



Candidatura N. 44232
2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IC NOGARA
Codice meccanografico	VRIC857007
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA G. GALILEI,6
Provincia	VR
Comune	Nogara
CAP	37054
Telefono	044288034
E-mail	VRIC857007@istruzione.it
Sito web	www.icnogara.gov
Numero alunni	1190
Plessi	VRAA857014 - NOGARA VRAA857025 - PONTEPOSSERO DI SORGA' VRAA857036 - SORGA' - BONFERRARO VREE857019 - NOGARA "DON G. CALABRIA" VREE85702A - CASELLE VREE85704C - BONFERRARO-MARCONI G. VRMM857018 - NOGARA - "F. CIPRIANI" VRMM857029 - SORGA'



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	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 Aumento promozioni al successivo anno scolastico (solo per gli studenti del II ciclo) Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 44232 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	Eco-Bot amico dell'ambiente	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Eco-Bot amico dell'ambiente 2	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Sblocchiamo lo spazzino 2: al lavoro con Scratch	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Sblocchiamo lo spazzino: al lavoro con Scratch	€ 4.561,50
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	App - endiamo i rifiuti : un'app per tutti per segnalare i rifiuti abbandonati nel territorio comunale	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.889,50



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: La locomotiva del pensiero: AC-CODY-AMOCI

Descrizione progetto	Il progetto "La locomotiva del pensiero: ac-codi-amoci" prevede una progettazione in verticale di attività mirate allo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale al fine di promuovere negli alunni una maggiore consapevolezza della necessità di avere un sistema ambientale ecosostenibile. Gli alunni verranno coinvolti, a diversi livelli, in attività di raccolta differenziata con simulazione usando robot, di progettazione di percorsi ecologici in ambienti virtuali con uso di scratch, di ideazione di una app che segnali la presenza di rifiuti in parchi, fossati, sentieri, ecc...nel proprio territorio.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto Comprensivo di Nogara comprende i Comuni di Nogara e Sorgà, situati a sud della provincia di Verona. Nogara, con le frazioni di Caselle, Brancon, Montalto, Campalano e Barabò, conta circa 8.000 abitanti. Sorgà, con le frazioni di Bonferraro, Pontepossero, Pampuro e Torre Masino, ha una popolazione di circa 3.000 abitanti. Rispetto a Nogara, Sorgà presenta una maggiore percentuale di addetti nel primario e nel secondario e perciò lo sviluppo dei servizi è piuttosto contenuto. Frequentano la scuola di Sorgà anche gli alunni provenienti dal vicino Comune di Erbe. In entrambi i Comuni è in costante aumento il numero di famiglie straniere; attualmente la popolazione scolastica costituisce il 35% circa. Gli Enti locali collaborano con l'istituzione scolastica fornendo servizi di supporto quali il trasporto scolastico, la mensa, la realizzazione di attività pomeridiane; la stipula di convenzioni con la scuola favorisce l'attuazione di iniziative varie.

L'Istituto accoglie 1.197 alunni, prestano servizio 123 docenti. Il totale delle classi/sezioni è di 56. Nell'Istituto vi sono 3 scuole dell'infanzia (Pontepossero, Bonferraro, Nogara), 3 scuole primarie (Nogara, Caselle, Bonferraro), 2 scuole secondarie di primo grado (Nogara, Sorgà).

Obiettivi del progetto

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

Gli obiettivi perseguiti dal progetto "La locomotiva del pensiero: "ac-cody-amoci" sono i seguenti:

- sviluppare un pensiero chiaro, ordinato, rigoroso e creativo;
- promuovere il pensiero computazionale con diversi gradi di difficoltà a seconda dei cicli; favorire la crescita di competenze specifiche migliorando le capacità di ragionamento attraverso la sperimentazione del pensiero computazionale alla base di ogni disciplina;
- rafforzare la capacità di analisi per la risoluzione di problemi;
- favorire l'acquisizione di conoscenze e competenze digitali attraverso la creatività;
- promuovere gli elementi fondamentali per l'introduzione al linguaggio di programmazione;
- motivare all'apprendimento continuo;
- migliorare gli esiti di apprendimento;
- favorire l'inclusione tra compagni e l'integrazione con il territorio;
- rafforzare la competenza dell'imparare ad imparare.



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.

Il progetto prevede la formazione di gruppi misti di studenti provenienti da classi prime e seconde della scuola primaria (modulo uno), classi terze e quarte della scuola primaria (modulo due), classi quinte della scuola primaria e classi prime della scuola secondaria di primo grado (modulo tre). Non tutti avranno la possibilità di aderire alle attività per il limitato numero di partecipanti consentito dal progetto, perciò, dovendo orientare il progetto a studenti scelti, è stato necessario individuare i seguenti criteri di formazione dei gruppi misti: studenti con disagio socio-economico; studenti con problemi di apprendimento; studenti che usano in modo inadeguato e poco produttivo i vari dispositivi digitali; studenti che presentano scarso interesse nei confronti del digitale; studenti che usano consapevolmente le nuove tecnologie, sanno sfruttarle in modo produttivo e dimostrano uno spiccato interesse ad approfondire le tematiche sul coding, la creatività digitale e il pensiero digitale.

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.

I plessi dell'Istituto Comprensivo di Nogara coinvolti nelle attività programmate, avranno l'apertura pomeridiana oltre l'orario scolastico ordinario. Il progetto Pon "sviluppo del pensiero logico e computazionale, della creatività digitale e delle competenze di cittadinanza digitale" sarà concretizzato in uno o due pomeriggi a settimana per due o tre ore. La progettualità verrà esaurita in un tempo di circa due mesi per modulo. Il fatto che durante il pomeriggio alcuni studenti possano rimanere a scuola, renderà l'idea di un'Istituzione sempre viva e in progress. Ai ragazzi sarà consentito rimanere nell'edificio per la pausa pranzo, consumando un pasto portato da casa, in uno spazio appositamente predisposto. Le attività verranno svolte in un'aula del plesso disponibile. Per creare un clima favorevole all'apprendimento e alla collaborazione, si modificherà il setting d'aula formando tavoli modulari per gruppi di lavoro, "tribune" per l'ascolto e "posti opposti" per il lavoro in coppia. Inoltre per i ragazzi della secondaria di primo grado sono previste uscite nei parchi verdi del territorio comunale.

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...).

Per la realizzazione del progetto l'Istituto intende stipulare accordi per incrementare la collaborazione col territorio, in particolare saranno coinvolti l'Amministrazione Comunale di Nogara, alcune aziende. Diverse aziende saranno coinvolte (Calzaturificio Fiocco, Vetreria di Gazzo Veronese, Sti trasporti, Hinowa Spa), per favorire il raggiungimento degli obiettivi formativi previsti nel progetto, consentendo visite in azienda per conoscere modalità di produzione, con attenzione ai processi connessi per favorire l'educazione ambientale. L'Amministrazione Comunale di Nogara favorirà l'attuazione pratica del progetto, garantendo il trasporto gratuito per gli alunni che saranno coinvolti. Esa.com Spa è l'azienda del territorio che si occupa della raccolta differenziata dei rifiuti e dello smaltimento, attivando la collaborazione sarà possibile intervenire nello specifico per stimolare gli studenti all'educazione civica e ambientale con la predisposizione di una app da parte degli alunni.

Metodologie e Innovatività

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

Il progetto può definirsi innovativo in quanto propone esclusivamente attività le cui metodologie utilizzate pongono particolare attenzione allo sviluppo del pensiero computazionale e alla creatività digitale. Esse saranno organizzate secondo le seguenti modalità:

project-based learning: gli alunni realizzano progetti attraverso attività laboratoriali;

learning by doing and by creating: gli alunni apprendono attraverso la pratica;

cooperative learning/peer teaching: gli alunni apprendono in piccolo gruppo e aiutandosi reciprocamente si sentono corresponsabili del reciproco percorso;

problem solving: gli alunni risolvono problemi attraverso i processi, i meccanismi e le tecniche tipiche del problem solving;

compito di apprendimento: metodologia didattica che tende alla formazione integrale della persona, sviluppando competenze trasversali e disciplinari, ponendo l'alunno al centro dell'azione didattica, richiedendo la sua partecipazione attiva e consentendo la personalizzazione dell'apprendimento;

approccio dialogico: metodologia didattica che mette il dialogo al centro dell'insegnamento e dell'apprendimento e che pone una sostanziale attenzione alle esperienze che portano gli alunni;

coaching: per motivare all'apprendere.

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

Progetti specifici connessi con il PTOF sono quelli per il miglioramento degli esiti di apprendimento con sviluppo del critical thinking: recupero/potenziamento di italiano e matematica, teatrino per la comunicazione in lingua inglese, progetto per conoscenza lingua romena, progetto lettura e cineforum in biblioteca, libriadi. Particolare connessione è evidente con il laboratorio di tecnologia delle scuole primarie in cui si consolida una progettualità in cui centrale è lo sviluppo del pensiero computazionale, del coding e della robotica. Anche il progetto sport di classe favorisce lo sviluppo motorio e processi metacognitivi ritornando ai processi che garantiscono l'apprendere dall'esperienza. Il progetto inoltre risulta in continuità con le finalità educative previste nell'Atelier creativo, finalizzato per il nostro Ic con il Piano Nazionale Scuola Digitale e di prossima realizzazione. Il finanziamento ottenuto con la Fondazione CariVerona nell'anno scolastico 2014-15 ha consentito poi di potenziare una metodologia d'aula innovativa e interattiva, incrementando la dotazione digitale d'aula.



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 IC NOGARA (VRIC857007)

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'inclusione deve rappresentare un processo in cui gli alunni, a prescindere da abilità, genere, linguaggio, origine etnica o culturale, possono essere ugualmente valorizzati e forniti di uguali opportunità a scuola. Per coinvolgere coloro che non possono essere accompagnati, si attiva la convenzione con i Comuni per garantire il trasporto. Per il coinvolgimento dei destinatari saranno previste le seguenti strategie e misure: valorizzazione della risorsa compagni, ogni ragazzo ha talenti da esprimere e da condividere con i coetanei; attuazione di un processo di insegnamento-apprendimento secondo una logica costruttivista; promozione della meta-cognizione; considerazione dei propri tempi di sviluppo e potenzialità; organizzazione di lavori in piccoli gruppi in modo da valorizzare la personalità di ciascuno; predisposizione di attività che promuovano l'interazione di alunni di diversa origine culturale; programmazione di interventi che influenzino gli alunni in termini di atteggiamenti, di motivazioni, di modalità relazionali, di immagini di sé e di percezione dell'autostima; l'autovalutazione per rendere l'alunno sicuro di sé e in grado di assumersi responsabilità in termini di apprendimento; programmazione neurolinguistica per individuare il canale sensoriale preferenziale (visivo, uditivo o cinestetico) più idoneo per ogni studente, nonché i suoi "meta-programmi" di riferimento.



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)

Impatto e sostenibilità

Indicare, ad esempio, in che modo saranno valutati gli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio; quali strumenti saranno adottati per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto; come si prevede di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze, quali collegamenti ha il progetto con la ricerca educativa.

Gli interventi che mirano a sviluppare le competenze del pensiero computazionale e della creatività digitale delle studentesse e degli studenti dovranno mettere in evidenza un impatto positivo sui destinatari che vedranno migliorate le loro competenze logiche e creative.

Ogni attività dovrà vedere valutati i risultati raggiunti dai partecipanti.

Proprio per questo motivo si produrranno questionari in entrata e in uscita che consentiranno di delineare i progressi ottenuti. Tali questionari potranno essere somministrati singolarmente ma anche a gruppi per consentire una partecipazione laboratoriale dove ogni studente riconosce la risorsa del compagno come determinante per la progressione nelle attività.

La sostenibilità del progetto dipenderà quindi dal gradimento avuto, dalla partecipazione garantita, dalla valutazione positiva e dalla risposta che i genitori e la comunità locale sapranno testimoniare e mettere in evidenza.



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)

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).

Il progetto verrà esposto a tutta la comunità scolastica e alla cittadinanza dei due Comuni con avviso alle famiglie in modo tale da evidenziare come l'Istituto dia la disponibilità a migliorare la qualità del servizio per gli allievi che lo frequentano.

L'impegno da parte di chi propone il progetto è quello di continuarlo anche dopo la sua naturale conclusione in tempi e modi da stabilire.

Se il gradimento sarà testimoniato da esiti scolastici positivi nelle varie aree disciplinari e da risultati di integrazione e inclusione effettiva, la popolazione scolastica chiederà il proseguimento dell'iniziativa accingendo da altre fonti di finanziamento per consentirne l'attuazione. Si è pensato ad una fase formativa che non esaurisce l'esperienza nel mondo digitale, ma che è punto di partenza per il proseguimento in classe durante il tempo curricolare.

Compatibilmente con le risorse dell'Istituto avvierà attività formative dedicate agli insegnanti al fine di integrare l'uso di strumenti digitali nelle attività disciplinari con l'obiettivo duraturo di applicare il pensiero computazionale e le tecniche di coding alle diverse discipline scolastiche. Attraverso docenti esperti esterni, il tutor interno potrà formarsi, per poter replicare i moduli in anni successivi, ma con un minore impatto economico.

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.

Attraverso test di ingresso gli alunni prendono consapevolezza delle loro reali capacità e attivano un pensiero autocritico per comprendere le loro reali competenze in campo digitale. Così facendo gli allievi diventano protagonisti del loro sapere e manifestano l'esigenza di intraprendere processi cognitivi e stili di apprendimento efficaci utilizzando metodologie innovative offerte dalla scuola.

In tutto questo processo di autoanalisi e di presa di coscienza di quello che si è e di come si apprende, un ruolo fondamentale viene attribuito ai genitori che devono sostenere le scelte dei figli accompagnandoli, incoraggiandoli e gratificandoli. Si tratta di trasmettere loro il valore dell'opportunità offerta e di cogliere tutto ciò che di positivo ci può essere in un percorso di questo tipo. La frequenza a questi corsi deve essere quindi vista da studenti e genitori come un valido aiuto per diventare cittadini responsabili di domani. . In fase di progettazione verrà somministrato alle famiglie un questionario informativo on line, per la raccolta delle adesioni, aspettative, conoscenze pregresse, ecc . Al termine del modulo si sottoporrà un altro questionario di gradimento per individuare i punti di forza e le criticità rilevate sia per le famiglie che per gli alunni.



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

Nel progetto "La locomotiva del pensiero ac-codi-amoci" è prevista l'organizzazione di tre moduli verticali che vedranno coinvolti gli alunni del primo e del secondo ciclo di istruzione. Il filo conduttore dei contenuti proposti è l'eco-sostenibilità ambientale.

Al primo modulo parteciperanno gli alunni di età compresa tra i 6 anni e gli 8 anni. Ad essi saranno proposte attività di laboratorio durante le quali impareranno a programmare ed utilizzare dei robot che imiteranno degli operatori ecologici che praticano la raccolta differenziata.

Al secondo modulo parteciperanno alunni di età compresa tra i 9 anni e gli 11 anni. Ad essi saranno proposte attività che prevedono l'uso di computer o tablet e di programmi come scratch per organizzare e pianificare azioni relative al riciclo dei materiali.

Al terzo modulo parteciperanno alunni di età compresa tra i 12 anni e gli 14 anni. Essi saranno guidati nello sviluppo di un'app a forte impatto sociale che potrà migliorare non solo l'aspetto del territorio ma anche sensibilizzare la comunità educante. L'app consisterà nella possibilità di comunicare all'azienda territoriale che si occupa della raccolta dei rifiuti, il luogo e il tipo di rifiuto abbandonato affinché possa essere recuperato e smaltito. In base al numero delle segnalazioni verrà abbinato un colore che ne indicherà la soglia di attendibilità.



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
Didattica laboratoriale con strumentazione tecnologica	pag. 65	http://www.icnogara.gov.it/wp-content/uploads/2016/01/PTOF-12-11-2016-descrittivo-2016-17.pdf
Laboratorio di tecnologia: pensiero computazionale, coding, robotica	pag. 70	http://www.icnogara.gov.it/wp-content/uploads/2016/01/PTOF-12-11-2016-descrittivo-2016-17.pdf
Libriadi	pag. 64	http://www.icnogara.gov.it/wp-content/uploads/2016/01/PTOF-12-11-2016-descrittivo-2016-17.pdf
Progetto lettura	pag. 64	http://www.icnogara.gov.it/wp-content/uploads/2016/01/PTOF-12-11-2016-descrittivo-2016-17.pdf
Recupero matematica e italiano	pag. 72	http://www.icnogara.gov.it/wp-content/uploads/2016/01/PTOF-12-11-2016-descrittivo-2016-17.pdf
Sport di classe	pag.70	http://www.icnogara.gov.it/wp-content/uploads/2016/01/PTOF-12-11-2016-descrittivo-2016-17.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All'egato
'Calzaturificio Fiocco Srl' collaborerà per favorire il raggiungimento degli obiettivi educativi e formativi previsti per il progetto consentendo visite in azienda per conoscere modalità di produzione con attenzione ai processi connessi da esplicitare attraverso rappresentazione concettuale	1	Calzaturificio Fiocco SRL	Accordo	2340/A4a	12/05/2017	Si
L'Associazione Villaggio digitale, no-profit, ha come finalità quella di promuovere il pensiero critico avvicinando gli studenti alla logica della progettazione e dei processi computazionali.	1	Associazione Villaggio digitale	Accordo	2360/A4a	13/05/2017	Si



Esa-com Spa (Eco Servizi Ambientali Comunali)collaborerà per offrire agli studenti la possibilità di visitare l'azienda per conoscere modalità di produzione con attenzione ai processi connessi per l'esecuzione di servizi ambientali	1	Esa-Com Spa	Accordo	2372/A4a	13/05/2017	Si
Hinowa Spa con sede a Nogara collaborerà per avvicinare gli studenti al mondo dell'impresa con visite in azienda per conoscere le modalità tecnologiche e operative con attenzione ai processi connessi e alla progettazione nell'area sviluppo-ricerca. La processualità delle fasi aziendali consente di focalizzare sulle logiche del pensiero computazionale.	1	Hinowa Spa	Accordo	2373/A4a	13/05/2017	Si
Il Comune di Nogara provvederà al trasporto degli alunni che parteciperanno al progetto.	1	Amministrazione Comunale di Nogara	Accordo	2348/A4a	13/05/2017	Si
La Sti Spa servizio di trasporto merci, situata in Nogara, ha lo scopo di avvicinare gli studenti alla realtà aziendale per comprendere i processi connessi alla logistica aziendale. Le finalità educative-didattiche rientrano nello sviluppo del pensiero computazionale e della programmazione.	1	STI Spa	Accordo	2371/A4a	13/05/2017	Si

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Eco-Bot amico dell'ambiente	€ 5.082,00
Eco-Bot amico dell'ambiente 2	€ 5.082,00
Sblocchiamo lo spazzino 2: al lavoro con Scratch	€ 5.082,00
Sblocchiamo lo spazzino: al lavoro con Scratch	€ 4.561,50
App - endiamo i rifiuti : un'app per tutti per segnalare i rifiuti abbandonati nel territorio comunale	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.889,50



Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Eco-Bot amico dell'ambiente

Dettagli modulo

Titolo modulo	Eco-Bot amico dell'ambiente
Descrizione modulo	Il modulo è rivolto ad un gruppo di 15 alunni dai 6 ai 9 anni che attraverso il linguaggio di programmazione (coding) insegnano a piccoli robot (blue-bot, ozobot, cubetto) a distinguere i rifiuti per fare una corretta raccolta differenziata. Inizialmente si punta a dare l'uso delle corrette procedure di programmazione utilizzando le carte di Cody Roby per eseguire percorsi con codici che presentano anche la soluzione di problemi complessi. Attraverso il linguaggio del coding i ragazzi sviluppano il pensiero computazionale che permette loro di imparare a programmare per apprendere. Tutte le attività possono essere proposte in sottogruppi di 5 soggetti per favorire la collaborazione, l'inclusione e dar vita a idee più creative. Attraverso le attività proposte gli alunni acquisiscono un reale senso civico e un profondo rispetto per l'ambiente trattandosi di raccolta differenziata e corretta dei rifiuti domestici e non.
Data inizio prevista	06/11/2017
Data fine prevista	15/02/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	VREE857019
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Eco-Bot amico dell'ambiente

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Eco-Bot amico dell'ambiente 2



Dettagli modulo

Titolo modulo	Eco-Bot amico dell'ambiente 2
Descrizione modulo	Il modulo è rivolto ad un gruppo di 20 alunni dai 6 ai 9 anni che attraverso il linguaggio di programmazione (coding) insegnano a piccoli robot (blue-bot, ozobot, cubetto) a distinguere i rifiuti per fare una corretta raccolta differenziata. Inizialmente si punta a dare l'uso delle corrette procedure di programmazione utilizzando le carte di Cody Roby per eseguire percorsi con codici che presentano anche la soluzione di problemi complessi. Attraverso il linguaggio del coding i ragazzi sviluppano il pensiero computazionale che permette loro di imparare a programmare per apprendere. Tutte le attività possono essere proposte in sottogruppi di 5 soggetti per favorire la collaborazione, l'inclusione e dar vita a idee più creative. Attraverso le attività proposte gli alunni acquisiscono un reale senso civico e un profondo rispetto per l'ambiente trattandosi di raccolta differenziata e corretta dei rifiuti domestici e non.
Data inizio prevista	08/01/2018
Data fine prevista	30/03/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	VREE857019
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Eco-Bot amico dell'ambiente 2

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

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Sblocciamo lo spazzino 2: al lavoro con Scratch

Dettagli modulo

Titolo modulo	Sblocciamo lo spazzino 2: al lavoro con Scratch
----------------------	---



Descrizione modulo	Il modulo è rivolto ad un gruppo di 15 alunni dai 9 agli 11 anni che, attraverso la programmazione a blocchi o programmazione visuale devono cercare di realizzare progetti per mantenere un ambiente pulito e rispettato. Proprio per questo gli alunni vengono invitati ad utilizzare Scratch come ambiente di programmazione a blocchi; con questo strumento devono ideare giochi e storie rivolte al tema dell'ecologia e dell'ambiente. I lavori realizzati possono successivamente essere proposti a compagni della stessa età per testarne la validità e per disseminare un maggior senso civico in tutti. Gli studenti possono quindi dar vita ad idee innovative che portino a migliorare il loro territorio e li facciano rendere cittadini attivi e responsabili. Per questo modulo si useranno computer portatili, tablet, lim ed eventualmente anche piccoli robot per vedere nella pratica la realizzazione di percorsi, storie, ecc
Data inizio prevista	01/03/2018
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	VREE857019
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Sblocciamo lo spazzino 2: al lavoro con Scratch

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Sblocciamo lo spazzino: al lavoro con Scratch

Dettagli modulo

Titolo modulo	Sblocciamo lo spazzino: al lavoro con Scratch
----------------------	---



Descrizione modulo	Il modulo è rivolto ad un gruppo di 15 alunni dai 9 agli 11 anni che, attraverso la programmazione a blocchi o programmazione visuale devono cercare di realizzare progetti per mantenere un ambiente pulito e rispettato. Proprio per questo gli alunni vengono invitati ad utilizzare Scratch come ambiente di programmazione a blocchi; con questo strumento devono ideare giochi e storie rivolte al tema dell'ecologia e dell'ambiente. I lavori realizzati possono successivamente essere proposti a compagni della stessa età per testarne la validità e per disseminare un maggior senso civico in tutti. Gli studenti possono quindi dar vita ad idee innovative che portino a migliorare il loro territorio e li facciano rendere cittadini attivi e responsabili. Per questo modulo si useranno computer portatili, tablet, lim ed eventualmente anche piccoli robot per vedere nella pratica la realizzazione di percorsi, storie, ecc.
Data inizio prevista	01/02/2018
Data fine prevista	31/03/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	VREE857019
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Sblocchiamo lo spazzino: al lavoro con Scratch

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: App - endiamo i rifiuti : un'app per tutti per segnalare i rifiuti abbandonati nel territorio comunale

Dettagli modulo

Titolo modulo	App - endiamo i rifiuti : un'app per tutti per segnalare i rifiuti abbandonati nel territorio comunale
----------------------	--



Descrizione modulo	Il modulo è rivolto ad un gruppo di 20 alunni dai 12 ai 14 anni che, dopo un percorso ben definito sul linguaggio di programmazione, danno vita ad un'app per segnalare la presenza di rifiuti nel territorio. Lo scopo finale è quello di poter dotare tutti i cittadini di questa app che li metta in diretta comunicazione con la ditta che si occupa della raccolta e dello smaltimento dei rifiuti. Questo tipo di attività di project-based learning permette agli studenti di affrontare temi ambientali, di educazione civica e curricolari, di introdurre nuove competenze tecniche e scientifiche nella scuola con l'utilizzo di canali social e istituzionali e di diffondere nel territorio le progettualità che essi stessi presentano.
Data inizio prevista	05/11/2018
Data fine prevista	28/02/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	VRMM857018
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: App - endiamo i rifiuti : un'app per tutti per segnalare i rifiuti abbandonati nel territorio comunale

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 44232)
Importo totale richiesto	€ 24.889,50
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	1616/A16d
Data Delibera collegio docenti	25/03/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	1600/A16c
Data Delibera consiglio d'istituto	25/03/2017
Data e ora inoltro	18/05/2017 14:21:37
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì
Si dichiara di avere la disponibilità di spazi attrezzati per lo svolgimento delle attività proposte	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Eco-Bot amico dell'ambiente</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Eco-Bot amico dell'ambiente 2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Sblocchiamo lo spazzino 2: al lavoro con Scratch</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Sblocchiamo lo spazzino: al lavoro con Scratch</u>	€ 4.561,50	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>App - endiamo i rifiuti : un'app per tutti per segnalare i rifiuti abbandonati nel territorio comunale</u>	€ 5.082,00	



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 IC NOGARA (VRIC857007)

	Totale Progetto "La locomotiva del pensiero: AC-CODY-AMOCI"	€ 24.889,50	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 24.889,50	€ 25.000,00