



## Candidatura N. 48855 2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	IC NUOVO PONTE DI NONA
<b>Codice meccanografico</b>	RMIC8CR006
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA LUIGI GASTINELLI 58
<b>Provincia</b>	RM
<b>Comune</b>	Roma
<b>CAP</b>	00132
<b>Telefono</b>	0622180417
<b>E-mail</b>	RMIC8CR006@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.icnuovopontedinonarm.gov.it
<b>Numero alunni</b>	1475
<b>Plessi</b>	RMEE8CR018 - VIA GUIDO CORBELLINI RMEE8CR029 - VIA GASTINELLI RMMM8CR017 - PIAZZA MUGGIA



## Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 5. ORIENTAMENTO STRATEGICO E ORGANIZZAZIONE DELLA SCUOLA	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.) Aumento nella partecipazione a hackathon, concorsi, gare e contest nazionali e/o internazionali (es. riferiti a coding, making, robotica) Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 48855 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	Costruisci il tuo videogioco con Scratch 2017-18	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Costruisci il tuo videogioco con Scratch 2018 -19	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	Web radio: Percorsi di Cittadinanza digitale 2017-18	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	Web radio: Percorsi di Cittadinanza digitale 2018-19	€ 5.682,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 22.728,00</b>

## Articolazione della candidatura

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

#### 10.2.2A - Competenze di base

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: Coding e cittadinanza digitale

Progetto: Coding e cittadinanza digitale	
<b>Descrizione progetto</b>	<p>In occasione della recente festa di intitolazione del nostro Istituto a Peppino Impastato, nel ricostruire parte delle sue esperienze di vita, abbiamo sperimentato un laboratorio di radio in classe. Giovani dj in erba hanno trasmesso le emozioni di Peppino parlando come lui e ascoltando la musica che proponeva nella sua Radio Aut tra il 1977 e il 1978. Di tempo ne è passato da quegli anni ma la potenza comunicativa della radio non si è minimamente offuscata anzi, pur senza percorrere l'etere, si è ampliata raggiungendo milioni di utenti in tutto il mondo con la nascita della web radio.</p> <p>Grande interesse hanno anche suscitato le lezioni di divulgazione sul coding in occasione di Open Day, di giornate dedicate alla continuità e di progetti curricolari.</p> <p>Dal momento che entrambe le attività hanno suscitato grande entusiasmo nella comunità scolastica, abbiamo pensato di coinvolgere i nostri studenti in percorsi sperimentali utilizzando le tecnologie digitali per diffondere i principi di coding e cittadinanza digitale.</p> <p>Programmazione (coding) e nuove tecnologie sono un nucleo potente dal punto di vista educativo in quanto consentono di lavorare con progetti concreti e divertenti su competenze trasversali e specifiche allo stesso tempo. Inoltre rendono palese il collegamento tra saperi in qualche modo astratti, quali il linguaggio della matematica o del coding, e aspetti applicativi propri delle scienze, dell'ingegneria e della tecnologia passando attraverso varie forme di comunicazione.</p>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola IC NUOVO PONTE DI NONA  
(RMIC8CR006)

## Contesto di riferimento

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

Il nostro I.C. opera nel territorio di Nuovo Ponte di Nona, quartiere compreso nel VI Municipio, il più popoloso e giovane di Roma, che registra il più alto indice di disagio socio-economico. I fattori urbanistici che incidono negativamente sulla qualità della vita della popolazione sono la rapida ed esponenziale crescita demografica ed abitativa, non supportata da sufficienti strutture scolastiche e relativi servizi adeguati; la carenza di luoghi di aggregazione sociale, culturale e sportiva; l'estensione del territorio e la mancanza di collegamenti interni e con il centro della città. Le famiglie con entrambi i genitori che lavorano hanno esigenza del tempo pieno e di servizi di pre e dopo scuola. La carenza di servizi, strutture e centri culturali, rende la Scuola uno dei pochi poli di aggregazione per bambini, ragazzi, docenti e genitori in grado di offrire accoglienza, disponibilità di risorse, attività di recupero e potenziamento culturale per ridurre il rischio della marginalità sociale. Il costante aumento di abitanti provenienti da altri Paesi e diverse culture orienta le scelte educative della scuola verso la promozione di una cultura dell'inclusione, della conoscenza dell'altro e della decostruzione del pregiudizio.



## 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 ha come obiettivo prioritario l'innalzamento in maniera omogenea delle competenze di base secondo le Indicazioni nazionali per il curriculum del primo ciclo d'istruzione. Ulteriori obiettivi generali sono:

- favorire la progettazione verticale tra i cicli e promuovere la continuità dei percorsi negli anni attraverso i cicli di istruzione, nell'ottica di una introduzione strutturale dei temi trattati.
- Prevedere attività caratterizzate da approcci innovativi, al fine di
  - superare la dimensione frontale e trasmissiva dei saperi,
  - promuovere la didattica attiva e l'apprendimento attraverso la pratica e in situazioni concrete,
  - mettere al centro gli studenti e valorizzare lo spirito d'iniziativa per affrontare in maniera efficace e coinvolgente lo sviluppo del pensiero logico e computazionale, della creatività digitale e delle competenze di cittadinanza digitale.
- Sfruttare la natura trasversale delle competenze digitali come attrattore di collaborazione e delineando l'approccio metodologico generale unito alle strategie adottate per garantire coerenza tra i contenuti verticali e la loro applicazione trasversale.
- Promuovere percorsi, quando possibile, la relazione tra discipline, sfruttando la natura trasversale delle competenze digitali come attrattore di collaborazione e delineando l'approccio metodologico generale unito alle strategie adottate per garantire coerenza tra i contenuti verticali e la loro applicazione trasversale.

## 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.

Dall'analisi dei bisogni effettuata a partire dalla lettura e dall'analisi dei risultati delle prove Invalsi, con particolare riferimento al valore aggiunto di scuola, i potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto sono gli alunni delle classi quinte della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado per i quali emergono particolari esigenze di consolidamento delle competenze di base e conseguente rafforzamento del curriculum verticale di scuola, con particolare attenzione alla continuità educativo-didattica tra le classi ponte. L'analisi dei bisogni è partita dai punti di forza e punti di debolezza evidenziati nel Rapporto di Autovalutazione, che ha orientato l'elaborazione del Piano di Miglioramento per l'individuazione di priorità di intervento a lungo termine e obiettivi di miglioramento a breve e medio termine.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola IC NUOVO PONTE DI NONA  
(RMIC8CR006)

### 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.

La Scuola è luogo di ricerca e sperimentazione da sempre. Con l'Autonomia Scolastica (DPR 275/99) le esperienze portate avanti dai presidi, insegnanti, consigli d'istituto sono tante e coinvolgono anche le famiglie ed il territorio. Tale lavoro parte da un ruolo istituzionale di persone che svolgono un compito per lo Stato e pur tuttavia essendo la "scuola" un luogo di ricerca e sperimentazione è naturale che chi vi lavora si trova spesso a svolgere una attività che va oltre l'orario, dando tempo e energie.

Queste esperienze delegano la Scuola a progettare e gestire attività supplementari per varie fasce di utenti.. In questa visione vi è l'idea funzionale di migliorare l'offerta formativa, di utilizzare meglio gli edifici scolastici ed anche di trasformare le Scuole in veri e propri "poli civici" intesi come avamposti delle istituzioni nel territorio. In quest'ottica la nostra scuola intende "aprirsi" a sperimentare la condivisione nella progettazione delle attività e nella gestione degli spazi. Il progetto prevede che le attività si svolgeranno in orario extracurricolare. Sono previste aperture pomeridiane due volte a settimana nei vari plessi dell'I.C. con la presenza di un collaboratore scolastico.

### **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...).

È stata stipulata una lettera di intenti con l'Università di Urbino per l'adesione come partner a titolo non oneroso e mettendo a disposizione della scuola:

- Sillabi, linee guida e tracce per lo sviluppo di moduli da 30 o 60 ore per l'introduzione del pensiero computazionale
- Spunti per l'applicazione interdisciplinare e metodologica dei concetti di pensiero computazionale introdotti nei moduli di cui al punto 1, ispirati a CodeMOOC e alle videolezioni del programma Coding di RAI Scuola, supportati dal confronto con la comunità di pratica di CodeMOOC e possibilmente abbinati a metodologie didattiche innovative (compiti di realtà e didattica capovolta).
- Test psicometrici e strumenti di valutazione, con linee guida per la somministrazione e l'elaborazione predisposti da un gruppo di ricerca interdisciplinare.
- Banca dati online a cui conferire i risultati della sperimentazione nel rispetto della normativa vigente in materia di privacy al fine di ottenerne elaborazioni statistiche e contribuire alla realizzazione di una banca dati condivisa che renda disponibili alla ricerca scientifica open data aggregati e anonimi e favorisca l'individuazione e il riuso di buone pratiche.

### **Metodologie e Innovatività**

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

Il progetto può definirsi innovativo grazie alla modalità di erogazione che non consisterà nella mera lezione frontale volta al passivo trasferimento dei saperi ma, grazie ad opportune strategie didattiche, consentirà di scoprire talenti, intelligenze ed inclinazioni nascoste grazie a: didattica laboratoriale, storytelling, cooperative learning, brain storming, learning by doing, didattica immersiva, coding, Project-based learning, BYOD.

Le esperienze educative verteranno sull' "engagement" del discente ovvero su un coinvolgimento profondo del soggetto in formazione attraverso la strutturazione di attività che prevedano l'orientamento dell'esperienza didattica alla produzione di output concreti o alla realizzazione di progetti. L'allievo sarà posto in condizione di organizzare il proprio apprendimento attraverso l'uso di ambienti didattici digitali e di integrare analogico e digitale ampliando la scelta delle risorse disponibili (dal manuale al sito web).



### **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

La nostra scuola ha già da tempo intuito le potenzialità del coding e del pensiero computazionale. Infatti già durante lo scorso anno scolastico sono stati erogati due corsi in orario extracurricolare su Scratch e App Inventor.

Le attività inserite nel presente progetto sono strettamente connesse a quanto richiesto dal bando MIUR per la realizzazione di Atelier Creativi (Avviso prot. n. 5403 del 16 marzo 2016), a cui la scuola ha partecipato e risulta vincitrice di finanziamento come da graduatoria approvata con avviso n. 17 del 27-01-2017.

Inoltre durante il presente anno scolastico grazie alla collaborazione ed il supporto di Google Italia è stato promosso un progetto pilota a carattere nazionale denominato "Google Computer Science First" ed incentrato su coding e pensiero computazionale.

### **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.

Una finalità importante del nostro Istituto Comprensivo è da anni quella di garantire la migliore qualità di vita possibile a tutti i suoi studenti ed in particolare a quei cittadini che a causa di problematiche personali, culturali o sociali partono già da una condizione di svantaggio.

Le strategie di coinvolgimento previste sono:

- Presentazione del progetto alle famiglie durante le assemblee di classe
- Colloquio con le famiglie degli studenti e con gli studenti per i quali sono stati rilevati particolari bisogni formativi

Il progetto verrà presentato come un momento altamente formativo e come un'opportunità di essere protagonisti attivi all'interno della comunità scolastica. Le caratteristiche stesse del progetto, sfidante e creativo, dovrebbero agire come leva per invogliare gli studenti a partecipare.

Le strategie per l'inclusione che si pensa di adottare sono parte integrante del progetto stesso; il cooperative learning in primo luogo, così come possibili momenti di peer tutoring.

Le esperienze collaborative, come quelle previste nel progetto, si allineano di fatto con i suggerimenti dell'inclusive education per cui, mentre si apprende, ci si assume la responsabilità di lavorare con e per i compagni. In particolare la scuola cercherà di coinvolgere alcuni alunni (non italofofoni, BES e/o chiunque mostri forme di disagio socio culturale) che faticano ad inserirsi nelle normali attività curricolari.

### **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.

Durante ogni modulo vi saranno momenti dedicati alla condivisione di problemi riscontrati e di soluzioni. Tali momenti sono indicatori importanti di verifica della consapevolezza dei processi di apprendimento messi in atto. Una valutazione sarà data anche alla qualità dei lavori prodotti al termine delle attività.

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 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 verrà comunicato in forma ufficiale tramite circolare pubblicata sul sito della scuola. I dettagli delle attività, le fasi, le metodologie utilizzate e i prodotti realizzati saranno di volta in volta disponibili sul sito della scuola.

La scuola e i referenti di progetto rimarranno a disposizione per offrire eventuali dettagli e supporto a chi dovesse essere interessato a replicare in toto o solo parzialmente le attività proposte.

Il progetto sarà presentato alle famiglie durante le assemblee di classe ed eventualmente durante incontri Open day.

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.

### **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.

La volontà della nostra scuola è quella di dare massimo risalto alla proposta di progetto coinvolgendo innanzi tutto gli allievi mediante pubblicazione degli intenti progettuali sul sito della scuola. Saranno poi i consigli di classe ad indicare gli allievi cui indirizzare gli interventi del progetto e a darne notizia ai rappresentanti dei genitori.

Dello svolgimento dei corsi e dei materiali prodotti dagli stessi si darà un opportuno resoconto alle famiglie durante gli incontri istituzionali previsti dalla scuola ovvero con eventuali comunicazioni attraverso il registro elettronico delle lezioni di prossima adozione nel nostro istituto.

Un questionario che riporti il gradimento e le osservazioni sul corso da parte delle famiglie sarà quindi somministrato a conclusione dei singoli moduli.

### **Tematiche e contenuti dei moduli formativi**

Indicare, ad esempio, quali tematiche e contenuti verranno affrontati nel progetto, anche con riferimento agli allegati 1 e 2 del presente Avviso e con altri progetti in corso presso l'Istituto Scolastico, e quali attività saranno previste, con particolare attenzione a quelle con un approccio fortemente esperienziale e laboratoriale

Nel modulo sul coding gli alunni costruiranno il proprio videogioco grazie a Scratch, un ambiente d'apprendimento sviluppato dal MIT Media Lab di Boston. I contenuti del modulo sono stati scelti in modo da portare gli alunni a sviluppare strategie di scomposizione di problemi complessi in problemi semplici, di previsione, verifica e revisione. In ogni lezione gli alunni costruiranno un pezzo di videogame con difficoltà man mano crescenti.

Nel modulo sulla cittadinanza digitale si prevede di incentivare le conoscenze degli allievi su concetti basilari d'informatica e sui più comuni programmi, sicurezza informatica, dalle minacce virali alla crittografia.

Pertanto gli alunni potranno:

- creare una consapevolezza di norme sociali e giuridiche in termini di "Diritti della Rete", attraverso l'educazione all'uso positivo e consapevole dei media e della Rete, anche per il contrasto all'utilizzo di linguaggi violenti, alla diffusione del cyber bullismo, alle discriminazioni;
  - educare alla valutazione della qualità? e della integrità? delle informazioni, alla lettura, scrittura e collaborazione in ambienti digitali

promuovere azioni per stimolare la creatività? e la produzione digitale, l'educazione all'uso dei nuovi linguaggi del digitale.



## 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
Google Computer Science First	24	<a href="https://www.icgiuseppeiampastato.gov.it/wp-content/uploads/2016/01/ptof-2016-2019-aggiornato-con-num-pagg.pdf">https://www.icgiuseppeiampastato.gov.it/wp-content/uploads/2016/01/ptof-2016-2019-aggiornato-con-num-pagg.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
Spunti per l'applicazione interdisciplinare e metodologica dei concetti di pensiero computazionale introdotti nei moduli di cui al punto 1, ispirati a CodeMOOC e alle videolezioni del programma Coding di RAI Scuola, supportati dal confronto con la comunità di pratica di CodeMOOC e abbinati a metodologie didattiche innovative	1	Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo"	Dichiarazione di intenti	3591	11/05/2017	Si

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Costruisci il tuo videogioco con Scratch 2017-18	€ 5.682,00
Costruisci il tuo videogioco con Scratch 2018 -19	€ 5.682,00
Web radio: Percorsi di Cittadinanza digitale 2017-18	€ 5.682,00
Web radio: Percorsi di Cittadinanza digitale 2018-19	€ 5.682,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 22.728,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola IC NUOVO PONTE DI NONA  
(RMIC8CR006)

**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**  
**Titolo: Costruisci il tuo videogioco con Scratch 2017-18**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Costruisci il tuo videogioco con Scratch 2017-18



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Obiettivi didattico formativi del modulo Favorire l'avvicinamento alla programmazione, incoraggiare nuove esperienze, saper affrontare problemi complessi, rendere familiari le tecnologie, dimostrare l'impatto positivo della programmazione in varie discipline con l'acquisizione di competenze trasversali, sviluppo dell'attitudine al problem solving.</p> <p>Destinatari: 20 alunni della scuola primaria.</p> <p>Struttura e modalità di svolgimento del progetto e attività previste Google ha scelto il nostro paese, dopo gli USA, per il lancio di "Google Computer Science First" e in particolare ha scelto Roma come città pilota di cui soli 30 docenti per testare e fornire feedback per il miglioramento della piattaforma. Si tratta di uno strumento per facilitare il metodo di insegnamento del coding (o programmazione) che dà la possibilità di accedere anche alle famiglie. Il docente dovrà effettuare l'iscrizione della piattaforma "Google Computer Science First" e la creazione di un "Club" dedicato alla classe e scelta di un tema in linea con l'età dei partecipanti. Gli studenti dovranno iscriversi individualmente inserendo un codice fornito dal docente e non saranno tenuti a fornire alcun dato personale. Dopo aver creato i club, Google fornirà un kit comprendente un passaporto per singolo studente, stickers da guadagnare per ogni attività completata, un attestato, una dettagliata descrizione di ogni singola lezione per i docenti.</p> <p>Contenuti, metodologie e modalità di svolgimento Le attività di coding consisteranno in 8 sessioni ciascuna della durata di 2 ore e 30 minuti per un totale di 12 lezioni. Il tema scelto sarà quello di creare il proprio videogame; in ogni lezione gli alunni costruiranno un pezzo di videogioco con difficoltà man mano crescenti. Il tutto avverrà attraverso l'accesso a Scratch, un ambiente d'apprendimento sviluppato dal gruppo di ricerca Lifelong Kindergarten del MIT Media Lab di Boston. Un linguaggio di programmazione che rende semplice e divertente creare storie interattive, giochi e animazioni, e permette di condividere e remixare i propri progetti nel web. Ad oggi i nativi digitali sanno inviare SMS, giocare online, navigare in Internet ovvero sono solo semplici fruitori, sanno "leggere" le tecnologie, ma non le sanno "scrivere". Per questo motivo diventa importante insegnare le basi della programmazione con il computer in maniera divertente e creativa, in modo da accrescere una maggiore coscienza e consapevolezza riguardo le tecnologie digitali. Programmare permette di sviluppare il pensiero logico, il pensiero computazionale e algoritmico, apprendendo delle strategie per il problem-solving che si ripercuotono anche nelle altre discipline. Scratch è, inoltre, un social network protetto, dove poter condividere i propri progetti, collaborare, apprezzare e remixare i progetti degli altri utenti.</p> <p>Tra i requisiti minimi richiesti dal progetto è stato richiesto un computer connesso a Internet per studente o per gruppi di massimo 2-3 alunni. Dal momento che la scuola potrebbe non disporre del numero necessario di dispositivi, gli alunni eventualmente utilizzeranno i propri computer in ottica BYOD.</p> <p>Risultati attesi - Verifica e valutazione L'alunno dovrà dimostrare di aver compreso i principi base della programmazione e del problem solving. Il docente effettuerà osservazioni sistematiche relativamente a: motivazione, interesse, contributo nelle attività proposte, acquisizione di comportamenti attesi, ecc.). Al termine di ogni lezione gli studenti guadagneranno uno sticker attestante l'avvenuta conclusione delle attività ed alla fine del corso riceveranno un attestato di partecipazione. È previsto un questionario iniziale e finale.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>06/11/2017</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>30/05/2018</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMEE8CR029
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Costruisci il tuo videogioco con Scratch 2017-18

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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**

**Titolo: Costruisci il tuo videogioco con Scratch 2018 -19**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Costruisci il tuo videogioco con Scratch 2018 -19
----------------------	---



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Obiettivi didattico formativi del modulo Favorire l'avvicinamento alla programmazione, incoraggiare nuove esperienze, saper affrontare problemi complessi, rendere familiari le tecnologie, dimostrare l'impatto positivo della programmazione in varie discipline con l'acquisizione di competenze trasversali, sviluppo dell'attitudine al problem solving.</p> <p>Destinatari: 20 alunni della scuola primaria.</p> <p>Struttura e modalità di svolgimento del progetto e attività previste Google ha scelto il nostro paese, dopo gli USA, per il lancio di "Google Computer Science First" e in particolare ha scelto Roma come città pilota di cui soli 30 docenti per testare e fornire feedback per il miglioramento della piattaforma. Si tratta di uno strumento per facilitare il metodo di insegnamento del coding (o programmazione) che dà la possibilità di accedere anche alle famiglie. Il docente dovrà effettuare l'iscrizione della piattaforma "Google Computer Science First" e la creazione di un "Club" dedicato alla classe e scelta di un tema in linea con l'età dei partecipanti. Gli studenti dovranno iscriversi individualmente inserendo un codice fornito dal docente e non saranno tenuti a fornire alcun dato personale. Dopo aver creato i club, Google fornirà un kit comprendente un passaporto per singolo studente, stickers da guadagnare per ogni attività completata, un attestato, una dettagliata descrizione di ogni singola lezione per i docenti.</p> <p>Contenuti, metodologie e modalità di svolgimento Le attività di coding consisteranno in 8 sessioni ciascuna della durata di 2 ore e 30 minuti per un totale di 12 lezioni. Il tema scelto sarà quello di creare il proprio videogame; in ogni lezione gli alunni costruiranno un pezzo di videogioco con difficoltà man mano crescenti. Il tutto avverrà attraverso l'accesso a Scratch, un ambiente d'apprendimento sviluppato dal gruppo di ricerca Lifelong Kindergarten del MIT Media Lab di Boston. Un linguaggio di programmazione che rende semplice e divertente creare storie interattive, giochi e animazioni, e permette di condividere e remixare i propri progetti nel web. Ad oggi i nativi digitali sanno inviare SMS, giocare online, navigare in Internet ovvero sono solo semplici fruitori, sanno "leggere" le tecnologie, ma non le sanno "scrivere". Per questo motivo diventa importante insegnare le basi della programmazione con il computer in maniera divertente e creativa, in modo da accrescere una maggiore coscienza e consapevolezza riguardo le tecnologie digitali. Programmare permette di sviluppare il pensiero logico, il pensiero computazionale e algoritmico, apprendendo delle strategie per il problem-solving che si ripercuotono anche nelle altre discipline. Scratch è, inoltre, un social network protetto, dove poter condividere i propri progetti, collaborare, apprezzare e remixare i progetti degli altri utenti.</p> <p>Tra i requisiti minimi richiesti dal progetto è stato richiesto un computer connesso a Internet per studente o per gruppi di massimo 2-3 alunni. Dal momento che la scuola potrebbe non disporre del numero necessario di dispositivi, gli alunni eventualmente utilizzeranno i propri computer in ottica BYOD.</p> <p>Risultati attesi - Verifica e valutazione L'alunno dovrà dimostrare di aver compreso i principi base della programmazione e del problem solving. Il docente effettuerà osservazioni sistematiche relativamente a: motivazione, interesse, contributo nelle attività proposte, acquisizione di comportamenti attesi, ecc.). Al termine di ogni lezione gli studenti guadagneranno uno sticker attestante l'avvenuta conclusione delle attività ed alla fine del corso riceveranno un attestato di partecipazione. È previsto un questionario iniziale e finale.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>05/11/2018</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>28/05/2019</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>





<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMEE8CR029
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Costruisci il tuo videogioco con Scratch 2018 -19

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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenze di cittadinanza digitale**

**Titolo: Web radio: Percorsi di Cittadinanza digitale 2017-18**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Web radio: Percorsi di Cittadinanza digitale 2017-18
----------------------	--



**Descrizione  
modulo**

**Obiettivi didattico formativi del modulo**

Le attività previste dal presente modulo mirano a formare utenti responsabili dell'uso di ambienti e strumenti digitali e capaci di un uso critico delle tecnologie digitali. Pertanto gli obiettivi del modulo sono:

- Informare e rendere consapevoli gli alunni in merito a norme sociali e giuridiche in termini di "Diritti della Rete", attraverso l'educazione all'uso positivo e responsabile dei media,
- Contrastare la diffusione di cyberbullismo, linguaggi violenti e discriminazioni;
- Motivare gli alunni all'apprendimento inteso come un viaggio degno di essere vissuto attraverso le metodologie dell'Edutainment;
- Educare alla valutazione della qualità? e della integrità? delle informazioni, alla lettura, scrittura e collaborazione in ambienti digitali, alla comprensione e utilizzo dei dati
- Introdurre all'open government, al monitoraggio civico e al data journalism;
- Incentivare la produzione di contenuti digitali e materiali didattici da condividere all'interno della scuola;
- Promuovere azioni per 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? dell'interazione tra fisico e digitale.
- Garantire pari opportunità nella partecipazione ad esperienze didattiche collegate alle tecnologie ed alle STEM.
- Promuovere attività formative per l'inclusione e l'integrazione.

Destinatari: 20 alunni della scuola secondaria, di cui 10 alunne e 10 alunni.

**Struttura, contenuti, metodologie e modalità di svolgimento**

Le competenze disciplinari, digitali e di cittadinanza saranno consolidate in modo integrato attraverso la strutturazione di esperienze educative che vertono sull'engagement del discente (ovvero un coinvolgimento profondo del soggetto in formazione) attraverso la strutturazione di attività che prevedano l'orientamento dell'esperienza didattica alla produzione di output concreti o alla realizzazione di progetti. Le attività consisteranno in 8 sessioni ciascuna della durata di 2 ore e 30 minuti per un totale di 12 lezioni complessive in cui gli studenti dovranno costruire da zero la propria web radio e gestirla in toto (programmazione, comunicazione, palinsesti, copyright, ecc.)

PRIMA FASE: PROGETTAZIONE DELLA WEB RADIO. Attraverso il Brainstorming verranno generate idee relative al prodotto finale che si vorrà ottenere.

SECONDA FASE IDEAZIONE. In questa fase si procederà con il pianificare l'attività della web radio, scegliere le tematiche per costruire i saperi da diffondere.

TERZA FASE: SVILUPPO. In questa fase gli alunni dovranno lavorare sui contenuti e gli argomenti che serviranno per REALIZZARE LA WEB RADIO. Procederanno nella costruzione di un prototipo e la prima edizione del programma radiofonico attraverso:

- Comprensione e funzionalità della radio.
- Linguaggio: come si parla in radio e perché.
- Impostazione delle trasmissioni e ricerca delle notizie in forma giornalistica.
- Scelta delle musiche e dei suoni della radio.
- Creazione di interviste e approfondimenti in base alle tematiche affrontate.
- Nozioni tecniche sull'utilizzo di una web radio.

QUARTA FASE: SPERIMENTARE. In questa fase gli allievi dovranno VERIFICARE E VALUTARE L'ESPERIENZA attraverso l'esame attento del prodotto/ prodotti realizzato e dei feedback che arriveranno dall'intera comunità scolastica. L'allievo affronterà le seguenti tematiche:

- nozioni base di informatica, principali programmi office e internet;
- cittadinanza digitale;
- sicurezza dei dati e privacy;
- educazione ai media e ai social network;
- qualità dell'informazione, copyright e privacy;
- ricerca, selezione, organizzazione di informazioni;
- risorse educative aperte (OER) e costruzione di contenuti digitali;
- collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca;



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• orientamento per le carriere digitali;</li> <li>• educazione e formazione a legalità e corresponsabilità;</li> <li>• prevenzione e contrasto delle dipendenze, inclusa la ludopatia, il gioco d'azzardo e il cyberbullismo;</li> <li>• sostegno e promozione dei principi di pari opportunità e non discriminazione;</li> <li>• contrasto a fragilità, marginalità ed esclusione sociale.</li> </ul> <p>Strategie previste: Brainstorming, attività laboratoriale, cooperative learning, peer tutoring, project-based learning, learning by doing, BYOD.</p> <p>Risultati attesi - Verifica e valutazione Gli alunni, individualmente o in gruppo, dovranno dimostrare di aver compreso i principi trattati con la produzione di un lavoro finale, coniugando anche la dimensione creativa ed artistica. E' prevista quindi la creazione di una radio web con particolare attenzione a linguaggi, dinamiche di rete, viralità. I risultati attesi del progetto sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• saper lavorare in gruppo</li> <li>• essere in grado di portare a compimento un project work</li> <li>• essere in grado di progettare un programma a scelta tra talk show della propria web radio</li> <li>• essere in grado di utilizzare linguaggi diversi, specifici disciplinari e non</li> <li>• essere in grado di risolvere problemi</li> <li>• essere in grado di agire in modo autonomo e responsabile</li> <li>• essere in grado di rispettare le regole e i punti di vista altrui</li> <li>• essere in grado di sviluppare una competenza digitale critica e responsabile</li> </ul> <p>Il docente effettuerà osservazioni sistematiche relativamente a: motivazione, interesse, contributo nelle attività proposte, acquisizione di comportamenti attesi, ecc. È previsto un questionario iniziale e finale.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	06/11/2017
<b>Data fine prevista</b>	21/05/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Competenze di cittadinanza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMMM8CR017
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Web radio: Percorsi di Cittadinanza digitale 2017-18

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

## Elenco dei moduli

### Modulo: Competenze di cittadinanza digitale



**Titolo: Web radio: Percorsi di Cittadinanza digitale 2018-19**

**Dettagli modulo**

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Web radio: Percorsi di Cittadinanza digitale 2018-19
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Obiettivi didattico formativi del modulo</p> <p>Le attività previste dal presente modulo mirano a formare utenti responsabili dell'uso di ambienti e strumenti digitali e capaci di un uso critico delle tecnologie digitali. Pertanto gli obiettivi del modulo sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Informare e rendere consapevoli gli alunni in merito a norme sociali e giuridiche in termini di "Diritti della Rete", attraverso l'educazione all'uso positivo e responsabile dei media,</li> <li>• Contrastare la diffusione di cyberbullismo, linguaggi violenti e discriminazioni;</li> <li>• Motivare gli alunni all'apprendimento inteso come un viaggio degno di essere vissuto attraverso le metodologie dell'Edutainment;</li> <li>• Educare alla valutazione della qualità? e della integrità? delle informazioni, alla lettura, scrittura e collaborazione in ambienti digitali, alla comprensione e utilizzo dei dati</li> <li>• Introdurre all'open government, al monitoraggio civico e al data journalism;</li> <li>• Incentivare la produzione di contenuti digitali e materiali didattici da condividere all'interno della scuola;</li> <li>• Promuovere azioni per 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? dell'interazione tra fisico e digitale.</li> <li>• Garantire pari opportunità nella partecipazione ad esperienze didattiche collegate alle tecnologie ed alle STEM.</li> <li>• Promuovere attività formative per l'inclusione e l'integrazione.</li> </ul> <p>Destinatari: 20 alunni della scuola secondaria, di cui 10 alunne e 10 alunni.</p> <p>Struttura, contenuti, metodologie e modalità di svolgimento</p> <p>Le competenze disciplinari, digitali e di cittadinanza saranno consolidate in modo integrato attraverso la strutturazione di esperienze educative che vertono sull'engagement del discente (ovvero un coinvolgimento profondo del soggetto in formazione) attraverso la strutturazione di attività che prevedano l'orientamento dell'esperienza didattica alla produzione di output concreti o alla realizzazione di progetti. Le attività consisteranno in 8 sessioni ciascuna della durata di 2 ore e 30 minuti per un totale di 12 lezioni complessive in cui gli studenti dovranno costruire da zero la propria web radio e gestirla in toto (programmazione, comunicazione, palinsesti, copyright, ecc.)</p> <p>PRIMA FASE: PROGETTAZIONE DELLA WEB RADIO. Attraverso il Brainstorming verranno generate idee relative al prodotto finale che si vorrà ottenere.</p> <p>SECONDA FASE IDEAZIONE. In questa fase si procederà con il pianificare l'attività della web radio, scegliere le tematiche per costruire i saperi da diffondere.</p> <p>TERZA FASE: SVILUPPO. In questa fase gli alunni dovranno lavorare sui contenuti e gli argomenti che serviranno per REALIZZARE LA WEB RADIO. Procederanno nella costruzione di un prototipo e la prima edizione del programma radiofonico attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensione e funzionalità della radio.</li> <li>• Linguaggio: come si parla in radio e perché.</li> <li>• Impostazione delle trasmissioni e ricerca delle notizie in forma giornalistica.</li> <li>• Scelta delle musiche e dei suoni della radio.</li> <li>• Creazione di interviste e approfondimenti in base alle tematiche affrontate.</li> <li>• Nozioni tecniche sull'utilizzo di una web radio.</li> </ul> <p>QUARTA FASE: SPERIMENTARE. In questa fase gli allievi dovranno VERIFICARE E VALUTARE L'ESPERIENZA attraverso l'esame attento del prodotto/ prodotti realizzati e dei feedback che arriveranno dall'intera comunità scolastica. L'allievo affronterà le seguenti tematiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• nozioni base di informatica, principali programmi office e internet;</li> </ul>



- cittadinanza digitale;
  - sicurezza dei dati e privacy;
  - educazione ai media e ai social network;
  - qualità dell'informazione, copyright e privacy;
  - ricerca, selezione, organizzazione di informazioni;
  - risorse educative aperte (OER) e costruzione di contenuti digitali;
  - collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca;
  - orientamento per le carriere digitali;
  - educazione e formazione a legalità e corresponsabilità;
  - prevenzione e contrasto delle dipendenze, inclusa la ludopatia, il gioco d'azzardo e il cyberbullismo;
  - sostegno e promozione dei principi di pari opportunità e non discriminazione;
  - contrasto a fragilità, marginalità ed esclusione sociale.
- Strategie previste: Brainstorming, attività laboratoriale, cooperative learning, peer tutoring, project-based learning, learning by doing, BYOD.

Risultati attesi - Verifica e valutazione

Gli alunni, individualmente o in gruppo, dovranno dimostrare di aver compreso i principi trattati con la produzione di un lavoro finale, coniugando anche la dimensione creativa ed artistica. E' prevista quindi la creazione di una radio web con particolare attenzione a linguaggi, dinamiche di rete, viralità. I risultati attesi del progetto sono:

- saper lavorare in gruppo
- essere in grado di portare a compimento un project work
- essere in grado di progettare un programma a scelta tra talk show della propria web radio
- essere in grado di utilizzare linguaggi diversi, specifici disciplinari e non
- essere in grado di risolvere problemi
- essere in grado di agire in modo autonomo e responsabile
- essere in grado di rispettare le regole e i punti di vista altrui
- essere in grado di sviluppare una competenza digitale critica e responsabile

Il docente effettuerà osservazioni sistematiche relativamente a: motivazione, interesse, contributo nelle attività proposte, acquisizione di comportamenti attesi, ecc. È previsto un questionario iniziale e finale.

<b>Data inizio prevista</b>	05/11/2018
<b>Data fine prevista</b>	20/05/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Competenze di cittadinanza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMMM8CR017
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Web radio: Percorsi di Cittadinanza digitale 2018-19**

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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola IC NUOVO PONTE DI NONA  
(RMIC8CR006)

Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>



## Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 48855)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 22.728,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 25.000,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	206
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	27/03/2017
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	17
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	16/03/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	19/05/2017 11:22:21
<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>Costruisci il tuo videogioco con Scratch 2017-18</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Costruisci il tuo videogioco con Scratch 2018 -19</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Web radio: Percorsi di Cittadinanza digitale 2017-18</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Web radio: Percorsi di Cittadinanza digitale 2018-19</u>	€ 5.682,00	
	<b>Totale Progetto "Coding e cittadinanza digitale"</b>	<b>€ 22.728,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 22.728,00</b>	<b>€ 25.000,00</b>



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola IC NUOVO PONTE DI NONA  
(RMIC8CR006)