle attività, saranno sottoposti ad allievi, tutor ed esperti, brevi questionari che valutino i punti di forza e quelli di debolezza del percorso in atto, mentre, al termine del progetto sarà sottoposto agli studenti coinvolti ed alle loro famiglie un questionario di gradimento.

### **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).

L'intervento progettuale sarà presentato in una Giornata informativa nella quale verrà illustrato nel dettaglio il progetto a tutti i destinatari e alle loro famiglie. Vi saranno incontri con Autorità istituzionali, operatori scolastici, culturali ed economici, organi di stampa. Saranno prodotti di sintesi dei contenuti e del cronogramma delle attività, manifesti, locandine, depliant, brochures e targhe. Le locandine saranno pubblicizzate nei luoghi di maggiore aggregazione dei giovani dei paesi. Tutte le attività di follow up relative allo start up dell'iniziativa saranno inoltre pubblicizzate sul sito Web della Scuola, sui siti internet delle scuole del territorio, degli enti locali, provinciali e delle agenzie educative in rete Workshop. Si prevedono incontri finali, alla presenza degli organi di stampa, gare tra gruppi alunni delle scuole in rete coinvolte nel progetto aperto a tutte le componenti sociali interessate per la presentazione del lavoro svolto, al fine di rendere noti i risultati dell'iniziativa e sensibilizzarli alla cooperazione ed all'azione comune per fornire un valido aiuto ai nostri ragazzi.

### **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.

Gli studenti saranno chiamati a partecipare al monitoraggio e alla valutazione con questionari da compilare periodicamente, consentendo il costante controllo dell'andamento delle attività permettendo, sia in termini di apprendimento che di soddisfazione degli utenti, di colmare eventuali gap con gli obiettivi previsti rispetto alla didattica ed alla qualità del percorso. Il monitoraggio permette di valutare il progetto sia dal punto di vista dell'organizzazione dell'intervento sia per gli aspetti didattico-formativi che esso realizza. Saranno attivati Incontri di sensibilizzazione dei genitori sul significato e il valore del dialogo con gli insegnanti, quale strumento di confronto costruttivo per offrire ai ragazzi modelli educativi coerenti, anche diversificati, ma mai contrapposti. Così come fondamentale sarà trattare la tematica del dialogo con i propri figli. Sarà incentivata la partecipazione dei genitori ai Consigli di classe allo scopo di realizzare momenti di scambio con le famiglie finalizzati ad attivare un processo di condivisione di criteri e strategie educative.

### **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

Con riferimento agli allegati 1 e 2 dell'Avviso, le tematiche oggetto dell'intervento sono:

- Il Pensiero computazionale
- La Robotica
- Il Gaming attraverso lo sviluppo di videogiochi

Contenuti:

- Sviluppo di app per cellulari Android utilizzando MIT App Inventor.
- Sviluppo di video giochi con Kodu Game Lab della Microsoft.

Correlazione con altri progetti in corso:

Il nostro Istituto ha attivato una rete con alcune Istituzioni scolastiche secondarie di primo grado con lo scopo di diffondere il pensiero computazionale ed ha effettuato molti interventi formativi presso tali scuole utilizzando ambienti di sviluppo accattivanti sullo stile di 'Programma il futuro'.

Approccio:

Si prevede la realizzazione pratica di app, videogames ed applicazioni robotiche con Arduino interfacciate con lo smartphone. L'approccio è quindi quasi esclusivamente laboratoriale.

## Sezione: Progetti collegati della Scuola

### Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
PROGETTO INFORMATICA ".....VERSO L'ECDL"	101	<a href="http://www.tecnologicovibo.gov.it/wpacc/wp-content/uploads/2013/01/PTOF-2016-19.pdf">http://www.tecnologicovibo.gov.it/wpacc/wp-content/uploads/2013/01/PTOF-2016-19.pdf</a>
PROGETTO SPORTELLLO DIDATTICO DI MATEMATICA	108	<a href="http://www.tecnologicovibo.gov.it/wpacc/wp-content/uploads/2013/01/PTOF-2016-19.pdf">http://www.tecnologicovibo.gov.it/wpacc/wp-content/uploads/2013/01/PTOF-2016-19.pdf</a>
PROGETTO "ARDUINO"	83	<a href="http://www.tecnologicovibo.gov.it/wpacc/wp-content/uploads/2013/01/PTOF-2016-19.pdf">http://www.tecnologicovibo.gov.it/wpacc/wp-content/uploads/2013/01/PTOF-2016-19.pdf</a>
PROGETTO "CONTROLLO DELL'INQUINAMENTO AMBIENTALE"	89	<a href="http://www.tecnologicovibo.gov.it/wpacc/wp-content/uploads/2013/01/PTOF-2016-19.pdf">http://www.tecnologicovibo.gov.it/wpacc/wp-content/uploads/2013/01/PTOF-2016-19.pdf</a>
PROGETTO "COSTRUZIONE DI UNA MACCHINA ELETTRICA"	86	<a href="http://www.tecnologicovibo.gov.it/wpacc/wp-content/uploads/2013/01/PTOF-2016-19.pdf">http://www.tecnologicovibo.gov.it/wpacc/wp-content/uploads/2013/01/PTOF-2016-19.pdf</a>
PROGETTO "LINGUA INGLESE"	117	<a href="http://www.tecnologicovibo.gov.it/wpacc/wp-content/uploads/2013/01/PTOF-2016-19.pdf">http://www.tecnologicovibo.gov.it/wpacc/wp-content/uploads/2013/01/PTOF-2016-19.pdf</a>
PROGETTO "OLIMPIADI DI PROBLEM SOLVING"	94	<a href="http://www.tecnologicovibo.gov.it/wpacc/wp-content/uploads/2013/01/PTOF-2016-19.pdf">http://www.tecnologicovibo.gov.it/wpacc/wp-content/uploads/2013/01/PTOF-2016-19.pdf</a>
Progetto: "ACCOGLIENZA"	70	<a href="http://www.tecnologicovibo.gov.it/wpacc/wp-content/uploads/2013/01/PTOF-2016-19.pdf">http://www.tecnologicovibo.gov.it/wpacc/wp-content/uploads/2013/01/PTOF-2016-19.pdf</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

### Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	All ego to
Sviluppo delle competenze digitali degli studenti con particolare riguardo al pensiero computazionale Utilizzo critico dei social network e dei media Uso consapevole dei social network connesso alla cittadinanza attiva ed alla legalità	VVIC81300P IST. COMPRENSIVO DI ROMBIOLO	3380/C38	12/05/2017	Sì

Sviluppo delle competenze digitali degli studenti con particolare riguardo al pensiero computazionale Utilizzo critico dei social network e dei media Uso consapevole dei social network connesso alla cittadinanza attiva ed alla legalità	VVIC82000T IST.COMPRENSIVO DI S.ONOFRIO	3379/C3 8	12/05/20 17	Sì
Sviluppo delle competenze digitali degli studenti con particolare riguardo al pensiero computazionale Utilizzo critico dei social network e dei media Uso consapevole dei social network connesso alla cittadinanza attiva ed alla legalità	VVIC832004 I.C. GARIBALDI - BUCCARELLI	3382/C3 8	12/05/20 17	Sì
Sviluppo delle competenze digitali degli studenti con particolare riguardo al pensiero computazionale Utilizzo critico dei social network e dei media Uso consapevole dei social network connesso alla cittadinanza attiva ed alla legalità	VVIC825001 I.C. MILETO	3383/C3 8	12/05/20 17	Sì

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Gaming per il biennio ITG	€ 4.977,90
Gaming per il biennio ITI	€ 4.977,90
Sviluppo App per Android ITI base	€ 4.977,90
Sviluppo App per Android ITG base	€ 4.977,90
Sviluppo App per Android ITI avanzato	€ 4.977,90
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 24.889,50</b>

### Sezione: Moduli

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**  
**Titolo: Gaming per il biennio ITG**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Gaming per il biennio ITG
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Da sempre il gioco costituisce, e non solo per la specie umana, la principale modalità attraverso cui avviene l'apprendimento.</p> <p>Si tratta di una modalità informale e naturale e il suo rapporto con l'apprendimento costituisce da sempre uno dei più interessanti ambiti della ricerca pedagogica e didattica. L'intervento mira a fornire allo studente gli strumenti e le competenze necessarie a sviluppare videogames.</p> <p>Lo strumento utilizzato è Kodu Game Lab della Microsoft.</p> <p>La metodologia è essenzialmente laboratoriale.</p> <p>Si prevede la realizzazione individuale di un video gioco mediamente complesso che sarà valutato sulla base di criteri di fruibilità, coinvolgimento e originalità.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/07/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	VVTL01101X
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Gaming per il biennio ITG

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		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**  
**Titolo: Gaming per il biennio ITI**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Gaming per il biennio ITI

<b>Descrizione modulo</b>	<p>Da sempre il gioco costituisce, e non solo per la specie umana, la principale modalità attraverso cui avviene l'apprendimento.</p> <p>Si tratta di una modalità informale e naturale e il suo rapporto con l'apprendimento costituisce da sempre uno dei più interessanti ambiti della ricerca pedagogica e didattica. L'intervento mira a fornire allo studente gli strumenti e le competenze necessarie a sviluppare videogames.</p> <p>Lo strumento utilizzato è Kodu Game Lab della Microsoft.</p> <p>La metodologia è essenzialmente laboratoriale.</p> <p>Si prevede la realizzazione individuale di un video gioco mediamente complesso che sarà valutato sulla base di criteri di fruibilità, coinvolgimento e originalità.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	VVTF01101Q
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Gaming per il biennio ITI

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		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**

**Titolo: Sviluppo App per Android ITI base**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Sviluppo App per Android ITI base
----------------------	-----------------------------------

<b>Descrizione modulo</b>	Da sempre il gioco costituisce, e non solo per la specie umana, la principale modalità attraverso cui avviene l'apprendimento. Si tratta di una modalità informale e naturale e il suo rapporto con l'apprendimento costituisce da sempre uno dei più interessanti ambiti della ricerca pedagogica e didattica. L'intervento mira a fornire allo studente gli strumenti e le competenze necessarie a sviluppare semplici app per i sistemi Android. Lo strumento utilizzato è App Inventor del M.I.T. La metodologia è essenzialmente laboratoriale. Si prevede la realizzazione individuale di una App mediamente articolata che sarà valutata sulla base di criteri di fruibilità, complessità e originalità.
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/07/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	VVTF01101Q
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Sviluppo App per Android ITI base

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		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**

**Titolo: Sviluppo App per Android ITG base**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Sviluppo App per Android ITG base
----------------------	-----------------------------------



<b>Descrizione modulo</b>	Da sempre il gioco costituisce, e non solo per la specie umana, la principale modalità attraverso cui avviene l'apprendimento. Si tratta di una modalità informale e naturale e il suo rapporto con l'apprendimento costituisce da sempre uno dei più interessanti ambiti della ricerca pedagogica e didattica. L'intervento mira a fornire allo studente gli strumenti e le competenze necessarie a sviluppare semplici app per i sistemi Android. Lo strumento utilizzato è App Inventor del M.I.T. La metodologia è essenzialmente laboratoriale. Si prevede la realizzazione individuale di una App mediamente articolata che sarà valutata sulla base di criteri di fruibilità, complessità e originalità.
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/07/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	VVTL01101X
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Sviluppo App per Android ITG base

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		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**

**Titolo: Sviluppo App per Android ITI avanzato**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Sviluppo App per Android ITI avanzato
----------------------	---------------------------------------

<b>Descrizione modulo</b>	Da sempre il gioco costituisce, e non solo per la specie umana, la principale modalità attraverso cui avviene l'apprendimento. Si tratta di una modalità informale e naturale e il suo rapporto con l'apprendimento costituisce da sempre uno dei più interessanti ambiti della ricerca pedagogica e didattica. L'intervento mira a fornire allo studente gli strumenti e le competenze necessarie a sviluppare app avanzate per i sistemi Android. Lo strumento utilizzato è App Inventor del M.I.T. La metodologia è essenzialmente laboratoriale. Si prevede la realizzazione individuale di una App fortemente articolata che sarà valutata sulla base di criteri di fruibilità, complessità e originalità.
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/07/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	VVTF01101Q
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Sviluppo App per Android ITI avanzato

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		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

## Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 43160)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 24.889,50
<b>Massimale avviso</b>	€ 25.000,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	n.6
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	04/04/2017
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	n.6
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	10/04/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	19/05/2017 12:11:43
<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
<b>10.2.2A</b> - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Gaming per il biennio ITG</u>	€ 4.977,90	
<b>10.2.2A</b> - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Gaming per il biennio ITI</u>	€ 4.977,90	
<b>10.2.2A</b> - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Sviluppo App per Android ITI base</u>	€ 4.977,90	
<b>10.2.2A</b> - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Sviluppo App per Android ITG base</u>	€ 4.977,90	
<b>10.2.2A</b> - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Sviluppo App per Android ITI avanzato</u>	€ 4.977,90	



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

MIUR

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

Scuola I.I.S. I.T.G. E I.T.I. (VVIS011007)

	<b>Totale Progetto "App...rendere con Android"</b>	<b>€ 24.889,50</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 24.889,50</b>	<b>€ 25.000,00</b>