



**Candidatura N. 988289**  
**2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e**  
**cittadinanza digitale**

**Sezione: Anagrafica scuola**

**Dati anagrafici**

<b>Denominazione</b>	BAZOLI
<b>Codice meccanografico</b>	BSIS003001
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
<b>Indirizzo</b>	VIA GIOTTO 55
<b>Provincia</b>	BS
<b>Comune</b>	Desenzano Del Garda
<b>CAP</b>	25015
<b>Telefono</b>	0309141668
<b>E-mail</b>	BSIS003001@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.bazolipolo.gov.it
<b>Numero alunni</b>	1255
<b>Plessi</b>	BSRC00301X - DESENZANO (SEZ.ASS.I.S."BAZOLI") BSTD003017 - DESENZANO (SEZ.ASS.I.S."BAZOLI")



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



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 988289 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenze di cittadinanza digitale	Ricerca, valutare ed elaborare informazioni	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	Valutare e navigare consapevolmente in rete	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 10.164,00</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: Cittadinanza digitale intelligente

<b>Descrizione progetto</b>	Percorso volto allo sviluppo delle competenze digitali degli studenti (ricerca, valutazione delle fonti, elaborazione dati, ecc.) e della consapevolezza delle potenzialità della Rete e delle responsabilità che comporta, strategicamente incentrato sul lavoro di gruppo e collaborativo, su modalità di classe rovesciata e di problem solving.

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

##### Contesto di riferimento

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

Se l'Italia risulta ancora 22-esima nella graduatoria europea delle e-skill for the 21st Century (Husing e Corte, 2010), recenti ricerche svolte in alcune regioni del Nord Italia disegnano un quadro del rapporto tra appartenenza sociale degli adolescenti e uso dei nuovi media articolato e complesso.

Dopo un primo periodo, la diffusione di massa della rete e degli strumenti ad essa legati ha notevolmente colmato i gap, almeno tra i giovani. L'iniziale equazione implicita tra maggiore uso e maggiore inclusione è da riconsiderare. Le competenze digitali implicano in primo luogo lo sviluppo delle abilità per utilizzare le nuove tecnologie dell'informazione (Agenda Digitale Lombarda 2014-18), anche se oggi è importante che la scuola insegni a limitarne e indirizzarne l'utilizzo, ponendosi così come attore importante nella socializzazione ad un uso critico ed equilibrato dei media nella vita (Gui, 2015). Chi si sente più competente come utente di Rete è più incline a svolgere attività che espongono a rischi. Dunque la cura della competenza digitale deve essere accompagnata da quella delle competenze civiche e sociali (Lazzari, 2016).



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)

## 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.

- Favorire il raggiungimento delle competenze chiave facilitando l'accesso ai contenuti presenti nel web.
- Sviluppare la capacità di ricercare e valutare l'informazione, riconoscendo provenienza, attendibilità, completezza delle fonti.
- Comprendere le regole che intervengono sulla circolazione e il riuso delle opere creative on-line (diritto d'autore e principali licenze).
- Sviluppare una piena consapevolezza dei temi dell'identità, della privacy e della reputazione, promuovendo l'idea della Rete come bene comune digitale e spazio reale di collaborazione e condivisione.
- Sviluppare una piena comprensione e problematizzazione del ruolo dei dati e della loro interpretazione.
- Promuovere l'innovazione per il miglioramento della qualità dell'offerta formativa e dell'apprendimento.
- Garantire pari opportunità nelle esperienze didattiche collegate alle tecnologie e in generale alle STEM.
- Favorire l'inclusione digitale per studenti di contesti sociali svantaggiati o studenti BES, DSA e disabili.
- Migliorare i risultati scolastici, i risultati nelle prove standardizzate nazionali, sviluppare le competenze chiave di cittadinanza.

## 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 delle esperienze raccolte dai singoli docenti dell'istituto o gruppi di docenti che hanno lavorato in specifici progetti, appare evidente che gli studenti di scuola secondaria superiore utilizzano le applicazioni digitali in modo passivo, senza contribuire, tranne in rari casi, in modo originale allo sviluppo di nuovi contenuti. In particolare, anche nei soggetti in cui sono ben sviluppate le competenze digitali, manca l'immaginazione di poterle sfruttare in compiti di apprendimento formali. Eppure nella vita quotidiana degli studenti, le tecnologie digitali incidono in maniera sempre più preponderante nei processi decisionali. Paradossalmente essi sperimentano un'eccesso di informazione (information overload) che non consente loro di fare scelte consapevoli.

Possedere una sviluppata capacità multitasking e investire molto tempo nell'uso di web, social, ecc. non garantisce la più efficiente selezione delle risorse messe a disposizione dalla Rete.



### **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 nostro Istituto sperimenta già da alcuni anni l'apertura pomeridiana, sia per permettere lo svolgimento di lezioni curricolari (soprattutto attività di Scienze Motorie e di laboratorio), sia di progetti e altre attività (Giornale di Istituto, Baby Parking, conferenze aperte a utenza scolastica e territorio, ecc.). Si prevede quindi di poter collocare, senza difficoltà organizzative, le attività del progetto in orario pomeridiano, in incontri di 2 ore ciascuno, indicativamente tra le 14:30 e le 16:30. Ciascun modulo dei due proposti, essendo articolati nel corso di un biennio scolastico, verrebbero svolti nel periodo del primo quadrimestre. Per facilitare la partecipazione degli studenti, oltre alla collocazione oraria che permette una continuità con l'attività mattutina, gli incontri si svolgeranno nei giorni dal Lunedì al Venerdì, periodo settimanale nel quale il trasporto pubblico è maggiormente potenziato.

### **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...).

Si intende avviare una collaborazione con professionisti esperti, provenienti magari da enti istituzionali o comunque accreditati, in grado di fornire consulenze per la progettazione e successivamente per la formazione sia dei docenti che degli studenti, per la fornitura di materiale didattico e l'assistenza continua durante tutta la durata del progetto. Deve trattarsi di operatori qualificati, in grado di supportare efficacemente il nostro istituto e in particolare il team di docenti interni dedito al progetto, con esperienza specifica nell'implementazione di progetti innovativi, nuove metodologie didattiche, ambienti tecnologicamente all'avanguardia. Tra le altre caratteristiche, gli esperti coinvolti dovranno avere dimestichezza nel lavoro in collaborazione con docenti e nell'interazione con gli studenti.



## 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 attività sono in parte proposte sotto forma di quesiti interdisciplinari tematici, la cui risoluzione prevede ricerche ragionate e intelligenti in Internet, uso di applicazioni on-line, elaborazione dati, in una forma simile a quanto prevede il progetto-concorso Webtrotter (AICA). Tale struttura delle attività implica l'uso delle seguenti metodologie:*

- *Cooperative learning: gli studenti sono organizzati, nelle varie attività, in gruppi da 2 a 4 individui.*
- *Flipped classroom: alcuni contenuti sono proposti in modalità flipped: gli studenti sono invitati a visionare a casa slides, tutorial filmati, ecc. per apprendere nuove abilità, da mettere alla prova nel successivo incontro.*
- *Apprendimento informale legato all'attività laboratoriale: tutte le attività si svolgono in un'aula-laboratorio dotata di pc, tablet, smartphone, cloud, ecc.*
- *Problem solving: gli stessi quesiti impongono, da parte del gruppo di studenti, la ricerca di strategie condivise che portino alle soluzioni.*

*La seconda parte prevede che gli studenti si cimentino nella realizzazione di un prodotto creativo: per esempio la compilazione di altri quesiti o la realizzazione di un e-book, presentazione, ecc. sul tema dei quesiti proposti.*

## 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

Nel PTOF 2015-2018 del nostro istituto sono previsti numerosi progetti affini a quello qui proposto (si veda la sezione "Progetti collegati della Scuola" e relativi riferimenti). Nella nostra scuola, infatti, è assai sviluppata la didattica nel laboratorio di informatica, soprattutto per quanto riguarda alcuni indirizzi di studio come: CAT, Grafica e Comunicazione, AFM e SIA. Un gruppo di docenti dell'istituto, in particolar modo quelli che costituiscono il Team dell'Animatore Digitale, sono impegnati nella realizzazione di progetti, brevi attività, iniziative, legati all'innovazione digitale e metodologica. Per esempio, in via sperimentale, nel corso dell'a.s. 2015/16, è stato realizzato un progetto di classe 2.0 per un gruppo di studenti del secondo anno, il quale prevedeva lo svolgimento di unità di apprendimento in modalità laboratoriale con l'utilizzo di notebook assegnati in comodato d'uso gratuito a ciascun studente. Si presta, inoltre, particolare attenzione ai bandi e alle iniziative del PNSD, anche relativamente ai percorsi di formazione dei docenti.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

## 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'Istituto accoglie numerosi alunni con DSA e disabilità. Fare riferimento nella prassi formativa agli stili di apprendimento e alle diverse strategie diventa un elemento essenziale e dirimente per il loro successo scolastico e la tecnologia certamente aiuta questo processo.

Per **stili di apprendimento** intendiamo modalità cognitive (da quelle percettive a quelle operative) che lo studente utilizza abitualmente in situazioni di raccolta ed elaborazione di informazioni, per la loro memorizzazione e la loro utilizzazione nello studio in generale. La predisposizione verso certe modalità piuttosto che altre non è considerata come 'innata' e 'fissa', ma come una costruzione risultante dall'esperienza che i singoli hanno fatto fino a quel momento e che può essere modificata se essi lo ritengono opportuno.

Ai docenti è utile conoscere quali sono gli stili prevalenti tra i loro studenti, sia per tenerli presenti nell'intento di rendere più efficaci le loro lezioni, sia per contrastarli quando risultassero più di ostacolo che di aiuto, facilitando l'uso di stili ritenuti più adeguati. L'attenzione per gli stili degli allievi consente inoltre di valorizzare alcune caratteristiche su cui non ci si sofferma adeguatamente e favorisce le relazioni interpersonali. Non si tratta di contrapporre una modalità ad un'altra, ma di esplicitare quando è più efficace e opportuna una e quando l'altra.



### **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.

La formazione d'aula sarà supportata da una piattaforma digitale,

la quale facilita, tra l'altro, l'implementazione di una didattica di "classe rovesciata".

Per ogni modulo vi sarà un docente esperto supportato dal tutor d'aula. Il tutor d'aula non riveste un mero ruolo di supervisione, ma diventa un facilitatore del processo di apprendimento.

In itinere sarà monitorato l'andamento del percorso di rafforzamento attraverso esercizi e test: lo studente, dopo aver superato con successo i test, ottiene il Badge, cioè un indicatore di un obiettivo raggiunto, un'abilità, una competenza o un interesse. I Badges possono essere visualizzati e archiviati nella piattaforma, al fine di completare il curriculum vitae dello studente.

Alla fine del percorso verrà effettuata una prova finale, che tramite grafico radar verrà confrontata con quella iniziale, per fornire ai docenti il quadro complessivo dell'andamento degli studenti.

### **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).

Dopo l'approvazione del progetto: - verrà data comunicazione ai docenti della scuola, sia quelli coinvolti nel progetto come docenti esperti o tutor, sia i componenti dei Consigli di classe degli studenti iscritti. - Saranno pianificate le attività da parte della scuola che coinvolgono DS, DSGA, docenti, personale amministrativo, studenti e genitori. - Per ogni modulo, verrà comunicato agli studenti l'iscrizione al corso e contestualmente le credenziali per accedere alla piattaforma di lavoro. Il progetto prevede sviluppi che proseguono oltre la sua conclusione: - gli studenti che hanno fatto parte del progetto potranno continuare a fruire dei contenuti per altri 6 mesi oltre la fine dei corsi. - In un'azione di rafforzamento, i materiali utilizzati coerenti con i programmi scolastici potranno essere fruiti anche da tutti gli altri studenti. - Del progetto la scuola darà visibilità a tutta la comunità scolastica sul proprio sito, in conferenze di presentazione delle attività rivolti ai genitori, ecc.



### **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.

L'uso della piattaforma e del sistema di accesso tramite credenziali consentirà, tra l'altro, sia agli studenti che ai rispettivi genitori di monitorare in tempo reale lo stato di apprendimento delle conoscenze e competenze tramite statistiche dettagliate, storici dei test effettuati e grafici radar che evidenziano l'avanzamento complessivo dello studente. Il contributo degli studenti potrà rivelarsi particolarmente significativo, attraverso la costruzione di contenuti digitali tematici e di nuovi quiz disponibili per le lezioni/simulazioni, i quali siano facilmente fruibili anche dagli studenti non partecipanti e vadano ad arricchire i materiali per future riedizioni del progetto. I docenti dei diversi Consigli di Classe potranno valutare, altresì, la possibilità di veicolare nuovi spunti, contenuti, ecc. nelle proprie lezioni attraverso l'intervento degli studenti partecipanti alle attività del progetto.

### **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

**Modulo 1:** ricercare nel Web ed elaborare i dati La ricerca di informazioni e dati attraverso i motori di ricerca (ricerca base); usare in maniera intelligente le parole chiave e le opzioni di ricerca avanzata; la ricerca per immagini; ricercare con le diverse applicazioni di mappe on-line: luoghi, itinerari, coordinate geografiche e altitudini; conoscere fonti attendibili di dati nella Rete; organizzare e sintetizzare i dati con un foglio di calcolo; elaborare e rappresentare i dati con un foglio di calcolo.

**Modulo 2:** Valutare, condividere e costruire Uso sicuro del web: protocollo https, trasmissione di dati sensibili, deep web; conoscere e valutare i siti; come utilizzare le informazioni; partecipare e condividere in Rete: relazionarsi in modo corretto attraverso i social network; tutela della privacy; licenze e limitazioni d'uso; costruire contenuti per il Web; reti sociali e cyberbullismo.



## 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
Azioni del PdM (Piano di Miglioramento): Database competenze personale docente; Repository matematica e discipline scientifiche.	tab. 9 e 22, par. 3.a	<a href="http://www.bazolipolo.gov.it/images/PTOF_2016-18/PTOF%20BAZOLI-POLO-2015_2018.pdf">http://www.bazolipolo.gov.it/images/PTOF_2016-18/PTOF%20BAZOLI-POLO-2015_2018.pdf</a>
Biblioteca digitale Qloud	Integrazioni 2016-17 al PTOF,	<a href="http://www.bazolipolo.gov.it/images/PTOF_2016-18/INTEGRAZIONI/INTEGRAZIONI%20PTOF-2016-17.rar">http://www.bazolipolo.gov.it/images/PTOF_2016-18/INTEGRAZIONI/INTEGRAZIONI%20PTOF-2016-17.rar</a>
Classe web 2.0	Integrazioni 2016-17 al PTOF,	<a href="http://www.bazolipolo.gov.it/images/PTOF_2016-18/INTEGRAZIONI/INTEGRAZIONI%20PTOF-2016-17.rar">http://www.bazolipolo.gov.it/images/PTOF_2016-18/INTEGRAZIONI/INTEGRAZIONI%20PTOF-2016-17.rar</a>
ECDL, lo clicco sicuro: con ECDL puoi	Integrazioni 2016-17 al PTOF,	<a href="http://www.bazolipolo.gov.it/images/PTOF_2016-18/INTEGRAZIONI/INTEGRAZIONI%20PTOF-2016-17.rar">http://www.bazolipolo.gov.it/images/PTOF_2016-18/INTEGRAZIONI/INTEGRAZIONI%20PTOF-2016-17.rar</a>
Erasmus+	par. 11.c	<a href="http://www.bazolipolo.gov.it/images/PTOF_2016-18/PTOF%20BAZOLI-POLO-2015_2018.pdf">http://www.bazolipolo.gov.it/images/PTOF_2016-18/PTOF%20BAZOLI-POLO-2015_2018.pdf</a>
GLI (Gruppo di Lavoro per l'Integrazione)	par. 11.g	<a href="http://www.bazolipolo.gov.it/images/PTOF_2016-18/PTOF%20BAZOLI-POLO-2015_2018.pdf">http://www.bazolipolo.gov.it/images/PTOF_2016-18/PTOF%20BAZOLI-POLO-2015_2018.pdf</a>
Placement-FIXO	par. 11.f	<a href="http://www.bazolipolo.gov.it/images/PTOF_2016-18/PTOF%20BAZOLI-POLO-2015_2018.pdf">http://www.bazolipolo.gov.it/images/PTOF_2016-18/PTOF%20BAZOLI-POLO-2015_2018.pdf</a>
Progetti area studenti, ambito della comunicazione: pagina facebook "La voce del Bazoli-Polo".	par. 11.i	<a href="http://www.bazolipolo.gov.it/images/PTOF_2016-18/PTOF%20BAZOLI-POLO-2015_2018.pdf">http://www.bazolipolo.gov.it/images/PTOF_2016-18/PTOF%20BAZOLI-POLO-2015_2018.pdf</a>
Progetti area studenti, ambito educazione alla legalità: utilizzo consapevole della rete.	par. 11.i	<a href="http://www.bazolipolo.gov.it/images/PTOF_2016-18/PTOF%20BAZOLI-POLO-2015_2018.pdf">http://www.bazolipolo.gov.it/images/PTOF_2016-18/PTOF%20BAZOLI-POLO-2015_2018.pdf</a>
Progetti matematica: I Giochi d'Autunno, Matematica senza frontiere, Giochi a squadre.	par. 11.b	<a href="http://www.bazolipolo.gov.it/images/PTOF_2016-18/PTOF%20BAZOLI-POLO-2015_2018.pdf">http://www.bazolipolo.gov.it/images/PTOF_2016-18/PTOF%20BAZOLI-POLO-2015_2018.pdf</a>
Scuola 3.0 spazio web	Integrazioni 2016-17 al PTOF,	<a href="http://www.bazolipolo.gov.it/images/PTOF_2016-18/INTEGRAZIONI/INTEGRAZIONI%20PTOF-2016-17.rar">http://www.bazolipolo.gov.it/images/PTOF_2016-18/INTEGRAZIONI/INTEGRAZIONI%20PTOF-2016-17.rar</a>
Webtrotter	Integrazioni 2016-17 al PTOF,	<a href="http://www.bazolipolo.gov.it/images/PTOF_2016-18/INTEGRAZIONI/INTEGRAZIONI%20PTOF-2016-17.rar">http://www.bazolipolo.gov.it/images/PTOF_2016-18/INTEGRAZIONI/INTEGRAZIONI%20PTOF-2016-17.rar</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
------------------------------	--------------	--------------------	--------------	------------------	-----------------	------------



Progettazione e realizzazione di due moduli riguardanti lo sviluppo delle competenze di cittadinanza digitale e disponibilità a porre in essere le azioni che verranno a tal fine individuate dal nostro istituto e che rientrino nell'ambito delle competenze e finalità del gruppo 'Avanguardie educative' di INDIRE.	1	INDIRE	Dichiarazione di intenti	10749/2017	12/05/2017	Sì
---	---	--------	--------------------------	------------	------------	----

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Ricerca, valutare ed elaborare informazioni	€ 5.082,00
Valutare e navigare consapevolmente in rete	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 10.164,00</b>

### Sezione: Moduli

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenze di cittadinanza digitale**

**Titolo: Ricerca, valutare ed elaborare informazioni**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Ricerca, valutare ed elaborare informazioni
----------------------	---



<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il piano formativo del primo modulo si articola in due fondamentali fasi: 1) operativa (ricerca dati e informazioni sul web, loro selezione e valutazione); 2) elaborativa (lettura critica dei dati, loro rappresentazione in forme multiple ed elaborazione per la creazione di nuova conoscenza).</p> <p>Sviluppo delle competenze: saper individuare le parole chiave per una ricerca con un motore, saper ricercare per immagini, saper usare un traduttore, saper leggere mappe in rete (per es. Google Maps), saper leggere criticamente dati e trarne informazioni aggiuntive, usare rappresentazioni grafiche di dati, rappresentare dati in forme diverse, elaborare dati oltre la rete utilizzando per esempio fogli di calcolo.</p> <p>Principali metodologie: utilizzo di classi virtuali, attività per competenze, problem solving, personalizzazione degli apprendimenti, strumenti di apprendimento informale, learning by doing, flipped learning, cooperative learning.</p> <p>Strumenti di verifica e valutazione: attraverso l'uso della piattaforma digitale, somministrazione di test strutturati e semistrutturati, in itinere e finali tesi al raggiungimento di una certificazione delle competenze; valutazione del lavoro di gruppo attraverso rubriche di osservazione.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	06/11/2017
<b>Data fine prevista</b>	24/02/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Competenze di cittadinanza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BSTD003017
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Ricercare, valutare ed elaborare informazioni

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenze di cittadinanza digitale**

**Titolo: Valutare e navigare consapevolmente in rete**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Valutare e navigare consapevolmente in rete
----------------------	---



<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il piano formativo del secondo modulo, in continuità e a conclusione delle fasi previste nel precedente modulo, comporta una fase riflessiva: valutare la qualità delle informazioni e i relativi diritti d'autore, adottare maggiore consapevolezza del proprio comportamento in rete.</p> <p>Sviluppo delle competenze: saper valutare e scegliere le fonti anche in base al contesto, saper citare le fonti, sapere come utilizzare le informazioni reperite in internet (diritti d'autore e licenze), sapere come pubblicare in rete propri contenuti, riconoscere dati sensibili e comunicare in rete nel rispetto dei diritti altrui.</p> <p>Principali metodologie: utilizzo di classi virtuali, attività per competenze, problem solving, personalizzazione degli apprendimenti, strumenti di apprendimento informale, learning by doing, flipped learning, cooperative learning.</p> <p>Strumenti di verifica e valutazione: attraverso l'uso della piattaforma digitale, somministrazione di test strutturati e semistrutturati, in itinere e finali tesi al raggiungimento di una certificazione delle competenze; valutazione del lavoro di gruppo attraverso rubriche di osservazione; valutazione di un prodotto digitale degli studenti condiviso pubblicabile in rete.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	05/11/2018
<b>Data fine prevista</b>	23/02/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Competenze di cittadinanza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BSTD003017
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Valutare e navigare consapevolmente in rete

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>



## Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale(Piano 988289)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 10.164,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 25.000,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	4725/C16
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	20/10/2015
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	5404/C16
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	24/11/2015
<b>Data e ora inoltro</b>	15/05/2017 13:47:01
<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	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Ricerca, valutare ed elaborare informazioni</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Valutare e navigare consapevolmente in rete</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "Cittadinanza digitale intelligente"</b>	<b>€ 10.164,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 10.164,00</b>	<b>€ 25.000,00</b>