



**Candidatura N. 48369**  
**2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e**  
**cittadinanza digitale**

**Sezione: Anagrafica scuola**

**Dati anagrafici**

<b>Denominazione</b>	IIS 'L. CEREBOTANI'
<b>Codice meccanografico</b>	BSIS03300R
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
<b>Indirizzo</b>	VIA G.GALILEI 1
<b>Provincia</b>	BS
<b>Comune</b>	Lonato
<b>CAP</b>	25017
<b>Telefono</b>	0309130420
<b>E-mail</b>	BSIS03300R@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.iislonato.gov.it/
<b>Numero alunni</b>	1124
<b>Plessi</b>	BSRI03301C - CEREBOTANI BSTF033019 - ITIS "CEREBOTANI" - LONATO



## Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Innalzamento dei livelli di competenza nelle discipline Stem (es. risultati di prove di competenze specifiche, esiti di attività laboratoriali, media dei voti disciplinari, etc.) Integrazione di tecnologie e contenuti digitali nella didattica (anche prodotti dai docenti) e/o produzione di contenuti digitali ad opera degli studenti Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 48369 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	Computational Camp	€ 10.764,00
Competenze di cittadinanza digitale	Internet citizen	€ 10.764,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 21.528,00</b>



## Articolazione della candidatura

### 10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

#### 10.2.2A - Competenze di base

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: Palestra digitale

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>Il progetto è rivolto ai ragazzi del biennio e ha come finalità l'innalzamento delle competenze digitali, requisito fondamentale per uno sviluppo sostenibile e per l'esercizio di una piena cittadinanza. Il progetto proposto avrà durata biennale e sarà costituito da due moduli complementari tra loro: uno sullo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale, l'altro sul potenziamento delle competenze di "cittadinanza digitale".</p> <p>Il primo tratterà tematiche inerenti al "Computational Thinking", della robotica e delle "Internet Of Thing", con modalità applicative secondo la logica del learning by doing. Il secondo modulo affronterà tematiche relative all'Educazione all'informazione, come la capacità di ricercare, valutare, organizzare, utilizzare le informazioni; ai Big Data, in termini di archiviazione, gestione, analisi; ai metodi statistici, imparando a trarre informazioni significative da dati attraverso la correlazione e causalità, alla produzione di contenuti in ambienti digitali (come l'organizzazione dei contenuti scritti e visuali sul web, la creazione di contenuti audio-video, la gestione da parte degli studenti di podcast e blog condivisi).</p> <p>Le metodologie innovative e collaborative previste, il carattere fortemente laboratoriale delle proposte, la coerenza con le tematiche curriculari e l'utilizzo delle tecnologie in chiave creativa sono fattori di sviluppo di competenze trasversali, di inclusione e di motivazione.</p>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

## Contesto di riferimento

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

Lonato del Garda è una cittadina di 17.000 abitanti collocata all'estremità sudovest del Lago di Garda. Il panorama economico mostra i caratteri di una notevole integrazione tra settori economici, che ha permesso al territorio di non soffrire eccessivamente attraverso i vari cicli recessivi. Negli ultimi decenni il settore terziario si è sviluppato in misura importante. Il turismo, in particolare, influisce in modo apprezzabile sull'economia locale, trainando anche diverse attività commerciali.

Lo sviluppo economico della zona determina una pressoché totale scolarizzazione e una richiesta di elevati standard di capacità professionali, ma offre anche prospettive di impiego importanti nel settore meccanico-metallurgico.

Gli effetti dell'ultima grande crisi si sono fatti sentire anche qui, facendo nascere nuovi disagi sociali ed economici, che hanno alimentato il fenomeno della dispersione scolastica.

Negli ultimi anni si è registrato anche un incremento del tasso d'immigrazione di cittadini europei ed extraeuropei che ha provocato un significativo aumento del numero di alunni stranieri nell'istituto, tanto da rendere necessarie azioni mirate per favorire la loro integrazione.

Il tasso di studenti che nel territorio non concludono le scuole superiori e che non concludono i percorsi universitari è uno dei più alti della regione. Si inizia a registrare anche in questa zona la presenza di NEET.



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)

## 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.

- Stimolare la creatività e la produzione digitale, l'educazione all'uso dei nuovi linguaggi del digitale, ai nuovi modelli di lavoro e produzione, alle potenzialità del making, della robotica e dell'Internet delle cose.

- Educazione all'uso positivo e consapevole dei media e della Rete

-Educare alla valutazione della qualità e della integrità delle informazioni, alla lettura, scrittura e collaborazione in ambienti digitali, alla comprensione e uso dei dati.

-Promuovere lo sviluppo e la consapevolezza dei processi inerenti il problem posing e il problem solving all'interno di contesti significativi che favoriscano l'esplorazione dei saperi, la condivisione, la collaborazione, la creatività.

-Avvicinare gli alunni al coding e all'universo della robotica educativa al fine di generare contemporaneamente saperi, abilità e competenze sia disciplinari che trasversali.

-Attivare forme di collaborazione tra docenti ed alunni al fine di divenire realmente attori all'interno del processo collettivo di costruzione delle conoscenze.

-Offrire occasioni concrete per allenare spirito di iniziativa, perseveranza e strategie per affrontare l'errore

- Conoscere e saper utilizzare strumenti per raccogliere dati e utilizzare i dati raccolti per effettuare analisi e previsioni

-Utilizzare le proprie conoscenze e competenze matematiche e scientifico/tecnologiche per risolvere problemi reali

-Sviluppare un atteggiamento attivo e consapevole nell'utilizzo delle nuove tecnologie.



### Caratteristiche dei destinatari

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

Sulla base delle osservazioni riportate nel RAV, in relazione sia agli esiti scolastici che ai risultati conseguiti nelle prove standardizzate nazionali, il tasso di abbandono o d'insuccesso scolastico è significativamente importante nel primo biennio. Analizzando le discipline in cui i discenti sono stati più frequentemente rimandati e/o bocciati, si deduce che uno dei fattori trasversali di difficoltà ed ostacolo al raggiungimento degli obiettivi disciplinari (soprattutto nell'area matematica e in quella tecnico-scientifica, è direttamente collegabile al basso livello di competenza per ciò che concerne analisi e risoluzione dei problemi. Ne deriva allora la necessità di sviluppare abilità relative al problem solving e del computational thinking.

La partecipazione al percorso può avvenire attraverso una autocandidatura o per segnalazione dei consigli di classe; nel caso di un numero di iscrizioni maggiore di 24, si procederà al un colloquio orientativo/motivazionale.

### Apertura della scuola oltre l'orario

Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, di sera, di sabato, nel periodo estivo.

Il progetto si svolgerà nell'arco del primo biennio: ogni modulo (in totale due) richiederà 60h complessive, 30 il primo anno e 30 il secondo. Il percorso è pensato per gruppi, formati da 20/24 studenti, articolato in 1 incontro pomeridiano di 2 ore a settimana. I pomeriggi considerati sono dal lunedì al venerdì e potrebbero essere utilizzate anche alcune ore diurne durante le settimane di giugno oltre il termine delle lezioni, per attività relative a gare interne ed esterne e pubblicizzazione del progetto.

Il Progetto è articolato con attività realizzate prevalentemente negli spazi laboratoriali della scuola. Saranno programmate visite presso FabLab.

L'apertura della scuola nelle ore pomeridiane è già ora garantita da un'organizzazione flessibile del personale ATA. Questo permette di non avere costi aggiuntivi legati al personale e quindi la replicabilità nel tempo della proposta progettuale.

### **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...).

L'Istituto partecipa attivamente a reti tra scuole e con le Istituzioni locali e regionali, finalizzate alla valorizzazione delle risorse professionali, alla gestione comune di funzioni e di attività amministrative, alla realizzazione di progetti o di iniziative didattiche, educative, sportive o culturali. L'istituto è capofila anche di un Polo Tecnico Professionale e di un Laboratorio Territoriale per l'Occupabilità.

Le reti sostengono azioni di disseminazione al fine di creare un'articolata dimensione formativa in risposta alle variegate esigenze territoriali.

Il Progetto "palestra digitale" prevede esplicitamente azioni di disseminazione attraverso strumenti di comunicazione attivi anche sul web; viene previsto uno specifico coinvolgimento delle istanze formative, sociali, culturali ed economiche del territorio. Nel Progetto saranno presenti direttamente le risorse formative di associazioni impegnate nella promozione della cultura digitale e delle abilità di coding, che hanno collaborato alla stesura del Progetto e che assicurano interessanti e positive sinergie.





## **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.).

**Saranno impiegate innovative metodologie di apprendimento, quali il mastery learning, learning by doing, il lavoro di gruppo e peer tutoring in sessioni di gioco-lavoro in cui il discente può scegliere cosa fare svincolando l'apprendimento dallo stress della prestazione, dall'obbligatorietà del percorso e del risultato. Il discente può in ogni momento chiedere indicazioni e supporto ad uno dei tutor presenti che senza incombere o assillare contribuiscono a realizzare un ambiente confortevole in cui l'aspetto fondamentale deve essere il divertimento.**

**Il ruolo del docente esperto è quello di indirizzare i discenti, con l'aiuto dei tutor, verso la scelta di attività adeguate alle loro conoscenze e abilità, in modo da consentire il massimo risultato sia cognitivo che emotivo, ovvero in termini di competenze acquisite ma anche di senso di auto-efficacia, autostima e fiducia nelle proprie capacità, elementi indispensabili per la piena maturazione dell'individuo anche nella prospettiva del long-life learning.**

**Sono messi a disposizione degli allievi laboratori e software, aule attrezzate con strumentazione e minuteria elettronica e robotica; un sistema di e-learning; l'accesso a risorse del web quali csunplugged.org, snap.berkeley.edu, coding.org, piattaforme di condivisione.**

**Gli allievi del corso saranno impiegati al loro volta come giovani tutor in sessioni organizzate per i ragazzi delle medie per orientarli ad una scelta più consapevole del percorso alle superiori.**



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

Scuola IIS 'L. CEREBOTANI' (BSIS03300R)

### Coerenza con l'offerta formativa

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

Il Progetto si inserisce a pieno titolo nelle attività previste nel PTOF e costituisce in effetti un completamento o un ampliamento di azioni già inserite nell'offerta formativa, sia in ordine ai presupposti pedagogici, che sul piano della didattica laboratoriale e del raccordo con interventi di potenziamento delle competenze di base in orario pomeridiano organizzati nel secondo quadrimestre, come il Corso di Web Design, il progetto di Prevenzione del Cyberbullismo, del Comfort scolastico, le Gare di informatica, i corsi sugli Ambiente Android e Java. In particolare, viene ripresa e rilanciata l'attenzione ai bisogni formativi dell'individuo-alunno attraverso la forte personalizzazione degli interventi e una maggiore sensibilità riguardo alle tematiche dell'inclusione. Il nostro Istituto da diversi anni è impegnato in una strategia di miglioramento continuo della didattica che da un lato ha promosso una spinta verso la digitalizzazione delle aule e dei processi organizzativi. Il Progetto Generazione Web – Progetto air, promuove metodologie didattiche supportate dalle tecnologie digitali. L'uso delle tecnologie informatiche, nell'ottica di una didattica attiva e collaborativa, è un beneficio per tutta la classe e consente una adeguata partecipazione anche di alunni con BES. In questa direzione si collocano anche i laboratori mobili allestiti con il PON relativo agli ambienti di apprendimento.



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)

## 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'obiettivo di una didattica inclusiva è far raggiungere a tutti gli alunni il massimo grado possibile di apprendimento e partecipazione sociale, valorizzando le differenze presenti nel gruppo classe (non solo quelle legate a un deficit o un disturbo).

Nella prospettiva della didattica inclusiva, gli stili di insegnamento devono valorizzare e utilizzare le differenze per lavorare insieme e crescere come singoli e come gruppo.

La progettualità espressa nel progetto considera come prioritario questo aspetto, adottando gli elementi peculiari di una didattica inclusiva.

Innanzitutto approcci di "gruppo", attraverso il cooperative learning e il peer tutoring. I compagni di classe sono la risorsa più preziosa per attivare processi inclusivi.

L'azione sinergica delle due figure educative-formative, il tutor e l'esperto, deve valorizzare le differenze individuali, adattando i propri stili di comunicazione, le forme di lezione e gli spazi di apprendimento.

Sviluppare consapevolezza in ogni alunno rispetto ai propri processi cognitivi è obiettivo trasversale a ogni attività didattica. L'insegnante agisce sui diversi livelli di azione metacognitiva, per sviluppare strategie di autoregolazione e mediazione cognitiva e emotiva, per strutturare un metodo di studio personalizzato e efficace.

In una prospettiva inclusiva la valutazione deve essere formativa, finalizzata al miglioramento dei processi di apprendimento e insegnamento, sviluppare processi metacognitivi.

## 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.

Ai partecipanti saranno somministrati questionari ex-ante per l'analisi delle aspettative ed ex-post per la valutazione del gradimento, suggerimenti e critiche.

Questionari e forum sono strumenti di fondamentale importanza per la rielaborazione dell'esperienza e per sperimentare una metodologia nella direzione della flipped-classroom.

La valutazione "inclusiva" è sempre formativa, finalizzata al miglioramento dei processi di apprendimento e insegnamento. La valutazione deve sviluppare processi metacognitivi nell'alunno e, pertanto, il feedback deve essere continuo, formativo e motivante: check list di osservazione allievo; rubriche di osservazione di gruppo; questionario di autovalutazione; compilazione di diari di bordo per il monitoraggio delle attività o l'avanzamento di un compito.

Una valutazione sarà data anche alla qualità complessiva dei prodotti realizzati.

Importanti informazioni riguardo alle interazioni tra gli allievi e la loro attiva partecipazione nel gruppo saranno ricavate da griglie di osservazione che il tutor compilerà durante la realizzazione del progetto.

Alle fine agli studenti partecipanti e alle loro famiglie sarà chiesto di compilare un questionario di gradimento e di efficacia per valutare sia il grado di soddisfazione che eventuali modificazioni nella rappresentazione soggettiva dell'istituzione scolastica.

I risultati delle valutazioni saranno mostrati e discussi in Collegio Docenti e in Consiglio di Istituto.

### **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, le sue fasi, le metodologie utilizzate e i prodotti realizzati saranno disponibili sul sito della scuola, sui social collegati all'Istituto e su ambiente e-learning dedicato. Essi saranno inoltre pubblicati in altre piattaforme dedicate allo sviluppo e alla condivisione educativa.

La scuola rimarrà a disposizione e supporto per chi dovesse essere interessato a replicare il progetto, mettendo a disposizione liberamente materiali didattici ed esperienze laboratoriali, secondo la licenza Creative. Si promuoverà, inoltre, l'apertura di un Coder Dojo nell'Istituto, al fine di dare continuità alle attività progettuali.

Il progetto sarà presentato alle famiglie in un evento aperto organizzato e gestito dai partecipanti.

Come con le famiglie saranno condivisi gli esiti del percorso in un evento conclusivo

Il progetto può essere adottato in qualsiasi tipologia di scuola e per un numero inferiore di ragazzi e, per la sua interdisciplinarietà, può essere inserito in aree educative differenti: quindi perfettamente scalabile e riproducibile.

Per quanto riguarda la possibilità di sviluppi futuri si rimanda alla valutazione del Collegio Docenti anche se è indubbio che il nostro istituto coglierà questa occasione come sperimentazione di pratiche migliorative che potranno essere estese ad altri progetti anche all'interno del normale orario scolastico.



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)

### **Modalità di coinvolgimento di studentesse e di studenti e genitori nella progettazione da definire nell'ambito della descrizione del progetto**

Indicare, ad esempio, come sarà previsto il coinvolgimento di studenti e genitori, specificando in quali fasi e con quali ruoli.

Gli studenti saranno parte attiva e creativa della progettazione di strumenti di rilevazione: ad essi spetta infatti non solo la comprensione del loro funzionamento, ma anche la realizzazione di modelli funzionanti ed originali.

I ragazzi del triennio dell'indirizzo informatica saranno impiegati, nella prima fase del progetto, come tutors nei confronti dei loro compagni più giovani.

I genitori potranno seguire le attività attraverso il sito della scuola o altri social collegati all'Istituto e potranno commentare o porre domande.

Sarà cura del tutor coinvolgere gli studenti nella pubblicazione di materiali sia nell'ambiente di e-learning, che sulle piattaforme di condivisione del codice, di prodotti multimediali o di tutorial per makers.

I genitori saranno coinvolti: alla partenza del progetto per condividerne aspettative e suggerimenti; in conclusione per discuterne risultati, buone pratiche, ma anche criticità.

### **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

Si propongono due moduli in continuità verticale nel biennio, uno sullo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale, l'altro sul potenziamento delle competenze di "cittadinanza digitale". I contenuti di ciascun modulo sono stati scelti per portare gli alunni a sviluppare strategie di pensiero generali: analisi, sintesi, strategie di scomposizione di problemi complessi in problemi semplici, abilità ad individuare pattern ed elaborare funzioni, strategie per cogliere l'errore come momento importante e positivo pensiero algoritmico. Contenuti primo modulo Argomenti - Introduzione alla programmazione - Introduzione al problem solving - Introduzione alla robotica Attività - laboratori di programmazione: Scratch, AppInventor - laboratorio di robotica, domotica, elettronica - laboratorio di stampa 3D Contenuti secondo modulo Argomenti - Introduzione alla rete delle reti e ai motori di ricerca - Produzione di ipertesti - Produzione di multi-media - effetti e controeffetti dell'immagine digitale nei social network - il lato oscuro di internet: la raccolta, elaborazione e utilizzo dei dati (big data e user tracking) - il deep web - il lato oscuro dei social network: cyber-bullismo, stalking, furto di identità et al. Attività - open discussion group - laboratorio di programmazione: realizzazione di ipertesti - laboratorio di siti web - laboratorio multimediale: realizzazione di video - laboratorio critico: la sicurezza informatica



## 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
Comfort scolastico	Cap.6 paragrafo 6.1	<a href="http://www.iislonato.gov.it/joomla/images/documenti/circolari_1617/PTOF%202016-2019.pdf">http://www.iislonato.gov.it/joomla/images/documenti/circolari_1617/PTOF%202016-2019.pdf</a>
Corsi sugli ambiente Android e Java	Cap.6 paragrafo 6.1	<a href="http://www.iislonato.gov.it/joomla/images/documenti/circolari_1617/PTOF%202016-2019.pdf">http://www.iislonato.gov.it/joomla/images/documenti/circolari_1617/PTOF%202016-2019.pdf</a>
Corso di Web Design	Cap.6 paragrafo 6.1	<a href="http://www.iislonato.gov.it/joomla/images/documenti/circolari_1617/PTOF%202016-2019.pdf">http://www.iislonato.gov.it/joomla/images/documenti/circolari_1617/PTOF%202016-2019.pdf</a>
Olimpiadi di informatica	Cap.6 paragrafo 6.1	<a href="http://www.iislonato.gov.it/joomla/images/documenti/circolari_1617/PTOF%202016-2019.pdf">http://www.iislonato.gov.it/joomla/images/documenti/circolari_1617/PTOF%202016-2019.pdf</a>
Prevenzione del Cyberbullismo	Cap.6 paragrafo 6.1	<a href="http://www.iislonato.gov.it/joomla/images/documenti/circolari_1617/PTOF%202016-2019.pdf">http://www.iislonato.gov.it/joomla/images/documenti/circolari_1617/PTOF%202016-2019.pdf</a>
Progetto Generazione Web – Progetto air	Cap.6 paragrafo 6.1	<a href="http://www.iislonato.gov.it/joomla/images/documenti/circolari_1617/PTOF%202016-2019.pdf">http://www.iislonato.gov.it/joomla/images/documenti/circolari_1617/PTOF%202016-2019.pdf</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
La collaborazione si attuerà con visita agli spazi del FabLab e un incontro con vostri esperti per illustrare il funzionamento di un FabLab e/o la presentazione di progetti da voi ritenuti particolarmente innovativi e di stimolo per la curiosità degli studenti, o se già conoscete o possedete alcuni piccoli progetti di IoT, robotica, domotica che possono essere utilizzati per la didattica degli incontri previsti nell'ambito della realizzazione del progetto.	2	Assoc. Verona FabLab Coder Dojo Verona	Dichiarazione di intenti	3374	12/05/2017	Si

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere



Settore

Elemento

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Computational Camp	€ 10.764,00
Internet citizen	€ 10.764,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 21.528,00</b>

### Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**  
**Titolo: Computational Camp**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Computational Camp
<b>Descrizione modulo</b>	xxxx
<b>Data inizio prevista</b>	15/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BSTF033019
<b>Numero destinatari</b>	24 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	60

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Computational Camp

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>10.764,00 €</b>





## Elenco dei moduli

**Modulo: Competenze di cittadinanza digitale**

**Titolo: Internet citizen**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Internet citizen
<b>Descrizione modulo</b>	XXXX
<b>Data inizio prevista</b>	18/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/01/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Competenze di cittadinanza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BSTF033019
<b>Numero destinatari</b>	24 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	60

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Internet citizen

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>10.764,00 €</b>



## Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 48369)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 21.528,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 25.000,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	4
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	11/06/2015
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	7
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	03/06/2015
<b>Data e ora inoltro</b>	19/05/2017 11:35:34
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Sì
<b>Si dichiara di avere la disponibilità di spazi attrezzati per lo svolgimento delle attività proposte</b>	Sì

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Computational Camp</u>	€ 10.764,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Internet citizen</u>	€ 10.764,00	
	<b>Totale Progetto "Palestra digitale"</b>	<b>€ 21.528,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 21.528,00</b>	<b>€ 25.000,00</b>