

**Candidatura N. 992652
2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale**

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	VINCENZO LAURENZA TEANO
Codice meccanografico	CEIC8A100D
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIALE FERROVIA
Provincia	CE
Comune	Teano
CAP	81057
Telefono	0823875418
E-mail	CEIC8A100D@istruzione.it
Sito web	www.teanoistitutocomprendivo.gov.it
Numero alunni	1073
Plessi	CEAA8A101A - TEANO CENTRO -D.D.1- CEAA8A102B - TEANO CENTRO - GARIBALDI -D.D.1 CEAA8A103C - TEANO-SCALO CEAA8A104D - TEANO-PUGLIANO CEAA8A105E - TEANO - CASALE CEEE8A101G - TEANO CENTROGARIBALDI -D.D.1- CEEE8A102L - TEANO SCALO FERROVIARIO CEEE8A103N - TEANO VERSANO CEEE8A104P - TEANO S.MARCO CEMM8A101E - VINCENZO LAURENZA



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Innalzamento dei livelli di competenza delle discipline prove Invalsi, se misurabile Integrazione di tecnologie e contenuti digitali nella didattica (anche prodotti dai docenti) e/o produzione di contenuti digitali ad opera degli studenti Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Regione Generale per interventi di natura di attività
scuola, 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 VINCENZO LAURENZA TEANO
(CEIC8A100D)

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 992652 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	Music four digit@I 2	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Music four digit@I 1	€ 4.977,90
Competenze di cittadinanza digitale	Coding... per un maggiore slancio! 1	€ 4.977,90
Competenze di cittadinanza digitale	Coding... per un maggiore slancio! 2	€ 4.977,90
Competenze di cittadinanza digitale	N@vig@re...oltre gli ostacoli	€ 4.977,90
	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: Programmando si impara...

Descrizione progetto	<p>Il progetto è finalizzato ad ampliare ed integrare l'offerta formativa dell'Istituto mediante l'attivazione di interventi formativi caratterizzati da approcci innovativi diretti al sostegno e allo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale e per lo sviluppo delle competenze di cittadinanza digitale.</p> <p>Il progetto è strutturato come un percorso integrato che partendo dall'alfabetizzazione digitale di base mira a sviluppare il pensiero computazionale (primaria), l'uso consapevole dei media (secondaria di primo grado), la capacità di programmazione (primo ciclo di istruzione), la creatività digitale (primaria e secondaria di primo grado), affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare e vivere la società e le tecnologie non come consumatori passivi, ma come utenti attivi, creativi, consapevoli, rispettosi della netiquette e delle delle regole che disciplinano il comportamento in rete, capaci di integrare creativamente il digitale al manuale.</p>
-----------------------------	--

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'I.C. V. Laurenza ha sede centrale nel plesso, ex "Delle Chiaje", ubicato a Teano. La costruzione risale all'inizio degli anni '70. La realtà scolastica si sviluppa su 12 plessi di seguito riportati Plesso Versano, plesso di V.le Sant'Antonio, Scuola Primaria di S. Marco; Scuola Primaria plesso "Teano Scalo", Scuola Primaria plesso "G.Garibaldi", Scuola Primaria di Versano, Scuola dell'Infanzia di Pugliano, Scuola dell'Infanzia di Casale, Scuola dell'Infanzia plesso "G.Garibaldi", Scuola dell'Infanzia plesso "S.Reparata" e Scuola Primaria di S. Marco tale dislocazione fornisce un servizio alle famiglie situate nelle frazioni del comune, ma non favorisce la completa integrazione e inclusione dei giovani del territorio. La realtà socio-economica si presenta basata sul modello rurale di economia agricola, con fenomeni di squilibrio sociale dovuti alla crisi del mondo agricolo rurale, che insieme alla mancanza di capacità di sviluppo del turismo legato all'agri-business genera disoccupazione pertanto è compito delle Istituzioni scolastiche sopperire all'orientamento al mondo del lavoro in realtà di questo tipo. L'Istituto intende offrire ai giovani percorsi formativi capaci di costruire le dovute sinergie coi processi di sviluppo socio-economico locale, tali da scongiurare la dispersione scolastica e migliorare e potenziare le competenze di base e trasversali che consentano ai giovani l'inserimento attivo e consapevole nel territorio in cui vivono

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 arricchire l'offerta formativa dell'Istituto favorendo lo sviluppo del pensiero computazionale, la creatività digitale e la cittadinanza digitale, con particolare attenzione alle specifiche esigenze d'inclusione rilevate nella popolazione BES dell'Istituto, affinché le tecnologie e Internet siano vissute non come semplici strumenti per il trasferimento di informazioni, ma come risorse per sviluppare le competenze di base e digitali degli studenti, e di facilitare la collaborazione e la socializzazione, migliorando l'esperienza di apprendimento. S'intendono perseguire i seguenti obiettivi formativi:

- acquisire la terminologia specifica attraverso attività di gioco/lavoro sempre più complesse;- avviare alla progettazione di algoritmi, producendo risultati visibili;- promuovere gli elementi fondamentali per l'introduzione alle basi della programmazione - sviluppare il pensiero computazionale per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi; - stimolare la creatività e la produzione digitale, con attenzione alle potenzialità dell'interazione tra fisico e digitale- padroneggiare gradualmente la complessità; - sviluppare il ragionamento accurato e preciso - educare all'uso consapevole dei media e della Rete, anche per conoscerne i rischi e per contrastare l'utilizzo di linguaggi violenti, il cyberbullismo e le discriminazioni;- sviluppare la consapevolezza dei processi inerenti, la sicurezza in rete e la cittadinanza digitale.



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'analisi dei bisogni è stata svolta tenendo conto delle istanze provenienti dal territorio, dalle famiglie, dagli alunni, dalla comunità scolastica, anche grazie alla somministrazione di questionari.

Per rispondere ai bisogni del territorio, l'Istituto ha da tempo attivato percorsi formativi finalizzati allo sviluppo delle competenze digitali, per gli alunni e personale della scuola e genitori, e altre iniziative, in orario curricolare, rivolte agli alunni, le iniziative connesse allo sviluppo delle competenze musicali rappresentano la risposta ai bisogni espressi dal territorio. I progetti attivati accolgono un numero di alunni inferiore alle richieste delle famiglie e le risorse disponibili non consentono di ampliare ulteriormente l'offerta formativa.

Potenziali destinatari del progetto sono gli alunni delle due scuole primarie dell'Istituto e quelli della scuola secondaria di primo grado. La selezione dei destinatari terrà conto delle richieste delle famiglie e delle individuazioni/valutazioni dei docenti e dei Consigli di interclasse/classe.

Il progetto, prevede tre distinte attività, articolate in cinque moduli:

- Titolo: Coding... per un maggiore slancio! 1(primaria); Cittadinanza digitale
- Titolo: Coding... per un maggiore slancio! 2(primaria); Cittadinanza digitale
- Music four digit@1 1 (primaria); Creativita
- Music four digit@1 2 (secondaria primo grado); Creativita
- Titolo: N@vig@re...oltre gli ostacoli (secondaria primo grado); Cittadinanza 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.

Le attività previste nel progetto si svolgeranno in orario extracurricolare, come ampliamento dell'offerta formativa, in quanto una delle priorità strategiche individuate è prolungare il tempo-scuola per potenziare l'inclusività e consentire agli studenti di cogliere nuove opportunità in un ambiente protetto.

In particolare le attività si svilupperanno:

- nel corso dell'anno scolastico in orario extracurricolare pomeridiano: i laboratori avranno inizio al termine delle lezioni mattutine prevedendo il coinvolgimento del personale della scuola, docenti e collaboratori scolastici, per la sorveglianza durante il pasto;

- nel corso dell'anno scolastico, nei fine settimana (in cui normalmente la scuola è chiusa), per consentire il massimo livello di esposizione della platea scolastica a tutte le attività previste dal progetto;

- nel periodo estivo: organizzazione del "campus estivo" nel periodo giugno/luglio, sviluppato su 5 giorni settimanali per 4/6 ore giornaliere, antimeridiane e/o pomeridiane in base alle richieste delle famiglie.

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...).

Il progetto prende avvio dal coinvolgimento di soggetti interessati a promuovere la cultura digitale e lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale". Nella predisposizione del progetto l'Istituto ha coinvolto istituzioni e associazioni del territorio (e non), ritenendo la cooperazione partecipata risorsa funzionale e concreta alla realizzazione del progetto. I soggetti, di seguito riportati, con cui si intende avviare una collaborazione mediante la realizzazione di partenariati di scopo, sono associazioni e un'istituzioni scolastica di secondo grado, alle quali si è richiesto l'impegno, in caso di ammissione al finanziamento, a partecipare alla realizzazione del progetto avendo cura di esserne parte attiva. Con i predetti soggetti è stata stipulata una dichiarazione d'intenti. L'Istituto ha coinvolto i seguenti partner:

Obelix Soc. Coop Impresa Sociale Via Petrarca 25 – Cap 81100 Caserta (CE) ;

Osiride Soc. Coop Via b. Croce – 81030 Cellole (CE);

fondazione Onlus Sviluppo Europa Via Tiburtina,994 Roma.

Come si evince dalle dichiarazioni di intento le associazioni e cooperative del privato sociale

hanno già in questa fase fornito al protocollo dell'istituzione scolastica disponibilità a collaborare

e saranno coinvolte a titolo non oneroso nella realizzazione dell'intero intervento avendo cura anche di effettuare azioni di promozione e **pubblicizzazione delle attività**



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 contributo innovativo del progetto è rappresentato dall'approccio didattico flessibile e multiforme in cui gli allievi svolgono un ruolo attivo e propositivo e sono posti al centro del processo di insegnamento-apprendimento. Saranno privilegiate le seguenti metodologie: problem solving e ricerca-azione, stimolando gli alunni a confrontarsi con un problema per risolvere; learning by doing e didattica laboratoriale, favorendo il superamento della didattica tradizionale a vantaggio dell'apprendimento sul campo; cooperative learning, peer education e tutoring, incoraggiando il confronto e il supporto tra pari e tra alunni di ordini di scuola diversi e la collaborazione in ambienti reali e digitali, il tutto per il raggiungimento di competenze anche nell'ottica STEM.

Alcuni esempi delle attività che potranno essere realizzate sono: Laboratorio Coding, per imparare a risolvere problemi complessi applicando la logica del paradigma informatico anche attraverso modalità ludiche (gamification); editing musicale, per stimolare l'interazione creativa tra digitale e manuale. Il progetto sarà sviluppato in ambienti accoglienti e adeguati alla promozione del "saper fare", in collaborazione con le associazioni coinvolte.

La realizzazione del progetto permetterà di agire sulla motivazione ad apprendere degli studenti, sullo sviluppo delle competenze di base e trasversali, in particolare delle competenze digitali, favorendo la partecipazione attiva e la piena cittadinanza

Coerenza con l'offerta formativa

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

Conformemente a quanto previsto dal PTOF, le attività proposte concorrono alle seguenti finalità:

.abbattere gli stereotipi legati alle differenze di genere

- implementare autonomia e motivazione
- favorire abilità legate allo sviluppo dell'autonomia nelle scelte di vita
- garantire il successo formativo
- sviluppare capacità e competenze specifiche nei campi di esperienza

Per garantire il successo scolastico a tutti gli allievi, compresi quelli con bisogni educativi speciali, si intende:

- ridurre le barriere che limitano l'apprendimento e la partecipazione sociale attraverso l'utilizzo di facilitatori e mediante analisi dei fattori contestuali,

ambientali, personali promuovendo l'acquisizione di competenze collaborative;

- strutturare un ambiente accogliente che favorisca l'attiva partecipazione di tutti i bambini al processo di apprendimento;

. incrementare la comunicazione e la collaborazione tra famiglia, scuola e territorio.

Il presente progetto in una si pone in una posizione di continuità con i progetti di recupero e/o potenziamento riportati nel PTOF

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 realizzazione dell'intervento tiene conto degli alunni con bisogni educativi speciali e mira a raggiungere la loro piena integrazione. Le strategie individuate sono le seguenti:

- I ragazzi con disabilità certificata, in presenza di PEI, saranno supportati dall'insegnante di sostegno che li guiderà durante il percorso riducendo le difficoltà tramite l'adattamento dei lavori proposti;
- Per gli alunni DSA certificati si prenderanno in considerazione i suggerimenti del Consiglio di classe;
- I ragazzi con svantaggi sociale e culturale, del tipo stranieri che conoscono molto poco la lingua italiana o ragazzi con difficoltà comportamentali, avranno la possibilità di partecipare al progetto tenendo conto delle loro potenzialità e adottando misure che limitino lo svantaggio linguistico e sociale (utilizzando strategie didattiche adeguate al disagio).

Per il raggiungimento del successo formativo degli alunni BES è altresì prioritario realizzare un clima positivo all'interno del gruppo al fine di favorire un'adeguata motivazione all'apprendimento, partecipando in modo attivo, mettendo in pratica lo spirito d'iniziativa e le proprie competenze per agire efficacemente; attivare strategie metodologiche per piccoli gruppi di apprendimento cooperativo, con modalità di peer tutoring; incoraggiare l'alunno nell'affrontare compiti e situazioni nuove, il tutto nel rispetto delle singole potenzialità



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Strategica Generale per i Progetti in materia di attività
scolastiche, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
MUR

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

Scuola VINCENZO LAURENZA TEANO
(CEIC8A100D)

Impatto e sostenibilità

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

Per la valutazione del progetto sui destinatari, sarà utilizzato un sistema integrato di strumenti che comprende: per gli studenti, rubriche di valutazione e autovalutazione, percentuali di presenza, griglie di osservazione curate da docenti e tutor; per la comunità scolastica e il territorio sarà predisposto questionario online di gradimento e di efficacia, per valutare sia il grado di soddisfazione delle proposte realizzate, sia eventuali cambiamenti nella rappresentazione soggettiva della qualità dell'offerta formativa.

L'osservazione del contributo del progetto alla maturazione delle competenze avverrà in stretta connessione tra i docenti di classe e il docente/tutor referente del modulo; attraverso rubriche di valutazione e autovalutazione saranno monitorati i livelli di competenza degli alunni all'inizio, in itinere e finale, in modo da confrontare competenze iniziali e finali e la ricaduta nella valutazione nelle principali materie curriculari; la collaborazione tra allievi, la capacità di fare squadra, la creatività e la loro attiva partecipazione nel gruppo sarà ricavata da griglie di osservazione che il docente/tutor compilerà durante la realizzazione del progetto.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Operativa Generale per interventi di natura di politica
scolastica, 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 VINCENZO LAURENZA TEANO
(CEIC8A100D)

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 sarà disponibile sul sito web della scuola, in una specifica sezione, e sui canali social dell'Istituto. Inoltre, sono previsti incontri di presentazione del progetto e diffusione dei risultati raggiunti, ai quali saranno invitati a partecipare i destinatari, i genitori, le associazioni che collaborano al progetto, i dirigenti scolastici delle scuole del territorio, le autorità dell'ente locale, la stampa territoriale.

Il progetto prevede sviluppi oltre la sua conclusione in considerazione del fatto che le iniziative proposte sono allineate alle priorità strategiche dell'Istituto.

I materiali prodotti saranno riutilizzabili per consentire la ripetibilità delle iniziative proposte sia nell'ambito dell'Istituto, sia in altre scuole; tutto il materiale sarà archiviato fisicamente e digitalmente nei server della Scuola e nella cartella condivisa del personale dell'Istituto; una parte dei materiali sarà messa a disposizione nell'apposita sezione del sito web istituzionale.

Per favorire la replicabilità del progetto e renderlo facilmente fruibile e riproducibile in altri contesti e in tempi diversi.



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.

Il coinvolgimento di studenti e genitori nel progetto è previsto nelle seguenti fasi e ruoli:

- EX ANTE: nel Questionario scuola che annualmente è somministrato ai genitori e agli alunni è previsto uno specifico item inerente le proposte da fare alla scuola relativamente a specifici percorsi formativi;

- IN ITINERE: durante lo sviluppo del progetto saranno raccolti i feedback degli alunni, nel ruolo di destinatari, ed eventuali proposte per allineare il progetto ai bisogni formativi; i genitori saranno coinvolti in occasione dei consigli di classe, dei colloqui generali e dei previsti questionari di medio termine; inoltre, grazie alla collaborazione con il Comitato dei Genitori è prevista la partecipazione attività di alcuni genitori con specifiche competenze allo sviluppo dei moduli come facilitatori;

- EX POST: al termine del progetto la collaborazione di studenti e genitori si concretizza nella collaborazione all'organizzazione delle manifestazioni finali, nella partecipazione alle manifestazioni, nella compilazione del questionario di customer satisfaction.



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

I moduli tratteranno:

Pensiero computazionale e creatività digitale:

Modulo "Coding..per un maggiore slancio!1": approccio al Coding e elementi programmazione, la didattica sarà laboratoriale meta cognitiva, basata sul problem solving, prova ed errore; è favorita l'attività di gruppo.

Modulo "Coding..per un maggiore slancio!2": approccio al Coding e elementi programmazione, la didattica sarà laboratoriale meta cognitiva, basata sul problem solving, prova ed errore; è favorita l'attività di gruppo.

Modulo "Music four digit@l 1": alfabetizzazione all'editing musicale, progettare, editare, produrre, riprodurre musica, seguendo un percorso esperienziale, basato su un progetto, che unisca competenze tecniche e creatività.

La didattica sarà laboratoriale basata su learning by doind and by creating, Step by step

Modulo "Music four digit@l 2": alfabetizzazione all'editing musicale, progettare, editare, produrre, riprodurre musica, seguendo un percorso esperienziale, basato su un progetto, che unisca competenze tecniche e creatività

N@vig@re..oltre gli ostacoli: educazione ai media, sicurezza informatica; uso responsabile delle nuove tecnologie; strategie per prevenire e gestire rischi on line come cyberbullismo, stalking, furto d'identità, dipendenza; il modello laboratoriale di riferimento è la comunità di ricerca, il gruppo di lavoro, il cooperative learning.

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
Noi e l'ambiente	Pag 17 del PTOF	http://www.teanoistitutocomprendivo.gov.it
Noi e la società	Pag 17 del PTOF	http://www.teanoistitutocomprendivo.gov.it
Verso una scuola 2.0	Pag 15 del PTOF	http://www.teanoistitutocomprendivo.gov.it

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
Partecipazione alla realizzazione del progetto a titolo non oneroso	1	OBELIX SOCIETA' COOPERATIVA SOCIALE	Dichiarazione di intenti	2161	18/05/2017	Sì
Partecipazione alla realizzazione del progetto a titolo non oneroso	1	Osiride	Dichiarazione di intenti	2159	18/05/2017	Sì
Partecipazione alla realizzazione del progetto a titolo non oneroso	1	Fondazione Onlus Sviluppo Europa	Dichiarazione di intenti	2160	18/05/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Music four digit@I 2	€ 4.977,90
Music four digit@I 1	€ 4.977,90
Coding... per un maggiore slancio! 1	€ 4.977,90
Coding... per un maggiore slancio! 2	€ 4.977,90
N@vig@re...oltre gli ostacoli	€ 4.977,90
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.889,50

Sezione: Moduli



Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Music four digit@I 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Music four digit@I 2
Descrizione modulo	<p>DESCRIZIONE GENERALE E STRUTTURALE Il percorso progettuale intende introdurre gli studenti all'editing musicale, con particolare riferimento al rapporto tra musica, strumenti musicali, nuove tecnologie e agli sviluppi legati all'informatica. Il percorso si propone di fornire le principali informazioni relative alla gestione della strumentazione tecnico-musicale e dei software specifici relativi alla elaborazione di una partitura e alle tecniche di editoria musicale. Verranno usati principalmente programmi di notazione musicale gratuiti e open source, disponibili per diverse piattaforme (Windows, MacOS, Linux).</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare il pensiero computazionale per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi; - Sviluppare la creatività digitale, anche attraverso l'interazione creativa tra digitale e manuale; - Definire, realizzare e valutare programmi e sistemi che modellano sistemi fisici del mondo reale; - Sviluppare la capacità di lavorare con gli altri per il raggiungimento di una meta comune e/o di una soluzione condivisa ; - Sviluppare la capacità di padroneggiare la complessità ; - Sviluppare il ragionamento creativo, accurato e preciso ; - Conoscere ed utilizzare la terminologia specifica. <p>OBIETTIVI SPECIFICI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare la capacità di elaborazione e acquisizione suoni, editing, mixaggio e arrangiamento di brani musicali di differenti stili; - Favorire lo sviluppo della creatività attraverso l'interazione creativa tra musica digitale e manuale (prodotta con strumenti reali); - Avviare alla progettazione di algoritmi musicali, producendo risultati visibili ; - Sviluppare la capacità di comunicare attraverso il linguaggio musicale nei suoi diversi stile; - Sviluppare la logica della programmazione musicale. <p>CONTENUTI</p> <p>Il modulo prevede lo studio e l'applicazione delle nuove tecnologie (PC/Internet) nella musica con l'utilizzo di programmi Digital Audio Workstation (DAW) (ad esempio LOGIC o simili).</p> <p>È prevista l'esperienza, guidata da un operatore esperto, nella gestione dei seguenti contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Midi - Audio - Registrazione - Campionatori e suoni - Ritmiche - Armonia - Arrangiamento - Taglio dei brani musicali - Effettistica (reverber\compressori ecc.) - Creazione di MP3 e Wave audio - Sincronizzazione audio\video - Fonica e riprese audio - Microfoni - Mixer



- Conversione analogica/digitale

- Video scrittura della notazione musicale

Si utilizzeranno programmi musicali specifici per sistemi Apple e Windows.

METODOLOGIE

Saranno utilizzate metodologie laboratoriali innovative e attive quali il learning by doing and by creating, il learning by thinking e il problem solving. Step by step gli studenti saranno accompagnati alla sperimentazione, creazione, produzione, elaborazione, rielaborazione dell'editing musicale attraverso l'interazione creativa tra musica digitale e manuale (prodotta con strumenti reali). Sarà privilegiata la collaborazione e l'interazione tra pari e tra alunni di età diversa attraverso attività di gruppo (cooperative learning e tutoring); gli studenti più grandi e con maggiori competenze assumeranno il ruolo di tutor nei confronti degli alunni della primaria, in un'ottica di peer education. L'impostazione laboratoriale delle attività favorisce la creazione di un ambiente d'apprendimento non formale, stimolante, coinvolgente ed innovativo.

STRUMENTI

La strumentazione necessaria già in possesso della:

- Computer Mac;
- Software Logic;
- Schede interfaccia midi;
- Campionatore audio;
- Mixer;
- Microfonaggio voce e strumenti;
- Tastiere e strumenti tradizionali;
- Materiale fonoassorbente ;
- Aste e civetteria.

RISULTATI ATTESI

Gli studenti dovrebbero esser in grado di:

- Cablare la sala in funzione di un lavoro di editing musicale;
- Utilizzare il mixer audio, settare e equalizzare i vari livelli audio ;
- Acquisire brani musicali e vocali su più tracce;
- Gestire le tracce tramite software appropriato;
- Tagliare, incollare, curare il timing (sincronizzazione) delle varie tracce;
- Curare i livelli audio delle varie tracce sonore;
- Effettuare le tracce sonore secondo criteri di arrangiamento musicale;
- Salvare il lavoro in diversi formati audio ;
- Masterizzare il lavoro finale .

MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE

La valutazione dell'attività sarà basata sulla raccolta delle evidenze in modo da confrontare competenze iniziali e finali, il livello di apprendimento degli alunni rispetto agli obiettivi previsti nel progetto e la ricaduta nella valutazione nelle principali materie curriculari. Le modalità di verifica e valutazione prescelte sono: osservazione da parte del docente rispetto al livello di competenze raggiunto, questionari ed interviste a studenti ed insegnanti, attività di auto-valutazione e valutazione tra pari, al fine di rendere anche gli studenti protagonisti del processo valutativo. È prevista l'organizzazione del "Concerto di fine anno" in cui l'orchestra dell'Istituto si esibirà mettendo in scena sia repertorio classico, sia il nuovo repertorio digitale.

Data inizio prevista	22/01/2018
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CEMM8A101E
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Music four digit@I 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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo: Music four digit@I 1

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Music four digit@I 1



**Descrizione
modulo**

DESCRIZIONE GENERALE E STRUTTURALE Il percorso progettuale intende introdurre gli studenti all'editing musicale, con particolare riferimento al rapporto tra musica, strumenti musicali, nuove tecnologie e agli sviluppi legati all'informatica. Il percorso si propone di fornire le principali informazioni relative alla gestione della strumentazione tecnico-musicale e dei software specifici relativi alla elaborazione di una partitura e alle tecniche di editoria musicale. Verranno usati principalmente programmi di notazione musicale gratuiti e open source, disponibili per diverse piattaforme (Windows, MacOS, Linux).

OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI

- Sviluppare il pensiero computazionale per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi;
- Sviluppare la creatività digitale, anche attraverso l'interazione creativa tra digitale e manuale;
- Definire, realizzare e valutare programmi e sistemi che modellano sistemi fisici del mondo reale;
- Sviluppare la capacità di lavorare con gli altri per il raggiungimento di una meta comune e/o di una soluzione condivisa ;
- Sviluppare la capacità di padroneggiare la complessità ;
- Sviluppare il ragionamento creativo, accurato e preciso ;
- Conoscere ed utilizzare la terminologia specifica.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Sviluppare la capacità di elaborazione e acquisizione suoni, editing, mixaggio e arrangiamento di brani musicali di differenti stili;
- Favorire lo sviluppo della creatività attraverso l'interazione creativa tra musica digitale e manuale (prodotta con strumenti reali);
- Avviare alla progettazione di algoritmi musicali, producendo risultati visibili ;
- Sviluppare la capacità di comunicare attraverso il linguaggio musicale nei suoi diversi stile;
- Sviluppare la logica della programmazione musicale.

CONTENUTI

Il modulo prevede lo studio e l'applicazione delle nuove tecnologie (PC/Internet) nella musica con l'utilizzo di programmi Digital Audio Workstation (DAW) (ad esempio LOGIC o simili).

È prevista l'esperienza, guidata da un operatore esperto, nella gestione dei seguenti contenuti:

- Midi
- Audio
- Registrazione
- Campionatori e suoni
- Ritmiche
- Armonia
- Arrangiamento
- Taglio dei brani musicali
- Effettistica (reverberi\compressori ecc.)
- Creazione di MP3 e Wave audio
- Sincronizzazione audio\video
- Fonica e riprese audio
- Microfoni
- Mixer
- Conversione analogica/digitale
- Video scrittura della notazione musicale

Si utilizzeranno programmi musicali specifici per sistemi Apple e Windows.

METODOLOGIE

Saranno utilizzate metodologie laboratoriali innovative e attive quali il learning by doing and by creating, il learning by thinking e il problem solving. Step by step gli studenti saranno accompagnati alla sperimentazione, creazione, produzione, elaborazione, rielaborazione dell'editing musicale attraverso l'interazione creativa tra musica digitale e manuale (prodotta con strumenti reali). Sarà privilegiata la collaborazione e l'interazione tra pari e tra alunni di età diversa attraverso attività di gruppo (cooperative learning e tutoring); gli studenti più grandi e con maggiori competenze assumeranno il ruolo di tutor



nei confronti degli alunni della primaria, in un'ottica di peer education. L'impostazione laboratoriale delle attività favorisce la creazione di un ambiente d'apprendimento non formale, stimolante, coinvolgente ed innovativo.

STRUMENTI

La strumentazione necessaria già in possesso della:

- Computer Mac;
- Software Logic;
- Schede interfaccia midi;
- Campionatore audio;
- Mixer;
- Microfonaggio voce e strumenti;
- Tastiere e strumenti tradizionali;
- Materiale fonoassorbente ;
- Aste e civetteria.

RISULTATI ATTESI

Gli studenti dovrebbero esser in grado di:

- Cablare la sala in funzione di un lavoro di editing musicale;
- Utilizzare il mixer audio, settare e equalizzare i vari livelli audio ;
- Acquisire brani musicali e vocali su più tracce;
- Gestire le tracce tramite software appropriato;
- Tagliare, incollare, curare il timing (sincronizzazione) delle varie tracce;
- Curare i livelli audio delle varie tracce sonore;
- Effettuare le tracce sonore secondo criteri di arrangiamento musicale;
- Salvare il lavoro in diversi formati audio ;
- Masterizzare il lavoro finale .

MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE

La valutazione dell'attività sarà basata sulla raccolta delle evidenze in modo da confrontare competenze iniziali e finali, il livello di apprendimento degli alunni rispetto agli obiettivi previsti nel progetto e la ricaduta nella valutazione nelle principali materie curriculari. Le modalità di verifica e valutazione prescelte sono: osservazione da parte del docente rispetto al livello di competenze raggiunto, questionari ed interviste a studenti ed insegnanti, attività di auto-valutazione e valutazione tra pari, al fine di rendere anche gli studenti protagonisti del processo valutativo. È prevista l'organizzazione del "Concerto di fine anno" in cui l'orchestra dell'Istituto si esibirà mettendo in scena sia repertorio classico, sia il nuovo repertorio digitale.

Data inizio prevista	22/01/2018
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CEEE8A101G CEEE8A102L CEEE8A103N CEEE8A104P
Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Music four digit@I 1

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Coding... per un maggiore slancio! 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	Coding... per un maggiore slancio! 1
Descrizione modulo	<p>DESCRIZIONE GENERALE E STRUTTURA</p> <p>Il percorso progettuale intende introdurre il Coding come esperienza di approccio alle situazioni problematiche, ponendo l'attenzione a come le procedure informatiche siano in realtà applicabili anche a diversi contesti di vita. Gli spunti cognitivi offerti dalla Computer Science permettono di raggiungere traguardi logici e di attivare aree di ragionamento che rappresentano elementi chiave per la cittadinanza digitale. Lo scopo è quello di permettere agli studenti di sviluppare la creatività del loro pensiero attraverso un percorso logico e processuale che possa arrivare alla creazione di prodotti strutturalmente ben costruiti, convinti che questa "competenza" possa comunque essere loro utile in futuro in ogni settore che affronteranno.</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare le competenze digitali, con particolare riguardo al pensiero computazionale; - Sviluppare la logica della programmazione; - Sviluppare la capacità di risolvere problemi in modo creativo, efficace ed efficiente; - Conoscere ed utilizzare la terminologia specifica attraverso la dimostrazione e l'elaborazione di attività di gioco sempre più complesse; - Sviluppare la capacità di comunicare e lavorare con gli altri per il raggiungimento di una meta comune o di una soluzione condivisa; - Sviluppare la creatività, la fantasia, l'immaginazione e la capacità di compiere scelte. <p>OBIETTIVI SPECIFICI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il programma a blocchi per la programmazione informatica attraverso i blocchi visivi della piattaforma code.org - Favorire lo sviluppo della creatività attraverso i molteplici modi che l'informatica offre per affrontare e risolvere un problema; - Avviare alla progettazione di algoritmi, producendo risultati visibili; - Sviluppare la capacità di padroneggiare la complessità; - Sviluppare il ragionamento accurato e preciso; - Sviluppare la capacità di comunicare in maniera accurata e precisa; - Operare in ambiente collaborativo. <p>CONTENUTI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primo approccio al Coding; - L'algoritmo base per la programmazione; - Attività di programmazione unplugged e on line ("Programma il futuro"); - Scrittura di codici per riprodurre disegni a quadretti; - Il codice binario per la codifica di lettere e numeri nel computer; - Coding e pixel; - Pixel art; <p>METODOLOGIE</p> <p>La metodologia prescelta è quella della didattica laboratoriale metacognitiva, basata sul problem solving e sul learning by doing and by creating, in un'ottica di "prova ed errore" senza sconfitta dell'alunno (si scrive, si prova, si osserva, si cancella, si modifica e si</p>



riscontra subito l'efficacia della correzione). Gli alunni, attraverso il gioco, sono coinvolti in situazioni concrete, sperimentate, condivise e concrete per stimolare l'interazione creativa tra digitale e manuale.

È favorita la collaborazione e l'interazione tra pari attraverso attività di gruppo.

L'impostazione ludica delle attività favorisce la creazione di un ambiente d'apprendimento non formale, stimolante, coinvolgente ed innovativo.

STRUMENTI

- Strumenti multimediali: PC, LIM, Tablet per la modalità "in rete"
- Strumenti non multimediali: corredo scolastico standard per la modalità unplugged

RISULTATI ATTESI

Gli studenti dovrebbero esser in grado di:

- Aver sviluppato le competenze digitali, con particolare riguardo al pensiero computazionale;
- Aver sviluppato la capacità di comunicare e lavorare con gli altri per il raggiungimento di una meta comune o di una soluzione condivisa;
- Aver sviluppato la creatività, la fantasia, l'immaginazione e la capacità di compiere scelte;
- Saper affrontare e risolvere creativamente un problema;
- Conoscere ed utilizzare la terminologia specifica;
- Saper padroneggiare la complessità;
- Saper progettare algoritmi, producendo risultati visibili;
- Aver sviluppato la capacità di ragionare e comunicare in modo accurato e preciso.

MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE

La valutazione dell'attività sarà basata sulla raccolta delle evidenze in modo da confrontare competenze iniziali e finali, il livello di apprendimento degli alunni rispetto agli obiettivi previsti nel progetto e la ricaduta nella valutazione nelle principali materie curricolari.

Le modalità di verifica e valutazione prescelte sono: test strutturato iniziale, in itinere e finale, osservazione partecipante, questionari ed interviste a studenti ed insegnanti, attività di auto-valutazione e valutazione tra pari, al fine di rendere anche gli studenti protagonisti del processo valutativo.

È prevista l'organizzazione de "La settimana del Coding", in linea con le attività promosse dal PNSD.

Data inizio prevista	22/01/2018
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CEEE8A101G CEEE8A102L
Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Coding... per un maggiore slancio! 1

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Operativa nazionale per l'attuazione del Piano Nazionale di
Rivoluzione, 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 VINCENZO LAURENZA TEANO
(CEIC8A100D)

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Coding... per un maggiore slancio! 2

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Coding... per un maggiore slancio! 2



**Descrizione
modulo**

DESCRIZIONE GENERALE E STRUTTURA

Il percorso progettuale intende introdurre il Coding come esperienza di approccio alle situazioni problematiche, ponendo l'attenzione a come le procedure informatiche siano in realtà applicabili anche a diversi contesti di vita. Gli spunti cognitivi offerti dalla Computer Science permettono di raggiungere traguardi logici e di attivare aree di ragionamento che rappresentano elementi chiave per la cittadinanza digitale. Lo scopo è quello di permettere agli studenti di sviluppare la creatività del loro pensiero attraverso un percorso logico e processuale che possa arrivare alla creazione di prodotti strutturalmente ben costruiti, convinti che questa "competenza" possa comunque essere loro utile in futuro in ogni settore che affronteranno.

OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI

- Sviluppare le competenze digitali, con particolare riguardo al pensiero computazionale;
- Sviluppare la logica della programmazione;
- Sviluppare la capacità di risolvere problemi in modo creativo, efficace ed efficiente;
- Conoscere ed utilizzare la terminologia specifica attraverso la dimostrazione e l'elaborazione di attività di gioco sempre più complesse;
- Sviluppare la capacità di comunicare e lavorare con gli altri per il raggiungimento di una meta comune o di una soluzione condivisa;
- Sviluppare la creatività, la fantasia, l'immaginazione e la capacità di compiere scelte.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Utilizzare il programma a blocchi per la programmazione informatica attraverso i blocchi visivi della piattaforma code.org;
- Favorire lo sviluppo della creatività attraverso i molteplici modi che l'informatica offre per affrontare e risolvere un problema;
- Avviare alla progettazione di algoritmi, producendo risultati visibili;
- Sviluppare la capacità di padroneggiare la complessità;
- Sviluppare il ragionamento accurato e preciso;
- Sviluppare la capacità di comunicare in maniera accurata e precisa;
- Operare in ambiente collaborativo.

CONTENUTI

- Primo approccio al Coding;
- L'algoritmo base per la programmazione;
- Attività di programmazione unplugged e on line ("Programma il futuro");
- Scrittura di codici per riprodurre disegni a quadretti;
- Il codice binario per la codifica di lettere e numeri nel computer;
- Coding e pixel;
- Pixel art.

METODOLOGIE

La metodologia prescelta è quella della didattica laboratoriale metacognitiva, basata sul problem solving e sul learning by doing and by creating, in un'ottica di "prova ed errore" senza sconfitta dell'alunno (si scrive, si prova, si osserva, si cancella, si modifica e si riscontra subito l'efficacia della correzione). Gli alunni, attraverso il gioco, sono coinvolti in situazioni concrete, sperimentate, condivise e concrete per stimolare l'interazione creativa tra digitale e manuale.

È favorita la collaborazione e l'interazione tra pari attraverso attività di gruppo.

L'impostazione ludica delle attività favorisce la creazione di un ambiente d'apprendimento non formale, stimolante, coinvolgente ed innovativo.

STRUMENTI

- Strumenti multimediali: PC, LIM, Tablet per la modalità "in rete";
- Strumenti non multimediali: corredo scolastico standard per la modalità unplugged.

RISULTATI ATTESI

Gli studenti dovrebbero esser in grado di:

- Aver sviluppato le competenze digitali, con particolare riguardo al pensiero computazionale;
- Aver sviluppato la capacità di comunicare e lavorare con gli altri per il raggiungimento di una meta comune o di una soluzione condivisa;
- Aver sviluppato la creatività, la fantasia, l'immaginazione e la capacità di compiere scelte;
- Saper affrontare e risolvere creativamente un problema;



- Conoscere ed utilizzare la terminologia specifica;
- Saper padroneggiare la complessità;
- Saper progettare algoritmi, producendo risultati visibili;
- Aver sviluppato la capacità di ragionare e comunicare in modo accurato e preciso;

MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE

La valutazione dell'attività sarà basata sulla raccolta delle evidenze in modo da confrontare competenze iniziali e finali, il livello di apprendimento degli alunni rispetto agli obiettivi previsti nel progetto e la ricaduta nella valutazione nelle principali materie curricolari.

Le modalità di verifica e valutazione prescelte sono: test strutturato iniziale, in itinere e finale, osservazione partecipante, questionari ed interviste a studenti ed insegnanti, attività di auto-valutazione e valutazione tra pari, al fine di rendere anche gli studenti protagonisti del processo valutativo.

È prevista l'organizzazione de "La settimana del Coding", in linea con le attività promosse dal PNSD.

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

TITOLO: Music four digit@1 1 (primaria)

DESCRIZIONE GENERALE E STRUTTURALE Il percorso progettuale intende introdurre gli studenti all'editing musicale, con particolare riferimento al rapporto tra musica, strumenti musicali, nuove tecnologie e agli sviluppi legati all'informatica. Il percorso si propone di fornire le principali informazioni relative alla gestione della strumentazione tecnico-musicale e dei software specifici relativi alla elaborazione di una partitura e alle tecniche di editoria musicale. Verranno usati principalmente programmi di notazione musicale gratuiti e open source, disponibili per diverse piattaforme (Windows, MacOS, Linux).

OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI

- Sviluppare il pensiero computazionale per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi;
- Sviluppare la creatività digitale, anche attraverso l'interazione creativa tra digitale e manuale;
- Definire, realizzare e valutare programmi e sistemi che modellano sistemi fisici del mondo reale;
- Sviluppare la capacità di lavorare con gli altri per il raggiungimento di una meta comune e/o di una soluzione condivisa ;
- Sviluppare la capacità di padroneggiare la complessità ;
- Sviluppare il ragionamento creativo, accurato e preciso ;
- Conoscere ed utilizzare la terminologia specifica ;

OBIETTIVI SPECIFICI

- Sviluppare la capacità di elaborazione e acquisizione suoni, editing, mixaggio e arrangiamento di brani musicali di differenti stili;
- Favorire lo sviluppo della creatività attraverso l'interazione creativa tra musica digitale e manuale (prodotta con strumenti reali);
- Avviare alla progettazione di algoritmi musicali, producendo risultati visibili;
- Sviluppare la capacità di comunicare attraverso il linguaggio musicale nei suoi diversi stile;
- Sviluppare la logica della programmazione musicale.

CONTENUTI

Il modulo prevede lo studio e l'applicazione delle nuove tecnologie (PC/Internet) nella musica con l'utilizzo di programmi Digital Audio Workstation (DAW) (ad esempio LOGIC o simili).

È prevista l'esperienza, guidata da un operatore esperto, nella gestione dei seguenti contenuti:

- Midi;
- Audio;
- Registrazione;
- Campionatori e suoni;
- Ritmiche;
- Armonia;
- Arrangiamento;
- Taglio dei brani musicali;



- Effettistica (reverberatori\compressori ecc.);
- Creazione di MP3 e Wave audio;
- Sincronizzazione audio\video;
- Fonica e riprese audio;
- Microfoni;
- Mixer;
- Conversione analogica/digitale;
- Video scrittura della notazione musicale;

Si utilizzeranno programmi musicali specifici per sistemi Apple e Windows.

METODOLOGIE

Saranno utilizzate metodologie laboratoriali innovative e attive quali il learning by doing and by creating, il learning by thinking e il problem solving. Step by step gli studenti saranno accompagnati alla sperimentazione, creazione, produzione, elaborazione, rielaborazione dell'editing musicale attraverso l'interazione creativa tra musica digitale e manuale (prodotta con strumenti reali).

Sarà privilegiata la collaborazione e l'interazione tra pari e tra alunni di età diversa attraverso attività di gruppo (cooperative learning e tutoring); gli studenti più grandi e con maggiori competenze assumeranno il ruolo di tutor nei confronti degli alunni della primaria, in un'ottica di peer education.

L'impostazione laboratoriale delle attività favorisce la creazione di un ambiente d'apprendimento non formale, stimolante, coinvolgente ed innovativo.

STRUMENTI

La strumentazione necessaria già in possesso della scuola :

- Software Logic;
- Schede interfaccia mid;
- Campionatore audio;
- Mixer;
- Microfonaggio voce e strumenti ;
- Tastiere e strumenti tradizionali;
- Materiale fonoassorbente ;
- Aste e civetteria.

RISULTATI ATTESI

Gli studenti dovrebbero essere in grado di:

- Cablare la sala in funzione di un lavoro di editing musicale;
- Utilizzare il mixer audio, settare e equalizzare i vari livelli audio ;
- Acquisire brani musicali e vocali su più tracce;
- Gestire le tracce tramite software appropriato;
- Tagliare, incollare, curare il timing (sincronizzazione) delle varie tracce;
- Curare i livelli audio delle varie tracce sonore;
- Effettuare le tracce sonore secondo criteri di arrangiamento musicale;
- Salvare il lavoro in diversi formati audio;
- Masterizzare il lavoro finale.

MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE

La valutazione dell'attività sarà basata sulla raccolta delle evidenze in modo da confrontare competenze iniziali e finali, il livello di apprendimento degli alunni rispetto agli obiettivi previsti nel progetto e la ricaduta nella valutazione nelle principali materie curricolari. Le modalità di verifica e valutazione prescelte sono: osservazione da parte del docente rispetto al livello di competenze raggiunto, questionari ed interviste a studenti ed insegnanti, attività di auto-valutazione e valutazione tra pari, al fine di rendere anche gli studenti protagonisti del processo valutativo.

È prevista l'organizzazione del "Concerto di fine anno" in cui l'orchestra dell'Istituto si esibirà mettendo in scena sia repertorio classico, sia il nuovo repertorio digitale.

Data inizio prevista	15/01/2018
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CEEE8A103N CEEE8A104P

Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Coding... per un maggiore slancio! 2

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: N@vig@re...oltre gli ostacoli

Dettagli modulo

Titolo modulo	N@vig@re...oltre gli ostacoli
Descrizione modulo	<p>DESCRIZIONE GENERALE E STRUTTURAIIl progetto propone un percorso per favorire la sicurezza in rete, l'uso positivo e responsabile delle nuove tecnologie e prevenire casi di cyberbullismo.Si intende fornire agli studenti i principali strumenti conoscitivi per garantire una navigazione in Internet consapevole e sicura; i ragazzi, infatti, che navigano in rete e frequentano i social network, devono conoscere le potenzialità comunicative del web e delle community online, comprendere il rapporto tra sfera pubblica e privata, approfondire i temi della privacy e saper utilizzare l'identità digitale in modo corretto al fine di prevenire situazioni di disagio online, cyberbullismo, incitamento all'odio, strumentalizzazione delle informazioni che possono diventare pericolosi per sé e per gli altri.È prevista la partecipazione al Safer Internet Day (SID), l'annuale evento organizzato nel mese di febbraio da INSAFE e INHOPE con il supporto della Commissione Europea, al fine di promuovere un uso più sicuro e responsabile del web e delle nuove tecnologie.</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare la capacità di ricercare e valutare le informazioni ; - Usare positivamente e consapevolmente i media ; - Conoscere le principali regole per utilizzare in modo sicuro il web (navigazione, social network); - Sostenere la costruzione del pensiero autonomo e critico, la co-costruzione e la rappresentazione della conoscenza, la condivisione, la contestualizzazione; - Conoscere ed utilizzare la terminologia specifica ; - Sviluppare la capacità di lavorare con gli altri per il raggiungimento di una meta comune e/o di una soluzione condivisa. <p>OBIETTIVI SPECIFICI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i concetti fondamentali relativi alla sicurezza informatica ; - Saper gestire l'identità online e offline con integrità; - Saper riconoscere e prevenire i rischi online (cyberbullismo, furto dell'identità, stalking, molestie ..);



- Conoscere le principali regole per assicurare la sicurezza nelle connessioni di rete e wireless e il controllo degli accessi;
- Identificare le principali minacce informatiche e le varie tipologie di malware;
- Essere consapevoli del valore delle informazioni e di come proteggere i propri dati (backup).

CONTENUTI

- Architettura e principi di internet;
- Tutela del trattamento dei dati personali in rete e privacy;
- Diritto all'identità personale ;
- Analisi delle situazioni di disagio online (cyberbullismo, incitamento all'odio, stalking, spam, phishing ...) e delle modalità per riconoscerle e affrontarle;
- Conoscere, riconoscere e la dipendenza dai social e strategie per prevenirla e affrontarla;

- Rispetto in rete.

METODOLOGIE

Le metodologie prescelte mettono lo studente al centro del processo di apprendimento, riconoscendogli un ruolo attivo e una specifica responsabilità e offrendogli gli strumenti per esercitarla superando la dimensione frontale trasmissiva dei saperi.

Il modello metodologico di riferimento è la comunità di ricerca, il gruppo di lavoro, il cooperative learning, in cui docenti e alunni possono costruire un percorso di ricerca comune attraverso il confronto dialogico in riferimento ai temi ed ai problemi individuati. Le tecnologie digitali permettono agli alunni di personalizzare gli apprendimenti, sia modo autonomo che collaborativo, in modo ogni studente diventi protagonista del proprio percorso formativo secondo il proprio stile di apprendimento.

STRUMENTI

Internet, Classe 3.0, LIM, personal computer, Tablet, materiale video ed audio.

RISULTATI ATTESI

Gli studenti dovrebbero essere in grado di:

- Conoscere i concetti fondamentali relativi alla sicurezza informatica ;
- Saper gestire l'identità online e offline con integrità;
- Saper riconoscere e prevenire i rischi online (cyberbullismo, furto dell'identità, stalking, molestie ..);
- Conoscere le principali regole per assicurare la sicurezza nelle connessioni di rete e wireless e il controllo degli accessi;
- Identificare le principali minacce informatiche e le varie tipologie di malware;
- Essere consapevoli del valore delle informazioni e di come proteggere i propri dati (backup).

MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE

La valutazione si baserà sulla raccolta delle evidenze in modo da confrontare competenze iniziali e finali, il livello di apprendimento degli alunni rispetto agli obiettivi previsti nel progetto e la ricaduta nella valutazione nelle principali materie curriculari. Inoltre, sarà monitorato il mutato comportamento degli studenti nei confronti delle tematiche affrontate. Le modalità di verifica e valutazione prescelte sono: test strutturato iniziale, in itinere e finale, osservazione partecipante, questionari ed interviste a studenti ed insegnanti, attività di auto-valutazione e valutazione tra pari, al fine di rendere anche gli studenti protagonisti del processo valutativo.

Data inizio prevista	22/01/2018
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CEMM8A101E
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzioni Generali per i programmi di sviluppo di attività
scuolastiche, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

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

MIUR

Scuola VINCENZO LAURENZA TEANO
(CEIC8A100D)

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: N@vig@re...oltre gli ostacoli

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale(Piano 992652)
Importo totale richiesto	€ 24.889,50
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	1877
Data Delibera collegio docenti	15/02/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	1876
Data Delibera consiglio d'istituto	19/04/2017
Data e ora inoltro	18/05/2017 20:00:09
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>Music four digit@I 2</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Music four digit@I 1</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Coding... per un maggiore slancio! 1</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Coding... per un maggiore slancio! 2</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>N@vig@re...oltre gli ostacoli</u>	€ 4.977,90	
	Totale Progetto "Programmando si impara..."	€ 24.889,50	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 24.889,50	€ 25.000,00



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per lo Sviluppo Economico e la Programmazione
Dipartimento per la Programmazione e la Gestione del Programma Operativo Nazionale
Dipartimento per la Programmazione e la Gestione del Programma Operativo Nazionale
Dipartimento per la Programmazione e la Gestione del Programma Operativo Nazionale

MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE AMBIENTI PER IL FUTURO - PON FSE FSEP

Scuola VINCENZO LAURENZA TEANO
(CEIC8A100D)