



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 IST. D'ISTRUZIONE SUPERIORE  
'EUROPA' (NAIS078002)

## Candidatura N. 39843 2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	IST. D'ISTRUZIONE SUPERIORE 'EUROPA'
<b>Codice meccanografico</b>	NAIS078002
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
<b>Indirizzo</b>	VIA FIUGGI, 14
<b>Provincia</b>	NA
<b>Comune</b>	Pomigliano D'arco
<b>CAP</b>	80038
<b>Telefono</b>	08119668187
<b>E-mail</b>	NAIS078002@istruzione.it
<b>Sito web</b>	<a href="http://www.isiseuropa.gov.it/">http://www.isiseuropa.gov.it/</a>
<b>Numero alunni</b>	1336
<b>Plessi</b>	NARC078011 - I.P.S. COMM.TU"EUROPA" POMIGLIANO D'ARCO NARC07851A - I.P.S "EUROPA" SERALE POMIGLIANO NATN078016 - IST.TEC. TURISTICO " EUROPA"



## Sezione: Autodiagnosi

### Sottoazioni per le quali si richiede il finanziamento e aree di processo RAV che contribuiscono a migliorare

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Innalzamento dei livelli di competenza nelle discipline Stem (es. risultati di prove di competenze specifiche, esiti di attività laboratoriali, media dei voti disciplinari, etc.) Promozione dell'equità di genere nel completamento dei moduli e promozione dell'inclusione delle allieve alle discipline Stem Promozione dell'equità di genere nell'iscrizione ai moduli e promozione dell'inclusione delle allieve alle discipline Stem Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 39843 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	IL PENSIERO COMPUTAZIONALE NELL'ARTE LOCALE: DALL'ASTRAZIONE ALLA RAPPRESENTAZIONE DIGITALE DI UN' IDEA	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	LABORATORIO LEARNING BY DOING: REALIZZAZIONE DI UN VIDEOGAME SULL'ARTE LOCALE	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	OPEN GOVERNMENT, MONITORAGGIO CIVICO ED EDUCAZIONE ALL'USO DEI NUOVI LINGUAGGI DIGITALI	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	LET'S APP: DALLA REALIZZAZIONE DI UN'APP ALLA PROMOZIONE E PUBBLICIZZAZIONE ATTRAVERSO UNA CAMPAGNA VIRALE.	€ 5.682,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 22.728,00</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: Young computing programm: il pensiero computazionale al servizio del giovane cittadino



**Descrizione progetto**

Il piano è strutturato in relazione e in continuità con le priorità del RAV (<http://cercalatuascuola.istruzione.it/cercalatuascuola/istituti/NAIS078002/ist-distruzione-superiore-europa/valutazione/sintesi/>) e con gli obiettivi previsti dal PDM ([http://www.isiseuropa.gov.it/wp-content/uploads/2016/10/ALL.-PTOF-2016\\_2019-PDM-15\\_09\\_2016.pdf](http://www.isiseuropa.gov.it/wp-content/uploads/2016/10/ALL.-PTOF-2016_2019-PDM-15_09_2016.pdf)). L'innovazione della progettualità, in linea con la didattica della scuola riconosciuta capofila nelle Avanguardie Educative di INDIRE, consisterà nell'utilizzo di ambienti collaborativi social, classi virtuali, radio web "Europa live" e canale youtube dell'Isis Europa. Gli Enti pubblici e privati coinvolti supporteranno gratuitamente l'azione della scuola mettendo a disposizione materiali, buone prassi, contest. Le attività realizzate saranno disseminate con metodologia peer all'interno della rete di scuole, le prassi realizzate all'interno della rete di ambito.

La scuola è Centro Territoriale per l'inclusione, sensibile e responsabile verso tutte le situazioni di difficoltà fisiche e psicologiche. La scelta del modello nasce proprio dalla necessità di creare prodotti che possano supportare l'apprendimento nell'istruzione domiciliare, per gli alunni ipovedenti e per gli alunni con difficoltà di apprendimento.

Gli alunni, i genitori e le istituzioni pubbliche e private sono state coinvolte sin dalla fase di progettazione, attraverso la rilevazione dei bisogni per individuare le varie aree di intervento e le azioni da realizzare. In caso di approvazione del progetto saranno previsti ulteriori momenti di progettazione partecipata con i genitori e gli alunni e tutti i soggetti coinvolti per definire le tematiche da trattare, in continuità con i percorsi formativi approvati dai CdC, le modalità di disseminazione e pubblicizzazione delle azioni realizzate.

I CdC valuteranno in itinere e al termine delle attività la ricaduta sia in riferimento alla motivazione che all'acquisizione di competenze chiave di cittadinanza.

Il piano si compone di quattro moduli formativi rivolti alle studentesse e agli studenti della scuola secondaria di II grado.

Per la verticalizzazione dell'apprendimento due moduli saranno rivolti alle studentesse e agli studenti del primo biennio. Altri due moduli coinvolgeranno le studentesse e gli studenti del secondo biennio. Gli allievi del primo biennio affronteranno lo studio del pensiero computazionale e il coding che si nasconde nei videogiochi. Il pensiero computazionale verrà stimolato attraverso la realizzazione di un videogioco di utilità sociale (storia e arte locale) che confluirà in una 'caccia ai tesori artistici' (rivolta a tutti gli alunni e genitori degli istituti della rete), effettuata attraverso i device personali. Nel primo modulo saranno alternate visite ai luoghi artistici e pratica in laboratorio per la digitalizzazione dei monumenti, documenti e luoghi di interesse. Nel secondo modulo gli alunni, con l'ausilio di apposite piattaforme, saranno guidati attraverso piccole stringhe di codice a realizzare un videogioco con immagini, video e domande geolocalizzate. Il tutto confluirà nella giornata della 'Caccia ai tesori artistici' che vedrà anche la partecipazione dei genitori e degli allievi delle scuole in rete.

Nel terzo modulo le studentesse e gli studenti del secondo biennio saranno guidati all'open government per la crescita di cittadini consapevoli e responsabili e si avvicineranno alla pubblica amministrazione attraverso l'uso dei servizi digitali. Si effettueranno visite ad alcuni enti di PA locale e si analizzeranno le buone pratiche di trasparenza e di informazione attraverso i canali informatici istituzionali. In laboratorio si passerà a catalogare i servizi presenti sul territorio e ad evidenziare possibili miglioramenti in campo di efficienza, efficacia ed economicità per poi intraprendere la produzione e pubblicazione di un applicativo di scopo sociale. L'esperto introdurrà tematiche relative alla programmazione di un'app. Nell'ultimo modulo gli studenti del secondo biennio produrranno e pubblicheranno definitivamente l'applicativo. Al termine del progetto si prevede una fase di pubblicizzazione del progetto sul territorio attraverso la narrazione fra testo, immagini e audio, per attuare marketing virale delle app attraverso i social media. Gli alunni, nelle vesti di peer educator effettueranno una disseminazione a catena all'interno delle istituzioni scolastiche della rete. Al termine del percorso gli alunni conseguiranno una certificazione corrispondente alle competenze acquisite anche attraverso il sostenimento degli esami previsti presso il Test center della scuola e in riferimento al DIGCOMP 2.0.

**Sezione: Caratteristiche del Progetto**

### Contesto di riferimento

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

L'ISIS Europa capofila dell'avanguardia educativa dei Contenuti Didattici Digitali utilizza la didattica digitale al fine di contrastare le difficoltà di un territorio caratterizzato da forte disagio sociale, deprivazione culturale, alto tasso di dispersione scolastica, di microcriminalità e devianza giovanile. Gli studenti provengono per la maggior parte dai Comuni di Acerra e Casalnuovo, zone ad alto rischio. Il fenomeno della dispersione scolastica si evidenzia quando si monitora l'intero percorso formativo degli alunni sul quinquennio. Solo il 50 % degli studenti iscritti al primo anno raggiunge il diploma. Nel territorio non vi sono per i giovani strutture aggregative che possano essere frequentate nel tempo libero. Il punteggio matematica del tecnico alle prove INVALSI è inferiore rispetto a quello di scuole con background socio-economico e culturale simile. I punteggi delle diverse classi in italiano e/o matematica sono molto simili e la varianza tra classi in italiano e/o matematica è inferiore a quella media. La quota di studenti collocata nei livelli 1 e 2 in italiano e in matematica è superiore alla media nazionale. L'elevato numero di sospensioni del giudizio rende necessario individuare percorsi e modalità didattiche innovative finalizzate al raggiungimento dell'obiettivo di processo definito nel RAV (riduzione del 5%).

## 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.

Il progetto si pone l'obiettivo di favorire l'acquisizione delle competenze di cittadinanza digitale anche attraverso lo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale, in particolar modo negli alunni e nelle alunne del primo e secondo biennio dell'Isis Europa e mira al coinvolgimento dei loro genitori. Coinvolgere le studentesse è un obiettivo importante per abbattere il gap esistente tra l'Italia e gli altri paesi comunitari nel numero di ragazze iscritte a percorsi STEM.

Obiettivi specifici coerenti con le azioni di ampliamento dell'offerta formativa inserite nel PTOF sono

'Creare ambienti favorevoli all'apprendimento collaborativo anche attraverso la didattica digitale'

'Sviluppare le competenze chiave di cittadinanza'

Attuare buone pratiche volte a creare competenze di cittadinanza digitale attraverso l'utilizzo critico e consapevole di internet, dalle fake news a l'e-government, e delle innovazioni digitali, e attraverso attività di make delle applicazioni

Promuovere il pensiero computazionale

Educare alla valutazione della qualità e integrità delle informazioni

Stimolare la creatività e la produzione digitale

Stimolare la partecipazione dei genitori

Valorizzare il patrimonio storico-artistico del territorio



### Caratteristiche dei destinatari

Indicare, ad esempio, in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni e un'individuazione dei potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto.

L'idea progettuale è il risultato di un processo di autovalutazione dell'istituto, nato dal RAV e poi estesosi nelle azioni di miglioramento ad esso collegate, ma anche e soprattutto, mediante l'indagine effettuata durante attività di formazione offerte agli studenti e alle studentesse e alle loro famiglie, realizzate in linea con l'attuazione della sezione del PTOF incardinata sul PNSD. Da un'analisi dei bisogni è emersa l'esigenza per le studentesse e gli studenti sia di primo grado che di secondo grado di approfondire le conoscenze sul pensiero computazionale valorizzando lo spirito d'iniziativa per risolvere problematiche quotidiane. I genitori, non nativi digitali, hanno il compito di seguire l'iter dei propri figli e ragionare sulle possibilità del mondo web applicate all'open government.

I destinatari del progetto sono quelli individuati dai Consigli di Classe attraverso l'analisi delle prestazioni degli allievi e delle valutazioni delle prove progettate e realizzate per classi parallele, dei test socio-psico-motivazionali per evidenziare situazioni di svantaggio, nei cui confronti sono già elaborati percorsi individualizzati curriculari. Pertanto il progetto sarà rivolto agli allievi che i Consigli di Classe individueranno quali destinatari di ulteriori interventi volti a sostenere i percorsi progettati anche tenendo conto delle attività di auto-valutazione, e della motivazione degli alunni stessi.

### 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.

Affinchè il progetto possa essere pienamente realizzato, la scuola resterà aperta in orario pomeridiano mettendo a disposizione aule munite di LIM e laboratori multimediali. Per facilitare la partecipazione e la frequenza al progetto anche ai genitori, impegnati durante la settimana in attività lavorative, si aprirà la scuola anche il sabato pomeriggio. Infatti, il progetto, mira ad approfondire e consolidare tematiche relative allo sviluppo del pensiero e della creatività digitale, del pensiero computazionale non solo negli allievi ma anche nei genitori delle studentesse e degli studenti. Il progetto potrà estendersi e svilupparsi anche durante il periodo estivo, consolidando così il rapporto tra scuola e territorio e recuperando gli alunni più deboli e "facili prede" della dispersione scolastica.



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 IST. D'ISTRUZIONE SUPERIORE  
'EUROPA' (NAIS078002)

### **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 scuola da anni ha avviato collaborazioni con istituti ed enti del territorio. Sono già esistenti reti con scuole secondarie di primo e secondo grado, associazioni, enti e imprese, enti territoriali finalizzate alla pianificazione delle attività di continuità e orientamento, di verticalizzazione dei curricoli, di valutazione degli apprendimenti e valutazione di sistema. La competenza di cittadinanza digitale, lo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale, sono infatti avvertite come un'emergenza educativa comune a tutti gli ordini e gradi delle istituzioni scolastiche e dal territorio. In particolare per offrire un percorso di open government di qualità ai propri studenti, la scuola ha avviato patti con l'ente comunale e con la ASL. La scuola è partner di e-skills for Jobs di Agenda digitale, del Consorzio Garr

La scuola ha aderito al programma "Digitaliani in Campania" Consorzio Clara ed è sede di test Center Aica

Accordi di rete: "Collaborare per la Buona Scuola" volto anche al trasferimento di Best Practices; "Competenze per gestire la Buona scuola" volto alla formazione dei docenti sull'utilizzo di metodologie didattiche attive; "Dall'Invalsi al Miglioramento" finalizzata all'individuazione di modalità che partendo dall'analisi delle prove Invalsi consentano di progettare azioni per il miglioramento degli esiti degli alunni attraverso la riprogettazione dei processi.

## 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 realizzate saranno sempre centrate sull'esperienza, partendo dall'osservazione e descrizione dei fenomeni per consentire allo studente l'apprendimento per scoperta in situazioni che simulano contesti reali. I percorsi didattici si avvarranno di giochi didattici, e assunzione del ruolo di peer educator.

Impatto sui destinatari: Incremento delle competenze trasversali e disciplinari

La natura stessa del progetto prevede che metodologie e contenuti siano innovativi. I 4 moduli di cui si compone, pur presentando ciascuno un proprio prodotto finale, convergeranno nella realizzazione di un videogioco di arte e storia locale e di un' applicazione rivolta agli alunni e ai genitori, una sorta di utility per velocizzare l'informazione tra PA e cittadino, per migliorare l'open government e accrescere la community reale. Le metodologie saranno il learning by doing and by creating, il problem solving, project-based learning, cooperative learning, peer teaching.

Saranno adoperate piattaforme di developer app quali Appinventor 2. La presenza degli adulti migliorerà l'instaurarsi di un rapporto educativo tra scuola-famiglia-territorio; e il coinvolgimento delleragazze potrà incentivare la motivazione nelle stesse a intraprendere studi

e professioni STEM. I prodotti realizzati, con caratteristiche di accessibilità saranno liberamente disponibili



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Direzione Generale per i programmi 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 IST. D'ISTRUZIONE SUPERIORE  
'EUROPA' (NAIS078002)

### Coerenza con l'offerta formativa

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

Il progetto si pone nell'ottica del potenziamento delle azioni inserite nel PTOF. Le attività curricolari sono sempre centrate sull'esperienza, partendo dall'osservazione e descrizione dei fenomeni. Lo studente apprende per scoperta in ambienti che simulano contesti reali. I percorsi didattici si avvalgono di giochi didattici, esperimenti di laboratorio, esercitazioni, rinforzo e verifiche di apprendimento. I laboratori sono occasioni per favorire l'inclusione di tutti gli alunni. I percorsi formativi programmati con la partecipazione dei genitori e degli alunni si concludono con la somministrazione di una prova esperta pluridisciplinare per classi parallele la realizzazione di un prodotto, oggetto di valutazione da parte dei CdC, sulla base di apposite rubriche che valorizzano oltre alle competenze disciplinari anche quelle trasversali. Agli alunni vengono somministrati strumenti di autovalutazione.

Tra le attività coerenti con l'obiettivo: Pillole di conoscenza; Progetto competenze digitali; Coding; Progetto lettura; Progetto storia; Madrelingua; e-twinning; Play Energy; Piano delle Lauree Scientifiche; Progetto "Percorsi nella natura della mia città"; Progetto "Diamo luce all'arte"; Progetto "La chimica che salva la vita"; Progetto "English and law"; Progetto "Immersive english" ([http://www.isiseuropa.gov.it/wp-content/uploads/2016/10/PTOF-ottobre\\_2016.pdf](http://www.isiseuropa.gov.it/wp-content/uploads/2016/10/PTOF-ottobre_2016.pdf)) e nuovi progetti in atto come Lets' app, e Giovani della Campania per l'Europa, l'ambiente e lo sport.

## 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 progettazione partecipata con gli alunni e genitori e le istituzioni pubbliche e private del territorio ha permesso di far emergere bisogni e aspettative dei destinatari. Le azioni sono co-progettate e sostenute dai soggetti intervenuti che a vario titolo perseguono finalità educative e culturali e dagli enti territoriali dei comuni da cui provengono gli alunni della scuola per intervenire e supportare le famiglie e gli alunni con disagi socio-economici causa di dispersione e abbandoni scolastici.

La scuola è Centro Territoriale per l'inclusione, sensibile e responsabile verso tutte le situazioni di difficoltà fisiche e psicologiche. La scelta del modello nasce proprio dalla necessità di creare prodotti che possano costituire modalità di apprendimento nell'istruzione domiciliare, per gli alunni ipovedenti e per gli alunni con difficoltà di apprendimento.

Si prevedono interventi attuati da figure professionali per attività di outing, di orientamento, di setting e di discussione guidata.

Ogni alunno realizzerà un prodotto finale a partire dall'argomento tra quelli proposti, e sarà stimolato ad utilizzare uno stile comunicativo chiaro, non scontato. La conclusione dovrà stimolare una sensazione positiva sull'idea presentata.

Le attività mireranno all'implementazione di modi creativi per stimolare la motivazione, l'autostima e l'acquisizione delle competenze chiave di cittadinanza.

## 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.

I risultati saranno monitorati con strumenti previsti nel Manuale qualità dell'istituto, certificato ISO 9004:2009.

L'impatto sui destinatari sarà rilevato monitorando: l'incremento della motivazione allo studio (incremento atteso 15%); tasso di abbandono per le classi del biennio (riduzione del 5 %); frequenza scolastica (aumento del 10%); comportamenti a rischio (riduzione del 5%) ; autovalutazione del percorso e gradimento

L'impatto sui genitori e sui territorio sarà rilevato mediante la somministrazione di schede di monitoraggio soddisfazione.

La comunità scolastica ed in particolar modo tutti i CdC in cui sono inseriti gli allievi partecipanti al progetto dovranno esprimere attraverso apposite schede l'impatto del progetto sugli stessi. Gli esiti dei percorsi saranno restituiti al Collegio dei docenti in termini di partecipazione, superamento, gradimento, prodotti realizzati al fine della socializzazione dei percorsi.

Gli indicatori della verifica faranno riferimento alle cinque aree di competenza DigComp: informazione, comunicazione, creazione di contenuti, sicurezza, problem solving ma soprattutto in linea con le azioni 14-15-16-17 del PNSD sulle competenze digitali.

Ogni prodotto realizzato sarà considerato compito di prestazione e il consiglio di classe in cui sono inseriti gli alunni sarà chiamato ad esprimere la propria valutazione sullo stesso, in base a rubriche di valutazione che terranno conto anche delle competenze trasversali acquisite.

### **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).

Obiettivo principale sarà la massimizzazione della visibilità di tutte le iniziative messe in campo attraverso la redazione di comunicati periodici sulla radio-web e sul sito della scuola.

Al termine dell'attività sarà realizzato un convegno al quale saranno invitati i genitori, le istituzioni pubbliche e private coinvolte e tutte le istituzioni scolastiche del territorio. Gli alunni presenteranno i propri lavori e i docenti formatori e tutor presenteranno il modello di progettazione didattica utilizzato e i relativi strumenti operativi. La realizzazione dei prodotti previsti costituirà un impianto metodologico da diffondere come best practics attraverso video divulgativi che siano in grado di illustrare tutti gli step necessari per l'implementazione del processo e la successione di fasi da seguire per "confezionare" il prodotto su qualsivoglia tematica.

I materiali prodotti saranno utilizzabili da tutti i consigli di classi e potranno essere il punto di partenza per le attività da svolgere in classe e per coinvolgere ed emozionare gli alunni sugli argomenti da proporre.

### **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 alunni, i genitori e le istituzioni pubbliche e private sono coinvolte sin dalla fase di progettazione, attraverso la rilevazione dei bisogni per individuare le varie aree di intervento e le azioni da realizzare. In caso di approvazione del progetto saranno previsti momenti di progettazione partecipata con i genitori e gli alunni e tutti i soggetti coinvolti per definire le tematiche da trattare, in continuità con i percorsi formativi approvati dai CdC. I CdC sono stati coinvolti nella fase della definizione delle competenze che tali percorsi dovranno contribuire a sviluppare e verranno interpellati per individuare gli allievi che necessitano dell'intervento formativo. La realizzazione dei prodotti prevede che l'alunno sia il co-progettista attivo delle attività da porre in essere a cominciare dalla scelta della tematica. Questa metodologia prevede la partecipazione diretta ed attiva degli studenti nell'ideazione, progettazione e realizzazione dei prodotti finali, con la motivazione quale elemento cardine che partendo dalle competenze chiave di cittadinanza dello studente lo sprona e stimola al perseguimento di obiettivi chiari, precisi e adeguati, in modo da rafforzarne l'autostima. Durante lo svolgimento del progetto saranno previsti momenti di incontro con i genitori e le figure professionali che hanno svolto le attività di orientamento e di discussione guidata. Tutti i soggetti coinvolti parteciperanno alle fasi di monitoraggio finale e disseminazione 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

Nei moduli formativi saranno affrontate le seguenti tematiche: educazione alla valutazione della qualità e della integrità delle informazioni, alla lettura, scrittura e collaborazione in ambienti digitali, alla comprensione e uso dei dati e introduzione all'open government, al monitoraggio civico e al data journalism. Concetti di multimedialità, interattività. Il concetto di interfaccia. La narrazione fra testo, immagini, audio, video. Storytelling e digital storytelling. Il videogioco come nuova forma di narrazione. Gli ambienti in realtà virtuale come ambienti comunicativi e le diverse tipologie di realtà virtuale. Il modello computazionale; cos'è un linguaggio di programmazione e come scegliere quello più adatto agli obiettivi che ci si pone; come progettare e programmare un'App mobile. Dal punto di vista esperienziale si attueranno più fasi laboratoriali. Un'azione formativa prevede come prodotto la realizzazione di un gioco che affronti il tema dell'arte locale, sulla mappa della città e su alcuni luoghi di interesse artistico che i giocatori potranno raggiungere solo superando prove. Al termine verrà lanciato il videogame attraverso una 'Caccia ai tesori artistici' in cui saranno coinvolti anche i genitori degli allievi. Inoltre gli studenti e le studentesse saranno chiamati a realizzare un'app di social utility da diffondere tra coetanei e cittadini.



## 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
Pillole di conoscenza	<a href="http://www.isiseuro.pa.gov.it/w">http://www.isiseuro.pa.gov.it/w</a>	<a href="http://www.pillolediconoscenza.it/">http://www.pillolediconoscenza.it/</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All egato
Progettazione e disseminazione degli interventi	14	A.GE. Regione Campania Associazione "Artigianiamo" Passioni arte e mestieri Associazione "Le Ali della Vita" Associazione "Mente e Coscienza" ASSOCIAZIONE ANTIRACHET E ANTIUSURA POMIGLIANO PER LA LEGALITA' DOMENICO NOVIELLO Associazione Casa Consumatore Associazione culturale " For Children" Associazione socio- culturale "Vivere Casalnuovo - Impegno ambientale Centro socio-culturale Giorgio La Pira COMUNE DI ACERRA Comune di Brusciano Comune di Casalnuovo di Napoli COMUNE DI POMIGLIANO D'ARCO Obiettivo Famiglia Federcasalinghe	Accordo	2763/04- 06	11/04/2017	Si
Progettazione e disseminazione degli interventi	1	AICANET ASSOCIAZIONE ITALIANA PER L'INFORMATICA ED IL CALCOLO AUTOMATICO	Accordo	2651	08/04/2017	Si



Progettazione e disseminazione degli interventi	1	Consorzio CLARA (Computer Learning Applied Research Academy)	Accordo	2239	23/03/2017	Sì
Progettazione e disseminazione degli interventi	1	IWA - INTERNATIONAL WEB ASSOCIATION	Accordo	3354	09/05/2017	Sì
Progettazione e disseminazione degli interventi	1	INDIRE	Dichiarazione di intenti	3566	17/05/2017	Sì

### Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
Trasferimento Best Practics	NAIS078002 IST. D'ISTRUZIONE SUPERIORE 'EUROPA' NAPM230005 IST.MAGIS.M. SERAO - POMIGLIANO D'ARCO NATF040003 ITI E.BARSANTI-POMIGLIANO D'ARCO NAPC19000Q L.CLAS.SC.'V. IMBRIANI'POMIGLIANO D'ARCO NAPQ01000A LIC. SCIENTIF. - SCIENZE UMANE 'CANTONE' NAEE16000G POMIGLIANO 1 FRASSO NAEE358009 POMIGLIANO 2 - CAPOLUOGO NAIC8BW005 POMIGLIANO I. C. - OMERO-MAZZI NAIC8BU00D POMIGLIANO I.C. SULMONA -LEONE	655	26/01/2016	Sì



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 IST. D'ISTRUZIONE SUPERIORE  
'EUROPA' (NAIS078002)

<p>Formazione docenti sull'innovazione didattica</p>	<p>NAEE10100Q ACERRA 1 - PIAZZA RENELLA NAEE10200G ACERRA 2 C.D. NAEE34400B ACERRA 4 - SPINIELLO NAIC8GQ00T ACERRA IC 3 DON LORENZO MILANI- NAIC8GP002 ACERRA IC FERRAJOLOSIANI NAEE119001 CASALNUOVO 1 - DE CURTIS NAIC84300V CASALNUOVO IC RAG. D'EUROPA NAIC8AJ002 CASALNUOVO IC ALDO MORO NAIC898003 CASALNUOVO IC DE NICOLA NAIC87900N CASALNUOVO IC VIVIANI NAIC84900T CASTELLO DI CISTERNA I.C. NAMM15100Q G.CAPORALE NAIS05900L GIANCARLO SIANI NAIS078002 IST. D'ISTRUZIONE SUPERIORE 'EUROPA' NAPM230005 IST.MAGIS.M. SERAO - POMIGLIANO D'ARCO NAIS10900C ISTITUTO SUPERIORE BRUNO MUNARI ACERRA NATF040003 ITI E.BARSANTI-POMIGLIANO D'ARCO NAPC19000Q L.CLAS.SC.'V. IMBRIANI'POMIGLIANO D'ARCO NAPS72000T LIC. SC, CLAS, LING ' A.M.DE' LIGUORI' NAPQ01000A LIC. SCIENTIF. - SCIENZE UMANE 'CANTONE' NAEE16000G POMIGLIANO 1 FRASSO NAEE358009 POMIGLIANO 2 - CAPOLUOGO NAIC8BW005 POMIGLIANO I. C. - OMERO-MAZZI NAIC8BU00D POMIGLIANO I.C. SULMONA -LEONE NAIC8DE00E POMIGLIANO I.C.FALCONE CATULLO</p>	<p>2772</p>	<p>11/04/20 17</p>	<p>Si</p>
--	--	-------------	------------------------	-----------



progettazione, azioni di miglioramento partendo dai risultati Invalsi	NAIC8GP002 ACERRA IC FERRAJOLO-SIANI NAMM33000C ALIGHIERI -MARIGLIANO NAMM15100Q G.CAPORALE NAIS05900L GIANCARLO SIANI NAIS078002 IST. D'ISTRUZIONE SUPERIORE 'EUROPA' NAPM230005 IST.MAGIS.M. SERAO - POMIGLIANO D'ARCO NAIS10900C ISTITUTO SUPERIORE BRUNO MUNARI ACERRA NAPC19000Q L.CLAS.SC.'V. IMBRIANI'POMIGLIANO D'ARCO NAPQ01000A LIC. SCIENTIF. - SCIENZE UMANE 'CANTONE' NAIC8DT00V MARIGLIANO IC MILANI-ALIPERTI NAEE15200L NOLA 1 - T. VITALE CAPOLUOGO NAIC8CQ00B PALMA CAMP. I.C. 1 DE CURTIS NAEE16000G POMIGLIANO 1 FRASSO NAEE358009 POMIGLIANO 2 - CAPOLUOGO NAIC8BU00D POMIGLIANO I.C. SULMONA -LEONE NAIC8DE00E POMIGLIANO I.C.FALCONE CATULLO	7019	08/11/2016	Si
---	---	------	------------	----

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
IL PENSIERO COMPUTAZIONALE NELL'ARTE LOCALE: DALL'ASTRAZIONE ALLA RAPPRESENTAZIONE DIGITALE DI UN' IDEA	€ 5.682,00
LABORATORIO LEARNING BY DOING: REALIZZAZIONE DI UN VIDEOGAME SULL'ARTE LOCALE	€ 5.682,00
OPEN GOVERNMENT, MONITORAGGIO CIVICO ED EDUCAZIONE ALL'USO DEI NUOVI LINGUAGGI DIGITALI	€ 5.682,00
LET'S APP: DALLA REALIZZAZIONE DI UN'APP ALLA PROMOZIONE E PUBBLICIZZAZIONE ATTRAVERSO UNA CAMPAGNA VIRALE.	€ 5.682,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 22.728,00</b>

### Sezione: Moduli

#### Elenco dei moduli



**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**  
**Titolo: IL PENSIERO COMPUTAZIONALE NELL'ARTE LOCALE: DALL'ASTRAZIONE**  
**ALLA RAPPRESENTAZIONE DIGITALE DI UN' IDEA**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	IL PENSIERO COMPUTAZIONALE NELL'ARTE LOCALE: DALL'ASTRAZIONE ALLA RAPPRESENTAZIONE DIGITALE DI UN' IDEA
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>DESTINATARI:</b> Studenti e studentesse del primo biennio che mostrano livelli non soddisfacenti di interesse e partecipazione alla vita scolastica.</p> <p><b>STRUTTURA:</b> Incontri di tre ore settimanali in orario pomeridiano.</p> <p><b>OBIETTIVI:</b> Il modulo si pone l'obiettivo di promuovere le competenze tecnologiche favorendo le condizioni della risoluzione di problemi mediante la loro scomposizione in parti più piccole. E' necessario che le nostre studentesse e i nostri studenti siano consapevoli del codice che abita una parte sempre più rilevante del mondo; per questo occorre comprendere gli algoritmi e le strutture di dati prima ancora che questi vengano formalizzati nei termini di un linguaggio di programmazione. Agire sulla motivazione degli studenti per favorire la partecipazione attiva alla didattica curricolare.</p> <p><b>METODOLOGIE:</b> project-based learning; learning by doing and by creating, cooperative learning, peer teaching</p> <p><b>RISULTATI ATTESI:</b> La valutazione dell'impatto delle tecnologie sulla vita quotidiana potrebbe essere realizzata riflettendo su quanti singoli gesti compongono a loro volta alcune azioni semplici e paragonando tali gesti a piccoli blocchi di codice. L'impatto che una determinata azione ha su chi la compie e sugli altri induce a registrare informazioni e a descrivere eventi. La realizzazione di giochi, in cui i protagonisti risultano gli stessi alunni, facilita l'apprendimento del codice che si nasconde dietro ogni movimento. I ragazzi saranno chiamati all'autoproduzione del percorso da seguire, delle azioni da compiere, degli ostacoli da superare, tutti accompagnati da schede di codice. L'impatto sociale di un gioco conduce sempre al ragionamento: trasparenza nelle procedure produttive, in termini di rispetto dei diritti umani, di comprensione dell'utilità, della selezione degli utenti, del coinvolgimento e della comunicazione. Incremento della partecipazione e della frequenza. L'impatto sui destinatari sarà rilevato monitorando: l'incremento della motivazione allo studio (incremento atteso 15%); tasso di abbandono per le classi del biennio (riduzione del 5 %); frequenza scolastica (aumento del 10%); comportamenti a rischio (riduzione del 5%) ; autovalutazione del percorso e gradimento L'impatto sui genitori e sui territorio sarà rilevato mediante la somministrazione di schede di monitoraggio soddisfazione. La comunità scolastica ed in particolar modo tutti i CdC in cui sono inseriti gli allievi partecipanti al progetto dovranno esprimere attraverso apposite schede l'impatto del progetto sugli stessi. Gli esiti dei percorsi saranno restituiti al Collegio dei docenti in termini di partecipazione, superamento, gradimento, prodotti realizzati al fine della socializzazione dei percorsi. Gli indicatori della verifica faranno riferimento alle cinque aree di competenza DigComp: informazione, comunicazione, creazione di contenuti, sicurezza, problem solving ma soprattutto in linea con le azioni 14-15-16-17 del PNSD sulle competenze digitali. Ogni prodotto realizzato sarà considerato compito di prestazione e il consiglio di classe in cui sono inseriti gli alunni sarà chiamato ad esprimere la propria valutazione sullo stesso, in base a rubriche di valutazione che terranno conto anche delle competenze trasversali acquisite.</p>



	<p>MODALITÀ: Approccio laboratoriale diviso in varie fasi: input informativo e formativo dato dall'esperto rispetto alla tematica da affrontare; presentazione della/e piattaforma/e da adoperare; fase di lavoro di progettazione; attuazione dell'azione stabilita attraverso la piattaforma. Interventi individuali di supporto.</p> <p>CONTENUTI: L'azione formativa prevede come prodotto la realizzazione di un gioco che affronti il tema dell'arte locale e di cui in questo primo modulo sarà realizzata la progettazione (dalla ideazione allo storytelling). Il gioco si concentrerà sulla mappa della città e su alcuni luoghi di interesse artistico che i giocatori potranno raggiungere solo superando prove quanto prodotto costituirà il punto di partenza del modulo successivo. La trasversalità delle discipline sarà l'aspetto fondamentale che fungerà da collante dell'intero modulo: arte, storia, informatica, matematica, italiano, inglese. Le ricerche artistiche e storiche saranno effettuate dai ragazzi assieme ai consigli di classe già nel corso delle ore curricolari.</p> <p>VALUTAZIONE E PRODOTTO: Test di ingresso Autovalutazione in itinere e finale Prova semistrutturata in itinere Prova di prestazione: definizione di correlazioni tra i materiali Prodotto: progettazione di uno storytelling</p> <p>CERTIFICAZIONE: Al termine del percorso gli alunni conseguiranno una certificazione corrispondente alle competenze acquisite anche attraverso il sostenimento degli esami previsti presso il Test center della scuola.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/03/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NATN078016
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: IL PENSIERO COMPUTAZIONALE NELL'ARTE LOCALE: DALL'ASTRAZIONE ALLA RAPPRESENTAZIONE DIGITALE DI UN' IDEA

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: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**

**Titolo: LABORATORIO LEARNING BY DOING: REALIZZAZIONE DI UN VIDEOGAME SULL'ARTE LOCALE**



## Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	LABORATORIO LEARNING BY DOING: REALIZZAZIONE DI UN VIDEOGAME SULL'ARTE LOCALE
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>DESTINATARI:</b> Studenti e studentesse del primo biennio che mostrano livelli non soddisfacenti di interesse e partecipazione alla vita scolastica.</p> <p><b>STRUTTURA:</b> Incontri di tre ore settimanali in orario pomeridiano.</p> <p><b>OBIETTIVI:</b> Il modulo si pone l'obiettivo di promuovere le competenze tecnologiche favorendo le condizioni della risoluzione di problemi mediante la loro scomposizione in parti più piccole. E' necessario che le nostre studentesse e i nostri studenti siano consapevoli del codice che abita una parte sempre più rilevante del mondo; per questo occorre comprendere gli algoritmi e le strutture di dati prima ancora che questi vengano formalizzati nei termini di un linguaggio di programmazione. Agire sulla motivazione degli studenti per favorire la partecipazione attiva alla didattica curriculare.</p> <p><b>METODOLOGIE:</b> project-based learning; learning by doing and by creating, cooperative learning, peer teaching</p> <p><b>RISULTATI ATTESI:</b> La valutazione dell'impatto delle tecnologie sulla vita quotidiana potrebbe essere realizzata riflettendo su quanti singoli gesti compongono a loro volta alcune azioni semplici e paragonando tali gesti a piccoli blocchi di codice. L'impatto che una determinata azione ha su chi la compie e sugli altri induce a registrare informazioni e a descrivere eventi. La realizzazione di giochi, in cui i protagonisti risultano gli stessi alunni, facilita l'apprendimento del codice che si nasconde dietro ogni movimento. I ragazzi saranno chiamati all'autoproduzione del percorso da seguire, delle azioni da compiere, degli ostacoli da superare, tutti accompagnati da schede di codice. L'impatto sociale di un gioco conduce sempre al ragionamento: trasparenza nelle procedure produttive, in termini di rispetto dei diritti umani, di comprensione dell'utilità, della selezione degli utenti, del coinvolgimento e della comunicazione. Incremento della partecipazione e della frequenza. L'impatto sui destinatari sarà rilevato monitorando: l'incremento della motivazione allo studio (incremento atteso 15%); tasso di abbandono per le classi del biennio (riduzione del 5 %); frequenza scolastica (aumento del 10%); comportamenti a rischio (riduzione del 5%) ; autovalutazione del percorso e gradimento L'impatto sui genitori e sui territorio sarà rilevato mediante la somministrazione di schede di monitoraggio soddisfazione. La comunità scolastica ed in particolar modo tutti i CdC in cui sono inseriti gli allievi partecipanti al progetto dovranno esprimere attraverso apposite schede l'impatto del progetto sugli stessi. Gli esiti dei percorsi saranno restituiti al Collegio dei docenti in termini di partecipazione, superamento, gradimento, prodotti realizzati al fine della socializzazione dei percorsi. Gli indicatori della verifica faranno riferimento alle cinque aree di competenza DigComp: informazione, comunicazione, creazione di contenuti, sicurezza, problem solving ma soprattutto in linea con le azioni 14-15-16-17 del PNSD sulle competenze digitali. Ogni prodotto realizzato sarà considerato compito di prestazione e il consiglio di classe in cui sono inseriti gli alunni sarà chiamato ad esprimere la propria valutazione sullo stesso, in base a rubriche di valutazione che terranno conto anche delle competenze trasversali acquisite.</p> <p><b>MODALITÀ:</b> Approccio laboratoriale diviso in varie fasi: input informativo e formativo dato dall'esperto rispetto alla tematica da affrontare; presentazione della/e piattaforma/e da adoperare; fase di lavoro di progettazione; attuazione dell'azione stabilita attraverso la</p>



	<p>piattaforma. Interventi individuali di supporto.</p> <p>CONTENUTI: L'azione formativa prevede come prodotto la realizzazione di un gioco che affronti il tema dell'arte locale, la cui ideazione è stata strutturata nel modulo uno. Il gioco si concentrerà sulla mappa della città e su alcuni luoghi di interesse artistico che i giocatori potranno raggiungere solo superando prove. Il gioco sarà digitalizzato attraverso una piattaforma e potrà essere fruibile attraverso la pubblicazione sul sito dell'Istituto nella sezione dedicata al progetto. Al termine del modulo verrà lanciato il videogame attraverso una 'Caccia ai tesori artistici' che vedrà anche la partecipazione dei genitori e degli allievi delle scuole in rete. La trasversalità delle discipline sarà l'aspetto fondamentale che fungerà da collante dell'intero modulo: arte, storia, informatica, matematica, italiano, inglese. Le ricerche artistiche e storiche saranno effettuate dai ragazzi assieme ai consigli di classe già nel corso delle ore curricolari.</p> <p>VALUTAZIONE E PRODOTTO: Test di ingresso Autovalutazione in itinere e finale Prova semistrutturata in itinere Prova di prestazione: connessioni logiche tra contenuti e interfaccia del gioco sociale Prodotto: gioco digitale</p> <p>CERTIFICAZIONE: Al termine del percorso gli alunni conseguiranno una certificazione corrispondente alle competenze acquisite anche attraverso il sostenimento degli esami previsti presso il Test center della scuola.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/03/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NATN078016
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: LABORATORIO LEARNING BY DOING: REALIZZAZIONE DI UN VIDEOGAME SULL'ARTE LOCALE

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: OPEN GOVERNMENT, MONITORAGGIO CIVICO ED EDUCAZIONE ALL'USO DEI NUOVI LINGUAGGI DIGITALI**



## Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	OPEN GOVERNMENT, MONITORAGGIO CIVICO ED EDUCAZIONE ALL'USO DEI NUOVI LINGUAGGI DIGITALI
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>DESTINATARI:</b> Studenti e studentesse del secondo biennio che mostrano livelli non soddisfacenti di interesse e partecipazione alla vita scolastica.</p> <p><b>STRUTTURA:</b> Incontri di tre ore settimanali in orario pomeridiano.</p> <p><b>OBIETTIVI:</b> Il modulo si pone l'obiettivo di promuovere le competenze digitali tra studentesse, studenti degli alunni coinvolti nel progetto. Le condizioni dello sviluppo di cittadini consapevoli e responsabili passa attraverso lo studio di due tematiche di grande importanza quali la cittadinanza digitale e l'open government. La possibilità di accostarsi alla pubblica amministrazione attraverso l'uso dei servizi digitali.</p> <p>Lavorare inoltre, sull'alfabetizzazione informativa (information literacy) , comprendere e problematizzare il ruolo delle notizie online.</p> <p><b>METODOLOGIE:</b> project-based learning; learning by doing and by creating, cooperative learning, peer teaching. Lo studio e l'approfondimento della tematica sarà realizzato attraverso la metodologia della didattica digitale e del monitoraggio civico, sia attraverso visite presso gli uffici comunali che presso altri enti territoriali. Una parte congrua di incontri sarà svolta nei laboratori dell'istituto. Interventi di supporto individuali.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI:</b> sensibilizzazione, consapevolezza, e uso critico rispetto al web, in particolar modo, open government; capacità e competenze per costruire una rete di informazioni verificate e condivisibili.</p> <p>L'impatto sui destinatari sarà rilevato monitorando: l'incremento della motivazione allo studio (incremento atteso 15%); tasso di abbandono per le classi del biennio (riduzione del 5 %); frequenza scolastica (aumento del 10%); comportamenti a rischio (riduzione del 5%) ; autovalutazione del percorso e gradimento</p> <p>L'impatto sui genitori e sui territorio sarà rilevato mediante la somministrazione di schede di monitoraggio soddisfazione.</p> <p>La comunità scolastica ed in particolar modo tutti i CdC in cui sono inseriti gli allievi partecipanti al progetto dovranno esprimere attraverso apposite schede l'impatto del progetto sugli stessi. Gli esiti dei percorsi saranno restituiti al Collegio dei docenti in termini di partecipazione, superamento, gradimento, prodotti realizzati al fine della socializzazione dei percorsi.</p> <p>Gli indicatori della verifica faranno riferimento alle cinque aree di competenza DigComp: informazione, comunicazione, creazione di contenuti, sicurezza, problem solving ma soprattutto in linea con le azioni 14-15-16-17 del PNSD sulle competenze digitali.</p> <p>Ogni prodotto realizzato sarà considerato compito di prestazione e il consiglio di classe in cui sono inseriti gli alunni sarà chiamato ad esprimere la propria valutazione sullo stesso, in base a rubriche di valutazione che terranno conto anche delle competenze trasversali acquisite.</p> <p><b>MODALITÀ:</b> Approccio laboratoriale diviso in varie fasi: input informativo e formativo dato dall'esperto rispetto alla tematica da affrontare; presentazione di casi emblematici di fake news; fase di lavoro di progettazione</p> <p><b>CONTENUTI</b></p> <p>Impatto delle nuove tecnologie sul rapporto tra cittadini e PA. Consapevolezza delle procedure sulla sicurezza online. Impatto sociale delle nuove tecnologie. Per quanto riguarda l'amministrazione aperta o open government si analizzerà un modello di amministrazione capace di rendere procedimenti e decisioni più trasparenti e aperti alla partecipazione dei cittadini. Le studentesse e gli studenti del secondo biennio saranno guidati all'open government per la crescita di cittadini consapevoli e responsabili e si avvicineranno alla pubblica amministrazione attraverso l'uso dei servizi digitali. Si effettueranno visite ad alcuni enti di PA locale e si analizzeranno le buone pratiche di trasparenza e di informazione attraverso i canali informatici istituzionali. In laboratorio si passerà a catalogare i servizi presenti sul territorio e ad evidenziare possibili miglioramenti in campo di efficienza, efficacia ed economicità per poi intraprendere la produzione e</p>



	<p>pubblicazione di un applicativo di scopo sociale. L'esperto introdurrà tematiche relative alla programmazione di un'app.</p> <p>La valutazione della trasparenza, partecipazione e accountability potrebbe essere realizzata considerando per una PA (Comune, scuola...) l'impatto che le informazioni hanno sui cittadini. Potrebbe essere ricavata attraverso informazioni sintetiche riportate sui siti web istituzionali, sulla diffusione e correttezza delle fasi procedurali dell'amministrazione. Si prevede lo studio di alcune PA d'avanguardia, allo scopo di avvicinare in modo estremamente realistico i genitori e gli studenti alla tematica/problematica in oggetto.</p> <p>VALUTAZIONE E PRODOTTO: Test iniziale; test di autovalutazione in itinere; realizzazione di una piattaforma per la pubblicazione di news del presente progetto, programmazione dell'app.</p> <p>CERTIFICAZIONE: Al termine del percorso gli alunni conseguiranno una certificazione corrispondente alle competenze acquisite anche attraverso il sostenimento degli esami previsti presso il Test center della scuola.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/03/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Competenze di cittadinanza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NATN078016
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: OPEN GOVERNMENT, MONITORAGGIO CIVICO ED EDUCAZIONE ALL'USO DEI NUOVI LINGUAGGI DIGITALI

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: LET'S APP: DALLA REALIZZAZIONE DI UN'APP ALLA PROMOZIONE E PUBBLICIZZAZIONE ATTRAVERSO UNA CAMPAGNA VIRALE.**

### Dettagli modulo

--	--



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)

Scuola IST. D'ISTRUZIONE SUPERIORE  
'EUROPA' (NAIS078002)

**Titolo modulo**

LET'S APP: DALLA REALIZZAZIONE DI UN'APP ALLA PROMOZIONE E PUBBLICIZZAZIONE ATTRAVERSO UNA CAMPAGNA VIRALE.



**Descrizione  
modulo**

**DESTINATARI:** studentesse e studenti del secondo biennio che mostrano livelli non soddisfacenti di interesse e partecipazione alla vita scolastica

**STRUTTURA:** Incontri di tre ore settimanali in orario pomeridiano.

**OBIETTIVI:** Il modulo si pone l'obiettivo di promuovere le competenze di cittadinanza digitale attraverso la realizzazione dell'applicativo progettato nel modulo tre e con la pubblicizzazione dello stesso attraverso una campagna virale.

Favorire la dimensione creativa, facendo leva sulle potenzialità della Rete e delle tecnologie digitali; affrontare con spirito critico la transmedialità; comprendere e problematizzare il ruolo dei dati e della loro produzione, archiviazione, raccolta, ordinamento e elaborazione; porsi in maniera propositiva rispetto al tema delle pari opportunità nelle esperienze didattiche collegate alle tecnologie e in generale alle STEM, promuovendo la partecipazione delle studentesse ai percorsi relativi alle materie STEM e fornire loro strumenti ed occasioni per confrontarsi con tali materie ed eventualmente orientarsi verso le carriere ICT.

**METODOLOGIE:** project-based learning; learning by doing and by creating, cooperative learning, peer teaching

**RISULTATI ATTESI:** sensibilizzazione, consapevolezza, e uso critico rispetto al web e al mobile; sviluppo della creatività digitale; potenziamento delle capacità di problem solving e del lavoro in team

L'impatto sui destinatari sarà rilevato monitorando: l'incremento della motivazione allo studio (incremento atteso 15%); tasso di abbandono per le classi del biennio (riduzione del 5 %); frequenza scolastica (aumento del 10%); comportamenti a rischio (riduzione del 5%) ; autovalutazione del percorso e gradimento

L'impatto sui genitori e sui territorio sarà rilevato mediante la somministrazione di schede di monitoraggio soddisfazione.

La comunità scolastica ed in particolar modo tutti i CdC in cui sono inseriti gli allievi partecipanti al progetto dovranno esprimere attraverso apposite schede l'impatto del progetto sugli stessi. Gli esiti dei percorsi saranno restituiti al Collegio dei docenti in termini di partecipazione, superamento, gradimento, prodotti realizzati al fine della socializzazione dei percorsi.

Gli indicatori della verifica faranno riferimento alle cinque aree di competenza DigComp: informazione, comunicazione, creazione di contenuti, sicurezza, problem solving ma soprattutto in linea con le azioni 14-15-16-17 del PNSD sulle competenze digitali.

Ogni prodotto realizzato sarà considerato compito di prestazione e il consiglio di classe in cui sono inseriti gli alunni sarà chiamato ad esprimere la propria valutazione sullo stesso, in base a rubriche di valutazione che terranno conto anche delle competenze trasversali acquisite.

**MODALITÀ:** Approccio laboratoriale diviso in varie fasi: input informativo e formativo dato dall'esperto rispetto alla tematica da affrontare; presentazione della/e piattaforma/e da adoperare; fase di lavoro di progettazione; creazione di storytelling attuazione dell'azione stabilita attraverso la piattaforma. Interventi individuali di supporto. Gli alunni, nelle vesti di peer educator effettueranno una disseminazione a catena all'interno delle istituzioni scolastiche della rete.

**CONTENUTI:** Progettazione di applicativo a scopo sociale. Concetti di multimedialità, interattività, ipertestualità. La narrazione fra testo, immagini, audio, video. Storytelling e digital storytelling. Text view, Botton e image view. Il marketing virale per raccontare/parlare del brand. Il passaparola come primo meccanismo di trasmissione delle nuove idee. Il marketing virale basato sul passaparola spontaneo, passaparola di informazioni, opinioni, considerazioni sul brand e/o sul prodotto.

**VALUTAZIONE E PRODOTTO:** Test iniziale; test di autovalutazione in itinere; pubblicazione dell'app social, realizzazione di uno storytelling per la realizzazione di una web series L'azione formativa prevede come prodotto la realizzazione di una campagna virale veicolata da brevi episodi di web series che intendono diffondere quanto prodotto dai moduli precedenti.

**CERTIFICAZIONE:** Al termine del percorso gli alunni conseguiranno una certificazione corrispondente alle competenze acquisite anche attraverso il sostenimento degli esami previsti presso il Test center della scuola.



<b>Data inizio prevista</b>	01/03/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Competenze di cittadinanza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NATN078016
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: LET'S APP: DALLA REALIZZAZIONE DI UN'APP ALLA PROMOZIONE E PUBBLICIZZAZIONE ATTRAVERSO UNA CAMPAGNA VIRALE.

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 39843)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 22.728,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 25.000,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	2791
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	24/10/2016
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	2795
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	10/04/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	17/05/2017 14:49:14
<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>IL PENSIERO COMPUTAZIONALE NELL'ARTE LOCALE: DALL'ASTRAZIONE ALLA RAPPRESENTAZIONE DIGITALE DI UN' IDEA</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>LABORATORIO LEARNING BY DOING: REALIZZAZIONE DI UN VIDEOGAME SULL'ARTE LOCALE</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>OPEN GOVERNMENT, MONITORAGGIO CIVICO ED EDUCAZIONE ALL'USO DEI NUOVI LINGUAGGI DIGITALI</u>	€ 5.682,00	



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 IST. D'ISTRUZIONE SUPERIORE  
'EUROPA' (NAIS078002)

10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>LET'S APP: DALLA REALIZZAZIONE DI UN'APP ALLA PROMOZIONE E PUBBLICIZZAZIONE ATTRAVERSO UNA CAMPAGNA VIRALE.</u>	€ 5.682,00	
	<b>Totale Progetto "Young computing programm: il pensiero computazionale al servizio del giovane cittadino"</b>	<b>€ 22.728,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 22.728,00</b>	<b>€ 25.000,00</b>