



Candidatura N. 43233

2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. BASTIA 1
Codice meccanografico	PGIC84300R
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA A. MANZONI 1
Provincia	PG
Comune	Bastia Umbra
CAP	06083
Telefono	0758011812
E-mail	PGIC84300R@istruzione.it
Sito web	www.icbastia1.gov.it
Numero alunni	1070
Plessi	PGAA84301N - B.GO 1 MAGGIO/TRENTINO "U.FIFI" PGAA84302P - COSTANO "GIOVANNI PAOLO II" PGEE84301V - "EZIO GIULIANI " - COSTANO PGEE84302X - "UMBERTO FIFI" BASTIA UMBRA PGMM84301T - "ANTONIETTI"



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	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. 43233 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	Industria 4.0: oggi i prototipi li costruiamo a scuola! Modulo A	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Industria 4.0: oggi i prototipi li costruiamo a scuola! Modulo C	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Industria 4.0: oggi i prototipi li costruiamo a scuola! Modulo B	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Dal prototipo al prodotto, la fase del maquillage industriale!	€ 4.665,60
Competenze di cittadinanza digitale	Pronti, partenza, via...il lancio del prodotto!	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.993,60



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: L'industria 4.0 di Bastia Umbra inizia proprio dalla scuola

--	--



Descrizione progetto

Per la definizione del presente progetto si è partiti dal valutare il territorio, le tradizioni, le attività peculiari. Un territorio suddiviso tra ruralità ed artigianalità, dove le macchine hanno da sempre avuto il loro spazio, dapprima come ausilio alle attività dell'uomo oggi come strumenti insostituibili per la produzione industriale. Sono molte le realtà del territorio che fanno uso di automazione, robot e tecnologie digitali all'interno dei loro impianti di produzione e pertanto il progetto mira ad avvicinare scuola e realtà produttive del territorio proprio mediante l'analisi e la creazione di modelli semplificati connessi al mondo industriale.

Il progetto prevede l'elaborazione di 5 moduli didattici suddivisi tra pensiero computazionale, creatività digitale e cittadinanza digitale. Attraverso i primi quattro moduli sarà possibile approfondire la conoscenza delle macchine e dell'automazione industriale, attraverso temi di pensiero computazionale, robotica educativa, coding, prototipazione, ecc.. Il modulo di cittadinanza digitale sarà invece utile per far lavorare gli studenti sugli aspetti dell'organizzazione della comunicazione e l'uso consapevole dei media.

Nel dettaglio il progetto sarà quindi suddiviso in due grandi macro fasi:

- ideazione e prototipazione del prodotto;
- promozione e commercializzazione del prodotto.

I moduli, sviluppati su due anni di attività, sono pensati per garantire una progressione verticale. I moduli 1, 2 e 3 sono indirizzati agli alunni delle scuole primarie. Da questo punto di vista gli alunni saranno dapprima coinvolti in visite guidate all'interno di alcune realtà produttive del territorio al fine di avere degli stimoli forti su macchine industriali capaci di supportare le attività produttive. A valle di ciò avrà avvio il percorso di elaborazione interno al laboratorio scolastico, grazie al quale gli alunni avranno la possibilità di conoscere da vicino gli aspetti connessi al pensiero computazionale, alla robotica ed alla prototipazione. L'obiettivo di questa fase sarà quella di realizzare tre modelli (uno per ogni modulo) di un macchinario per la produzione industriale (il tema e la tipologia sarà scelta in base alle aspettative del gruppo mediante una fase di analisi preliminare volta a potenziare la coesione degli studenti ed il lavoro di gruppo). Il prototipo sarà realizzato utilizzando materiali semplici alla portata dell'età dei bambini, facendo ricorso al tinkering, all'elettronica educativa, a mattoncini o altri elementi facilmente reperibili, ecc...

Il modulo 4 è invece indirizzato agli alunni della scuola secondaria di primo grado ed ha l'obiettivo di valutare la prototipazione dei 3 modelli output dei moduli precedenti. In questo modo, la prima fase sarà dedicata a comprendere il funzionamento dei modelli attraverso un processo di ingegnerizzazione, utile ad analizzare nel dettaglio i modelli, raccogliere dati, trarre conclusioni oggettive. A valle di questa fase il gruppo si dedicherà a impostare il processo di realizzazione di nuovi prototipi mediante l'utilizzo di strumenti più complessi. In questo modulo si farà ricorso alla stampa 3D, alla progettazione CAD, alla robotica assemblata, utilizzando anche le risorse strumentali in dotazione al laboratorio scolastico. Il risultato sarà la realizzazione di tre prodotti che rappresentano prototipi di macchinari per la produzione industriale basati sui concetti dell'automazione, della robotica, delle tecnologie digitali.

L'ultimo modulo infine, è destinato ancora agli alunni della scuola secondaria di primo grado ed ha l'obiettivo di rendere il prototipo appetibile per un possibile mercato. Si tratterà quindi di sviluppare competenze per un uso positivo e consapevole dei media. Centrale sarà, pertanto, l'uso consapevole degli strumenti messi a disposizione dal mondo digitale, per l'analisi di dati, somministrazione di sondaggi pre e post vendita, diffusione della comunicazione attraverso social e piattaforme digitali di altro tipo, descrizione e condivisione dell'esperienza. Si andranno inoltre ad approfondire quegli strumenti a disposizione oggi del mondo imprenditoriale e che fino a pochi anni fa erano inimmaginabili, come le piattaforme di crowdfunding, analizzandone potenzialità e dinamiche. L'output sarà la realizzazione di una pagina social per la promozione dei prototipi realizzati come fase finale di un processo trasversale a tutti gli alunni coinvolti nel progetto.

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)

Contesto di riferimento

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

Il Comune nel quale la scuola opera conta circa 22.000 abitanti. Bastia Umbra è una città attiva e vivace, caratterizzata da una realtà commerciale, artigianale e industriale in continuo sviluppo. L'Amministrazione Comunale collabora allo svolgimento dell'offerta del servizio scolastico, attraverso l'attuazione del Piano del diritto allo studio. Supporta ed integra le attività didattiche programmate annualmente, contribuendo all'organizzazione del servizio di trasporto e del servizio mensa. Il Comune stipula convenzioni con cooperative e centri di assistenza per favorire la piena integrazione dei suoi studenti. La scuola interagisce anche con numerose agenzie socio-culturali del territorio (Università, U.S.L., associazioni del volontariato, realtà produttive e politiche) con il fine di conseguire il successo dell'offerta formativa. La componente sociale si presenta piuttosto eterogenea, in quanto composta dalla comunità locale e dalla popolazione derivante da flussi migratori di cittadini provenienti da Paesi europei ed extracomunitari. Nell'ultimo biennio si è registrato un assestamento della popolazione scolastica straniera. L'incidenza degli studenti con cittadinanza non italiana è di circa il 13% e di quelli a rischio educativo del 14%. Le famiglie hanno una partecipazione medio-alta agli incontri e alle attività proposte dalla scuola.



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.

Obiettivi generali del progetto:

- vivere la scuola come spazio di aggregazione, come luogo culturale aperto al territorio al di fuori dell'orario scolastico;
- avvicinare ragazzi e ragazze ai temi tecnico-scientifici mediante punti di vista differenti, coinvolgenti, motivanti e stimolanti.
- promuovere un uso consapevole e critico dei nuovi linguaggi multimediali, coglierne le funzionalità e potenzialità in ambito lavorativo

Il progetto nella sua totalità ha come obiettivo quello di massimizzare l'uso delle risorse scolastiche in piena sinergia con l'offerta formativa del territorio.

Obiettivi specifici e trasversali:

- collaborare e partecipare;
- prendere coscienza dei propri errori come opportunità di crescita;
- stimolare l'osservazione degli esperimenti scientifici e di nuovi Soggetti del territorio;
- acquisire ed interpretare le informazioni, rielaborarle e comunicarle;
- ragionare su problemi complessi, scomporli ed individuare soluzioni;
- sviluppare il pensiero computazionale;
- progettare nuove soluzioni;
- costruire prototipi ed effettuare test;
- creare esperienze memorabili;
- creare una comunità di pratiche scientifiche;
- acquisire consapevolezza e favorire il pensiero critico nell'utilizzo della rete e dei social media.

Lo scopo è quello di costruire una comunità di pratiche scientifiche in grado di continuare le attività anche a valle della chiusura del progetto. Una comunità da consolidare e da motivare gradualmente.

Caratteristiche dei destinatari

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

Il progetto è rivolto agli alunni delle scuole primarie e secondaria di primo grado dell'I.C. Bastia1. Il progetto nasce dall'attenta osservazione degli utenti delle nostre scuole, nativi digitali, ma non sempre usufruttori maturi e consapevoli degli strumenti che utilizzano. La scuola ha intrapreso da tempo un percorso di innovazione dal punto di vista della didattica, che prevede l'implementazione delle tecnologie e si nota chiaramente che sono pochissimi gli studenti che utilizzano i devices in loro possesso per le attività scolastiche di studio, ricerca, consultazione e scambio di informazione. E' inoltre evidente come sia importante proporre esempi virtuosi di utilizzo dei social network, in particolar modo con gli studenti della scuola secondaria di I grado, così presi dalla comunicazione ma non sempre attenti a cogliere i rischi di atteggiamenti troppo superficiali.

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 prevede l'apertura diversificata della scuola nei diversi plessi (la diversificazione dell'orario di apertura e? collegata alla diversa organizzazione dell'orario curricolare): Scuola primaria E. Giuliani: i moduli relativi alla scuola primaria verranno sviluppati in orario pomeridiano, nel corso dell'anno scolastico; la scuola lavora a tempo pieno e non sarà necessario prevedere aperture straordinarie Scuola Primaria Umberto Fifi : i moduli relativi alla scuola primaria verranno sviluppati in orario pomeridiano nel corso dell'anno scolastico con aperture straordinarie Scuola Secondaria Colomba Antonietti: i moduli relativi alla scuola secondaria di I grado verranno sviluppati in orario pomeridiano, nel corso dell'anno scolastico. L'apertura pomeridiana dei plessi scolastici offre all'utenza, in particolare gli studenti piu? disagiati, l'opportunità? di avere uno spazio di aggregazione pomeridiana dove poter fare esperienze di apprendimento e socializzazione.



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 comprensivo Bastia 1 caratterizza la propria offerta formativa per la costante collaborazione con la vivace realtà associativa che contraddistingue il contesto bastiolo. Consolidata e? anche la positiva collaborazione con l'associazione dei genitori che supporta la scuola con risorse umane ed economiche.

Lo sforzo che contraddistingue il lavoro di questo anno scolastico e? proprio quello di organizzare, in collaborazione con le realtà del territorio, attività progettuali che non si caratterizzino come sporadiche e occasionali, ma che abbiano una continuità annuale o pluriennale.

Da questo punto di vista è fondamentale l'aver sottoscritto un protocollo d'intesa tra le scuole e gli enti del nostro territorio a testimonianza del forte legame tra le scuole e l'amministrazione locale per il bene dei giovani e del territorio tutto.

Il protocollo è stato sottoscritto da:

Comune di Assisi

Comune di Bastia Umbra

Istituto Comprensivo Assisi 1

Istituto Comprensivo Assisi 2

Istituto Comprensivo Assisi 3

Direzione didattica di Bastia Umbra

Istituto Comprensivo Bastia 1

Istituto d'istruzione superiore "Marco Polo - Ruggero Bonghi" di Assisi

Liceo "Sesto Properzio" di Assisi

Istituto per ciechi di Assisi

Istituto professionali di stato per l'enogastronomia e ospitalità alberghiera di Assisi

Nel tempo si attiveranno collaborazioni anche con realtà industriali del territorio che ospiteranno i ragazzi in una prima fase del percorso.



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.).

L'innovatività del progetto risiede nel suo carattere fortemente laboratoriale e nel contatto diretto con le realtà produttive territoriali. Permettere ai ragazzi di entrare in azienda e di riprodurre con le loro mani qualcosa che hanno visto e che può diventare un'idea innovativa è senza dubbio stimolante, coinvolgente ed innovativo per il contesto analizzato. L'approccio sperimentale, volto alla realizzazione di prototipi, sarà fondamentale anche per riflettere sull'elemento errore. Prendere coscienza dei propri errori, vederli come opportunità al fine di stimolare un apprendimento significativo basato sul miglioramento continuo. Un processo fondato sul learning by doing and by creating come metodologia di riferimento per lo sviluppo di attività creative, motivanti e coinvolgenti in grado di creare delle esperienze di apprendimento memorabili. Ragazzi e ragazze immersi nel flusso delle attività riescono in questo modo più facilmente a superare diversità e pregiudizi, sono focalizzati sull'obiettivo finale del gruppo, limitando fortemente gli aspetti del singolo a vantaggio di quelli dell'intero gruppo. Sarà utilizzato il laboratorio informatico della scuola secondaria di primo grado e le aule polivalenti delle scuole primarie adeguatamente allestite. Il progetto coinvolgerà circa 90 alunni con una ricaduta su tutto il territorio comunale in quanto i plessi sono afferenti anche alle zone più lontane dal centro storico.

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

In linea con il presente PON e il PNSD, la scuola Secondaria di Primo Grado ha messo in atto: progetto "Computer grafica, prototipazione e stampa 3D" che consente di individuare il passaggio dall'ideazione e progettazione con il disegno analogico a quello con il computer attraverso il quale, le nuove generazioni digitali esplorano le idee in modo più autonomo, con passione e curiosità per il mondo 3D e 4D che apre a nuovi orizzonti professionali, fornendo metodi e tecniche attraverso l'uso di Sketchup e Autocad LT; progetto rivolto alle classi seconde "Disconnessi? No, grazie!" sull'uso consapevole e critico di WhatsApp: dal vissuto emozionale alla riflessione, per la costruzione di una cittadinanza responsabile. A conclusione, dopo percorsi attivi e laboratoriali, l'elaborazione di un decalogo e, in un'ottica di peer-education, l'attività "Formatori per un giorno" volta a sensibilizzare le classi prime. Per la scuola primaria: progetto di plesso "Una storia di colori e amicizia" a.s. 2016/2017, che si è posto quale obiettivo quello di promuovere il pensiero computazionale, come capacità di immaginare e descrivere un procedimento costruttivo che porti alla soluzione di un problema, o permetta lo sviluppo di un'idea, mettendo in campo diversi linguaggi. Il prodotto finale: un gioco da tavolo con un libricino, nel quale è raccolta la storia dei protagonisti. L'esperienza potrà essere raccolta in un e-book o tramutata in gioco interattivo con il programma scratch.



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)

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.

Il percorso proposto risponde alla finalità di prevenzione del disagio e vuole offrire risposte ai bisogni differenziati degli alunni, per garantire loro pari opportunità formative, nel rispetto dei tempi e delle modalità diverse di apprendimento. L'esigenza nasce dalla consapevolezza che una scuola inclusiva di qualità deve porre attenzione ai risultati di tutti gli alunni. Considerato che gli studenti devono essere al centro di qualsiasi progetto e che nella nostra scuola sono presenti diverse problematiche, si intende strutturare un percorso che tenga conto della "diversità" in termini di esperienze, abilità sociali e sfera cognitiva. In questo modo si potrà effettuare un lavoro a misura di allievo, volto alla promozione culturale e si potrà offrire l'opportunità didattica più giusta per le esigenze individuali.



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.

Vi saranno tre fasi di valutazione:

- INIZIALE di rilevazione della situazione: disponibilità, risorse, competenze.
- INTERMEDIA di monitoraggio dell'esperienza in corso.
- FINALE di sintesi consuntiva dell'esperienza.

Saranno utilizzati **osservazioni sistematiche** relative a:

- atteggiamento e interesse dei bambini/ragazzi;
- capacità di attenzione;
- grado di comprensione e partecipazione
- dinamicità della comunità di pratiche scientifiche (l'interazione, lo scambio, l'essere soggetti attivi, propositivi nel gruppo e promotori di sé)

I materiali prodotti saranno essi stessi strumenti per la valutazione: efficacia dei prototipi realizzati in termini di raggiungimento degli obiettivi prefissati, efficacia degli strumenti di comunicazione in termini di penetrabilità del potenziale mercato al quale ci si rivolge.

Sarà somministrato **un questionario** alla fine del modulo sia agli alunni che ai genitori degli stessi, al fine di valutare il **gradimento** dell'iniziativa.

Verrà anche stilata **una rubrica valutativa** per definire le competenze messe in atto durante il processo e valutare il grado di autonomia raggiunto alla fine dello stesso. Si definiranno altresì dei **questionari di autovalutazione** che saranno compilati dagli alunni alla fine del modulo. Un diario di bordo personale realizzato in stile narrativo accompagnerà il percorso così da dare significato all'esperienza stessa.

|



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).

La Scuola organizza ogni anno un proprio festival, all'interno di uno dei quartieri della Città, nel quale sono coinvolte tutte le famiglie, l'Amministrazione Comunale, soggetti pubblici e privati e Cittadini. Questo evento si caratterizza bene per supportare le attività di comunicazione e diffusione delle attività del progetto. Saranno inoltre utilizzati gli altri strumenti di comunicazione canonici come sito web, newsletter ed incontri interni alla scuola. Un workshop finale sarà organizzato in partnership con le aziende del territorio e l'amministrazione comunale al fine di mostrare i risultati del progetto.

Il sito web della scuola sarà integrato con una sezione specifica riservata al progetto al fine di favorire anche il graduale processo di conservazione e fruizione della documentazione prodotta. La scuola rimarrà a disposizione per offrire eventuali altri dettagli e supporto a chi dovesse essere interessato a replicare il progetto, sia all'interno che all'esterno dell'istituto. Tutor ed esperti saranno impegnati nel redigere una linea guida di progetto utile a standardizzare le fasi previste dal progetto in ottica di trasferibilità dei risultati.

Il progetto rappresenta la sperimentazione di pratiche migliorative che potranno essere estese ad altri progetti e ad altre classi, anche all'interno del normale orario scolastico utilizzando gli strumenti tecnologici previsti nei laboratori dell'istituto (laboratorio informatico e tecnologico).

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.

Grazie alla preziosa collaborazione del Comitato Genitori si avrà la possibilità di coinvolgere i genitori in tutte le fasi del progetto. Nella fase di lancio del progetto sarà possibile organizzare un incontro aperto per le famiglie al fine di illustrare obiettivi e risultati attesi del progetto e dare risposte immediate alle diverse esigenze dell'utenza.

Il Comitato Genitori si farà da promotore per individuare, all'interno di tutti i genitori della scuola, dei volontari che fungeranno da simulatori per testare l'efficacia dei prodotti realizzati come output dei vari moduli soprattutto in riferimento al possibile mercato nel quale piazzare i prototipi creati.

Saranno gli stessi studenti a coinvolgere i loro genitori in un incontro finale di restituzione dei risultati raggiunti al fine di mostrare in maniera dettagliata tutte le tappe previste dal progetto. Gli studenti saranno coinvolti in tutte le fasi di ogni singolo modulo, in maniera diretta. L'assenza di incontri frontali e la realizzazione di laboratori e di attività concrete di ricerca e verifica sul campo faranno in modo di avere alunni pienamente al centro del processo di sviluppo del progetto. Il coinvolgimento sarà infine garantito mediante l'interesse a vedere qualcosa di concretamente realizzato e funzionante che diventerà inoltre un valore aggiunto per l'intera scuola (successivo peer tutoring per il racconto dell'esperienza con gli altri alunni non direttamente coinvolti).



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

Il progetto prevede la realizzazione di cinque moduli in continuità verticale di creatività digitale (making, robotica e elettronica educativa) con una componente di cittadinanza digitale. Gli studenti, divisi in gruppi di lavoro, condurranno un progetto simulato per la commercializzazione di un prodotto da loro stessi realizzato a partire dall'analisi del contesto territoriale.

I contenuti scelti permettono di sviluppare strategie generali (analisi, sintesi) e di scomposizione di problemi (decomposizione), abilità di individuare pattern (generalizzazione) ed elaborare reazioni, strategie per cogliere l'errore come momento importante e positivo, capacità di previsione, test e revisione. Il progetto prevede la realizzazione di prototipi in continuità con progetti sviluppati all'interno della scuola secondaria di primo grado che prevedono la costruzione di oggetti.

Dovendo condividere i risultati, gli studenti approfondiranno il concetto di medium e sua evoluzione in era digitale, riflettendo sulle affinità, in termini di responsabilità e conseguenze, tra un giornale e social media.

Inoltre, dovendo proporre un prodotto al mercato (in ottica simulata), dovranno utilizzare i social network per simularne il lancio commerciale, acquisendone norme, regole, comportamenti per prevenire rischi e approfondendo il concetto di digital reputation e delle sue implicazioni.



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
Una storia di colori e di amicizia	pag 46	http://icbastia1.gov.it/pof/homeptofptof-2016-2019/

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
Protocollo per il sostegno alle azioni progettate a valere sul PON 'Per la scuola' 2014/2020	2	Comune di Assisi COMUNE DI BASTIA UMBRA	Accordo	2078	13/05/2017	Si
Collaborazione progetto PON	1	Comitato genitori IC Bastia 1	Dichiarazione di intenti	2158	18/05/2017	Si
Collaborazione progetto PON	1	ASSOCIAZIONE PRO LOCO BASTIA UMBRA	Dichiarazione di intenti	2173	19/05/2017	Si

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
Protocollo per il sostegno alle azioni progettate a valere sul PON 'Per la scuola' 2014/2020	PGIS02900P 'M. POLO - R. BONGHI' PGRH02000B ASSISI PGEE01700A D.D. 'DON BOSCO' BASTIA UMBRA PGIC83500T I.C. ASSISI 1 PGIC834002 I.C. ASSISI 2 PGIC833006 I.C. ASSISI 3 PGIC81500L I.C. PER CIECHI PGPC07000G LICEO 'PROPERZIO' PGVC010007 PRINCIPE DI NAPOLI	2078	13/05/2017	Si

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Industria 4.0: oggi i prototipi li costruiamo a scuola! Modulo A	€ 5.082,00



Industria 4.0: oggi i prototipi li costruiamo a scuola! Modulo C	€ 5.082,00
Industria 4.0: oggi i prototipi li costruiamo a scuola! Modulo B	€ 5.082,00
Dal prototipo al prodotto, la fase del maquillage industriale!	€ 4.665,60
Pronti, partenza, via...il lancio del prodotto!	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.993,60

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Industria 4.0: oggi i prototipi li costruiamo a scuola! Modulo A

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Industria 4.0: oggi i prototipi li costruiamo a scuola! Modulo A



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Utilizzando creatività e strumenti aperti utili alla prototipazione (moduli elettronici ad aggancio magnetico per costruire circuiti uniti a materiale povero e/o di recupero) ogni gruppo realizzerà con le proprie mani un oggetto che andrà poi commercializzato. Dopo un brainstorming iniziale guidato (mediante strumenti come griglie per la raccolta dati, interviste aziendali, ecc...), utile per capire cosa potrebbe avere successo/essere necessario, ogni gruppo si dedicherà alla realizzazione del proprio prototipo, cercando di renderlo funzionante ed esteticamente accattivante. Entreranno quindi in gioco concetti di progettazione, elettronica, robotica, IoT e pensiero computazionale.</p> <p>Alla fine del percorso di realizzazione ogni gruppo sarà chiamato a presentare il proprio prototipo agli altri gruppi con particolare attenzione agli studenti del modulo 4, che avranno il compito di proseguire nell'opera di ingegnerizzazione dei prototipi. Le attività saranno incentrate sul learning by doing and by creating, cooperative learning favorito anche dagli ambienti di lavoro adeguatamente organizzati dal punto di vista del layout d'aula e della peer education grazie ad attività di confronto e trasferimento delle conoscenze tra alunni dei vari moduli.</p> <p>La struttura dell'intero modulo può essere così articolata: 4 ore inerenti la fase di start-up iniziale (visita in azienda e brainstorming per definizione attività); 8 ore di laboratori pratici per prendere dimestichezza con strumenti e materiali utili alla prototipazione (fase aperta anche ad ulteriori docenti della scuola, in numero massimo di 5 per ogni modulo, per acquisizione delle competenze trasversali); 18 ore per la realizzazione del prototipo finale (compresa una fase di revisione mediante la partecipazione di personale esterno per valutare eventuali errori e/o malfunzionamenti).</p> <p>Oltre agli obiettivi generali del progetto, vengono considerati obiettivi specifici di ogni singolo modulo: raggiungere un elevato tasso di partecipazione; creare Gruppi coesi, motivati ed altamente inclusivi; sviluppare il problem solving; sviluppare competenze chiave nell'ambito STEM; favorire il pensiero creativo pur continuando a sviluppare un ragionamento sistematico utile a potenziare l'approccio tecnico-scientifico.</p> <p>Risultati attesi: realizzare un prodotto finito e funzionante; comunicare, confrontarsi, imparare a mediare per individuare un'idea vincente; scomporre problemi complessi in parti più semplici; prevedere il comportamento di un dispositivo elettronico attraverso il ragionamento; testare, verificare e rimodulare il progetto; individuare errori sia a livello di hardware che di software e correggerli (debugging); programmare, assemblare, perfezionare per raggiungere uno specifico obiettivo.</p> <p>Per gli aspetti legati alla valutazione ed al monitoraggio dell'andamento delle attività previste nel modulo si farà ricorso a questionari prevalentemente online che possano facilitare le fasi di raccolta ed analisi dei dati. Nei questionari di valutazione saranno coinvolti sia gli esperti e i tutor sia ovviamente gli studenti e le studentesse che prenderanno parte alle attività del modulo. Esperti e tutor saranno chiamati anche a redigere un report puntuale delle attività svolte all'interno del modulo evidenziando eventuali aree di miglioramento o best practices. Tali valutazioni confluiranno negli aspetti valutativi finali utili a comprendere l'andamento globale del progetto.</p> <p>Nelle fasi di verifica e valutazione è previsto anche il coinvolgimento dei genitori che saranno chiamati ad esprimere l'impatto che il progetto ha avuto sui propri figli, misurato ovviamente all'interno delle mura domestiche (indicatori come soddisfazione, grado di coinvolgimento, entusiasmo nei racconti, desiderio di partecipare, grado di appartenenza al gruppo, ecc...).</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/02/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>31/05/2019</p>



Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE84301V PGEE84302X
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Industria 4.0: oggi i prototipi li costruiamo a scuola! Modulo A

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

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Industria 4.0: oggi i prototipi li costruiamo a scuola! Modulo C

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Industria 4.0: oggi i prototipi li costruiamo a scuola! Modulo C



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Utilizzando creatività e strumenti aperti utili alla prototipazione (moduli elettronici ad aggancio magnetico per costruire circuiti uniti a materiale povero e/o di recupero) ogni gruppo realizzerà con le proprie mani un oggetto che andrà poi commercializzato. Dopo un brainstorming iniziale guidato (mediante strumenti come griglie per la raccolta dati, interviste aziendali, ecc...), utile per capire cosa potrebbe avere successo/essere necessario, ogni gruppo si dedicherà alla realizzazione del proprio prototipo, cercando di renderlo funzionante ed esteticamente accattivante. Entreranno quindi in gioco concetti di progettazione, elettronica, robotica, IoT e pensiero computazionale.</p> <p>Alla fine del percorso di realizzazione ogni gruppo sarà chiamato a presentare il proprio prototipo agli altri gruppi con particolare attenzione agli studenti del modulo 4, che avranno il compito di proseguire nell'opera di ingegnerizzazione dei prototipi. Le attività saranno incentrate sul learning by doing and by creating, cooperative learning favorito anche dagli ambienti di lavoro adeguatamente organizzati dal punto di vista del layout d'aula e della peer education grazie ad attività di confronto e trasferimento delle conoscenze tra alunni dei vari moduli.</p> <p>La struttura dell'intero modulo può essere così articolata: 4 ore inerenti la fase di start-up iniziale (visita in azienda e brainstorming per definizione attività); 8 ore di laboratori pratici per prendere dimestichezza con strumenti e materiali utili alla prototipazione (fase aperta anche ad ulteriori docenti della scuola, in numero massimo di 5 per ogni modulo, per acquisizione delle competenze trasversali); 18 ore per la realizzazione del prototipo finale (compresa una fase di revisione mediante la partecipazione di personale esterno per valutare eventuali errori e/o malfunzionamenti).</p> <p>Oltre agli obiettivi generali del progetto, vengono considerati obiettivi specifici di ogni singolo modulo: raggiungere un elevato tasso di partecipazione; creare Gruppi coesi, motivati ed altamente inclusivi; sviluppare il problem solving; sviluppare competenze chiave nell'ambito STEM; favorire il pensiero creativo pur continuando a sviluppare un ragionamento sistematico utile a potenziare l'approccio tecnico-scientifico.</p> <p>Risultati attesi: realizzare un prodotto finito e funzionante; comunicare, confrontarsi, imparare a mediare per individuare un'idea vincente; scomporre problemi complessi in parti più semplici; prevedere il comportamento di un dispositivo elettronico attraverso il ragionamento; testare, verificare e rimodulare il progetto; individuare errori sia a livello di hardware che di software e correggerli (debugging); programmare, assemblare, perfezionare per raggiungere uno specifico obiettivo.</p> <p>Per gli aspetti legati alla valutazione ed al monitoraggio dell'andamento delle attività previste nel modulo si farà ricorso a questionari prevalentemente online che possano facilitare le fasi di raccolta ed analisi dei dati. Nei questionari di valutazione saranno coinvolti sia gli esperti e i tutor sia ovviamente gli studenti e le studentesse che prenderanno parte alle attività del modulo. Esperti e tutor saranno chiamati anche a redigere un report puntuale delle attività svolte all'interno del modulo evidenziando eventuali aree di miglioramento o best practices. Tali valutazioni confluiranno negli aspetti valutativi finali utili a comprendere l'andamento globale del progetto.</p> <p>Nelle fasi di verifica e valutazione è previsto anche il coinvolgimento dei genitori che saranno chiamati ad esprimere l'impatto che il progetto ha avuto sui propri figli, misurato ovviamente all'interno delle mura domestiche (indicatori come soddisfazione, grado di coinvolgimento, entusiasmo nei racconti, desiderio di partecipare, grado di appartenenza al gruppo, ecc...).</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/02/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>31/05/2019</p>



Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE84301V PGEE84302X
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Industria 4.0: oggi i prototipi li costruiamo a scuola! Modulo C

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

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Industria 4.0: oggi i prototipi li costruiamo a scuola! Modulo B

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Industria 4.0: oggi i prototipi li costruiamo a scuola! Modulo B



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Utilizzando creatività e strumenti aperti utili alla prototipazione (moduli elettronici ad aggancio magnetico per costruire circuiti uniti a materiale povero e/o di recupero) ogni gruppo realizzerà con le proprie mani un oggetto che andrà poi commercializzato. Dopo un brainstorming iniziale guidato (mediante strumenti come griglie per la raccolta dati, interviste aziendali, ecc...), utile per capire cosa potrebbe avere successo/essere necessario, ogni gruppo si dedicherà alla realizzazione del proprio prototipo, cercando di renderlo funzionante ed esteticamente accattivante. Entreranno quindi in gioco concetti di progettazione, elettronica, robotica, IoT e pensiero computazionale.</p> <p>Alla fine del percorso di realizzazione ogni gruppo sarà chiamato a presentare il proprio prototipo agli altri gruppi con particolare attenzione agli studenti del modulo 4, che avranno il compito di proseguire nell'opera di ingegnerizzazione dei prototipi. Le attività saranno incentrate sul learning by doing and by creating, cooperative learning favorito anche dagli ambienti di lavoro adeguatamente organizzati dal punto di vista del layout d'aula e della peer education grazie ad attività di confronto e trasferimento delle conoscenze tra alunni dei vari moduli.</p> <p>La struttura dell'intero modulo può essere così articolata:</p> <p>4 ore inerenti la fase di start-up iniziale (visita in azienda e brainstorming per definizione attività);</p> <p>8 ore di laboratori pratici per prendere dimestichezza con strumenti e materiali utili alla prototipazione (fase aperta anche ad ulteriori docenti della scuola, in numero massimo di 5 per ogni modulo, per acquisizione delle competenze trasversali);</p> <p>18 ore per la realizzazione del prototipo finale (compresa una fase di revisione mediante la partecipazione di personale esterno per valutare eventuali errori e/o malfunzionamenti).</p> <p>Oltre agli obiettivi generali del progetto, vengono considerati obiettivi specifici di ogni singolo modulo:</p> <p>raggiungere un elevato tasso di partecipazione;</p> <p>creare Gruppi coesi, motivati ed altamente inclusivi;</p> <p>sviluppare il problem solving;</p> <p>sviluppare competenze chiave nell'ambito STEM;</p> <p>favorire il pensiero creativo pur continuando a sviluppare un ragionamento sistematico utile a potenziare l'approccio tecnico-scientifico.</p> <p>Risultati attesi:</p> <p>realizzare un prodotto finito e funzionante;</p> <p>comunicare, confrontarsi, imparare a mediare per individuare un'idea vincente;</p> <p>scomporre problemi complessi in parti più semplici;</p> <p>prevedere il comportamento di un dispositivo elettronico attraverso il ragionamento;</p> <p>testare, verificare e rimodulare il progetto;</p> <p>individuare errori sia a livello di hardware che di software e correggerli (debugging);</p> <p>programmare, assemblare, perfezionare per raggiungere uno specifico obiettivo.</p> <p>Per gli aspetti legati alla valutazione ed al monitoraggio dell'andamento delle attività previste nel modulo si farà ricorso a questionari prevalentemente online che possano facilitare le fasi di raccolta ed analisi dei dati. Nei questionari di valutazione saranno coinvolti sia gli esperti e i tutor sia ovviamente gli studenti e le studentesse che prenderanno parte alle attività del modulo. Esperti e tutor saranno chiamati anche a redigere un report puntuale delle attività svolte all'interno del modulo evidenziando eventuali aree di miglioramento o best practices. Tali valutazioni confluiranno negli aspetti valutativi finali utili a comprendere l'andamento globale del progetto.</p> <p>Nelle fasi di verifica e valutazione è previsto anche il coinvolgimento dei genitori che saranno chiamati ad esprimere l'impatto che il progetto ha avuto sui propri figli, misurato ovviamente all'interno delle mura domestiche (indicatori come soddisfazione, grado di coinvolgimento, entusiasmo nei racconti, desiderio di partecipare, grado di appartenenza al gruppo, ecc...).</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/02/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>31/05/2019</p>



Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PGAA84302P PGEE84301V
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Industria 4.0: oggi i prototipi li costruiamo a scuola! Modulo B

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

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Dal prototipo al prodotto, la fase del maquillage industriale!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Dal prototipo al prodotto, la fase del maquillage industriale!
Descrizione modulo	<p>Il quarto modulo è indirizzato agli studenti ed alle studentesse della scuola secondaria di primo grado ed offre la possibilità concreta di dare continuità alle attività portate avanti dai primi tre moduli con gli alunni della scuola primaria. Un aspetto fondamentale legato a questo modulo è l'attività di confronto e passaggio di informazioni che gli alunni della primaria effettueranno nei confronti dei ragazzi e delle ragazze della scuola secondaria di primo grado. Un momento di confronto tra pari, utile come fase di start-up per le attività successive del quarto modulo.</p> <p>Seguirà poi una fase di analisi comparata delle informazioni per valutare tutti gli aspetti utili a portare avanti i prodotti nel processo di realizzazione e industrializzazione (simulata). A valle di questa valutazione si avrà un prototipo di prodotto che necessita di essere migliorato e perfezionato al fine di affrontare il successivo lancio sul mercato. Le attività saranno incentrate sul learning by doing and by creating, cooperative learning favorito anche dagli ambienti di lavoro adeguatamente organizzati dal punto di vista del layout d'aula e della peer education grazie ad attività di confronto e trasferimento delle conoscenze tra alunni dei vari moduli.</p> <p>Come per i moduli precedenti, anche in questo caso sarà possibile suddividere i partecipanti in sotto-gruppi uno per ogni prototipo realizzato dai moduli precedenti. La struttura dell'intero modulo può essere così articolata:</p> <p>2 ore inerenti la fase di start-up iniziale (presentazione dei prototipi output dei moduli precedenti);</p> <p>2 ore di analisi dati e valutazione comparata delle proposte al fine di definire il prodotto da introdurre alla fase di industrializzazione;</p>



8 ore di laboratori pratici per prendere dimestichezza con strumenti e materiali utili alla prototipazione (fase aperta anche ad ulteriori docenti della scuola, in numero massimo di 5, per acquisizione delle competenze trasversali);
18 ore per la realizzazione del prototipo finale (compresa una fase di revisione mediante la partecipazione di personale esterno per valutare eventuali errori e/o malfunzionamenti).

Oltre agli obiettivi generali del progetto, vengono considerati obiettivi specifici di ogni singolo modulo:

raggiungere un elevato tasso di partecipazione;
creare Gruppi coesi, motivati ed altamente inclusivi;
sviluppare il problem solving;
sviluppare competenze chiave nell'ambito STEM;
favorire il pensiero creativo pur continuando a sviluppare un ragionamento sistematico utile a potenziare l'approccio tecnico-scientifico.

Risultati attesi:

realizzare un prodotto finito e funzionante;
comunicare, confrontarsi, imparare a mediare per individuare un'idea vincente;
scomporre problemi complessi in parti più semplici;
prevedere il comportamento di un dispositivo elettronico attraverso il ragionamento;
testare, verificare e rimodulare il progetto;
individuare errori sia a livello di hardware che di software e correggerli (debugging);
programmare, assemblare, perfezionare per raggiungere uno specifico obiettivo.

Per gli aspetti legati alla valutazione ed al monitoraggio dell'andamento delle attività previste nel modulo si farà ricorso a questionari prevalentemente online che possano facilitare le fasi di raccolta ed analisi dei dati. Nei questionari di valutazione saranno coinvolti sia gli esperti e i tutor sia ovviamente gli studenti e le studentesse che prenderanno parte alle attività del modulo. Esperti e tutor saranno chiamati anche a redigere un report puntuale delle attività svolte all'interno del modulo evidenziando eventuali aree di miglioramento o best practices. Tali valutazioni confluiranno negli aspetti valutativi finali utili a comprendere l'andamento globale del progetto.

Nelle fasi di verifica e valutazione è previsto anche il coinvolgimento dei genitori che saranno chiamati ad esprimere l'impatto che il progetto ha avuto sui propri figli, misurato ovviamente all'interno delle mura domestiche (indicatori come soddisfazione, grado di coinvolgimento, entusiasmo nei racconti, desiderio di partecipare, grado di appartenenza al gruppo, ecc...).

Data inizio prevista	01/02/2018
Data fine prevista	31/05/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PGMM84301T
Numero destinatari	16 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Dal prototipo al prodotto, la fase del maquillage industriale!

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		16	1.665,60 €
	TOTALE					4.665,60 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Pronti, partenza, via...il lancio del prodotto!

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Pronti, partenza, via...il lancio del prodotto!



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il quinto modulo rappresenta la fase finale di lancio dei prodotti sul mercato. All'inizio di questo modulo ci troviamo di fronte a tre prodotti, tre macchine industriali che sono state prodotte, testate e sono pronte ad essere lanciate sul mercato. Da questo punto di vista studenti e studentesse avranno la possibilità di affrontare l'ultimo passaggio utile a definire le attività necessarie per la promozione del proprio prototipo.</p> <p>Anche in questo caso è prevista una fase iniziale di presentazione dei tre prodotti a cura dei gruppi del modulo precedente.</p> <p>Ognuno dei tre gruppi nei quali saranno suddivisi gli studenti lavorerà a definire e realizzare gli strumenti più idonei al loro scopo. Saranno realizzati blog, pagine social, siti web o canali youtube a seconda delle scelte dei singoli gruppi.</p> <p>Dovrà essere monitorato il reale andamento della promozione del prodotto, il gradimento degli ipotetici clienti ed organizzate anche campagne di promozione mirate.</p> <p>I materiali sin qui prodotti come output dei moduli precedenti saranno integrati nella promozione finale, raccontando tutto il processo seguito nella definizione dei prodotti finali.</p> <p>Le campagne di promozione riguarderanno anche l'organizzazione di un incontro, previsto a conclusione delle attività, dove saranno coinvolti anche studenti e studentesse delle scuole primarie, che avranno in questo modo la possibilità di apprezzare la conclusione delle attività da loro stessi iniziate.</p> <p>La struttura dell'intero modulo può essere così articolata:</p> <p>3 ore inerenti la fase di start-up iniziale (presentazione dei prototipi output del modulo precedente);</p> <p>12 ore di laboratori pratici attraverso metodologie didattiche attive, volte all'esplorazione guidata del web e approfondimenti secondo azioni di analisi e guida agli strumenti da utilizzare;</p> <p>15 ore per la realizzazione delle campagne di promozione di lancio dei prodotti.</p> <p>Oltre agli obiettivi generali del progetto, vengono considerati obiettivi specifici di ogni singolo modulo:</p> <p>raggiungere un elevato tasso di partecipazione;</p> <p>creare Gruppi coesi, motivati ed altamente inclusivi;</p> <p>saper comprendere e fruire in modo consapevole dei media, soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali;</p> <p>rafforzare l'educazione ad un uso positivo e consapevole dei media;</p> <p>saper analizzare e scrivere in ambienti digitali misti.</p> <p>Risultati attesi:</p> <p>realizzare delle campagne di promozione dei prodotti;</p> <p>produrre contenuti multimediali;</p> <p>costruire testi adatti allo strumento selezionato;</p> <p>individuare e saper riconoscere le caratteristiche (in termini di pro e contro) di media diversi.</p> <p>Oltre agli aspetti di valutazione visti in precedenza, in questa fase ampio risalto sarà dato al gradimento e all'efficacia degli strumenti creati, misurati anche in base al numero di utenti raggiunti o mediante questionari online realizzati ad hoc. In questa fase potranno essere coinvolti anche alunni degli istituti della scuola media superiore di secondo grado in rete con la scuola. Grazie alla loro facilità di uso degli strumenti social e della rete in generale, sarà facile coinvolgerli nel processo di valutazione delle campagne di promozione create al fine di verificare quella con maggior efficacia o maggiormente apprezzata in termini di gradimento.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/02/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>31/05/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Competenze di cittadinanza digitale</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>PGMM84301T</p>



Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Pronti, partenza, via...il lancio del prodotto!

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



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 43233)
Importo totale richiesto	€ 24.993,60
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	2170
Data Delibera collegio docenti	28/03/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	2156
Data Delibera consiglio d'istituto	27/04/2017
Data e ora inoltro	19/05/2017 12:27:21
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>Industria 4.0: oggi i prototipi li costruiamo a scuola!</u> Modulo A	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Industria 4.0: oggi i prototipi li costruiamo a scuola!</u> Modulo C	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Industria 4.0: oggi i prototipi li costruiamo a scuola!</u> Modulo B	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Dal prototipo al prodotto, la fase del maquillage industriale!</u>	€ 4.665,60	



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 I.C. BASTIA 1 (PGIC84300R)

10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Pronti, partenza, via...il lancio del prodotto!</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "L'industria 4.0 di Bastia Umbra inizia proprio dalla scuola"	€ 24.993,60	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 24.993,60	€ 25.000,00