

Candidatura N. 988526 2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	'E. PIERALISI'
Codice meccanografico	ANIS001005
Tipo istituto	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
Indirizzo	VIA R. SANZIO 8
Provincia	AN
Comune	Jesi
CAP	60035
Telefono	0731213595
E-mail	ANIS001005@istruzione.it
Sito web	www.iispieralisi.gov.it
Numero alunni	581
Plessi	ANRA001026 - "S.SALVATI" ANRI00101R - "E. PIERALISI" ANRI001516 - JESI



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Riduzione dei debiti formativi (solo per gli studenti del II ciclo) Promozione dell'equità di genere nell'iscrizione ai moduli e promozione dell'inclusione delle allieve alle discipline Stem Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 988526 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	TEORIA E PRATICA 1	€ 7.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	TEORIA E PRATICA 2	€ 7.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	MAKER SENSORI	€ 7.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 21.246,00

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: DIGITALE IN TEAM

Descrizione progetto	Il progetto è rivolto agli studenti e studentesse che presentano difficoltà di apprendimento e/o disagi socio-culturali (DSA, BES e stranieri). I percorsi di apprendimento non sono tradizionali, puntano a consolidare competenze con attività ludiche-motivazionali e con l'uso consapevole di strumenti digitali per stimolare, in ambienti informali e non formali, abilità trasversali, come la capacità critica, analitica, di sintesi, nonché il saper lavorare in gruppo, al fine di favorire il dialogo, la condivisione e il rispetto delle opinioni altrui. Un punto di forza dell'idea progettuale è il carattere fortemente laboratoriale, operativo, sperimentale e creativo e l'uso di una didattica attiva ed innovativa. Lo scopo è coinvolgere gli studenti e studentesse in attività pratiche il cui comun denominatore è l'utilizzo di internet e delle sue potenzialità. L'impiego della robotica educativa, che si ritrova costantemente nei moduli, è inoltre fondamentale per lo sviluppo del processo di inclusione e di motivazione in quanto favorisce la realizzazione di ambienti di apprendimento in grado di coniugare scienza e tecnologia, teoria e laboratorio, studio individuale e studio cooperativo. La didattica è centrata sull'uso di metodologie didattiche alternative che sono innovative e collaborative, su contenuti interdisciplinari e su tecnologie sperimentate in chiave creativa. Le attività rientrano in un percorso verticale in quanto gli stessi concetti sono ripresi, approfonditi e applicati in contesti diversi al fine di realizzare strumenti tecnologici creativi e consolidare obiettivi specifici disciplinari e interdisciplinari.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto IPSIA "E. Pieralisi" di Jesi accoglie circa 535 studenti distribuiti tra la sede centrale (indirizzi: meccanica, chimica e moda) e la sede di Monte Roberto AN (agraria). Il bacino di utenza, oltre a quello cittadino, è sostanzialmente rappresentato dai paesi limitrofi per circa l'80%, con tutti i problemi relativi al trasporto. Non tutti i nostri studenti e studentesse sono di nazionalità italiana, più del 40% proviene da paesi europei ed extraeuropei, anche di recente immigrazione. Lo scenario scolastico è pertanto diversificato per cultura, lingua, religione e l'estrazione socio-economica delle famiglie è piuttosto uniforme ed è di livello prevalentemente basso. Il territorio presenta una realtà economico-socio-culturale diversificata, il contesto è caratterizzato da fattori che incidono fortemente sulla coesione sociale: -la presenza di stranieri che danno vita ad una convivenza difficoltosa per problemi di comprensione verbale ed interazione causando nei più giovani un notevole disagio. -la crisi economica che ha messo a dura prova le famiglie che, con gravi disagi economici e sociali, vivono serie situazioni di precariato. La percentuale di disoccupazione nella zona, seppur rilevante è più bassa di quella nazionale. In questo contesto la scuola è un punto di riferimento in quanto si rapporta con le altre agenzie educative presenti nel territorio nell'ottica di una valida cooperazione.

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.

Obbiettivi generali

- potenziare una didattica innovativa ed inclusiva
- rafforzare la coesione sociale e il processo di integrazione
- forzare la motivazione, valorizzando le competenze e le potenzialità individuali
- acquisire la cultura della legalità e il rispetto delle regole
- favorire l'acquisizione dei saperi con apprendimenti informali e non formali
- promuovere la partecipazione ad eventi e gare in contesti diversi
- stimolare nelle studentesse l'interesse verso le discipline STEM

Obbiettivi specifici

- prevenire il fenomeno del cyberbullismo
- coinvolgere attivamente gli studenti nel loro processo di apprendimento e di costruzione delle conoscenze, promuovendo il pensiero creativo
- sviluppare percorsi laboratoriali nell'area tecnologica-scientifica
- intrecciare le competenze della tecnologia e delle scienze (STEM) in un rapporto di scambio reciproco
- utilizzare l'operatività per stimolare la capacità di analisi, la capacità organizzativa e la capacità di comunicare
- integrare le competenze di base e trasversali con il digitale
- conoscere e saper utilizzare il Web
- utilizzare le nuove tecnologie in modo interattivo

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.

La proposta progettuale tiene in considerazione i punti di forza e di debolezza, evidenziati nel rapporto di autovalutazione, e le priorità del piano di Miglioramento .

Dal RAV si evidenzia criticità sugli esiti scolastici in particolare, si registrano infatti trasferimenti e/o abbandoni, soprattutto nel biennio, un numero significativo di non ammessi all'anno successivo.

Il seguente progetto è pertanto rivolto alla classi del biennio, in particolare ad alunni border line, che hanno bisogno di specifici interventi per migliorare il loro andamento scolastico, per acquisire una maggiore motivazione allo studio, per limitare atteggiamenti o comportamenti in classe non sempre idonei..

I potenziali destinatari verranno selezionati in diversi modi, secondo tale ordine di priorità:

- risultati insufficienti degli esiti scolastici nelle discipline di base
- esiti verifica interperiodale
- parere del consigli di classe sui soggetti a rischio per cause socio-affettivo-ambientale
- somministrazioni di questionari che registrino particolari bisogni educativi o aspettative inerenti i contenuti del progetto.

La componente femminile sarà particolarmente sensibilizzata alle tematiche proposte. Le loro conoscenze/competenze saranno pertanto integrate con argomenti tecnologici-scientifici che, finora, sono stati più di dominio maschile.

Apertura della scuola oltre l'orario

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

Le attività laboratoriali interne alla scuola, non creeranno problemi all'apertura in quanto la scuola è aperta tutti i pomeriggi (eccetto il sabato), su delibere degli organi competenti, per lo svolgimento di: -attività complementari e/o integrative al curriculum didattico -attività degli organi collegiali -seminari docenti -incontri studenti ed attività extra-scolastiche -corsi di formazione per il personale -progetti finanziati FSE e/o IFTS. Il personale di vigilanza garantisce, nel rispetto del CNL, un'efficace, puntuale e corretta gestione del servizio durante tutta la giornata sia nelle aule tradizionali che le aule laboratorio . In caso di necessità di utilizzo del sabato e/o domenica per gli eventi si farà ricorso alla flessibilità oraria. L' IIS Peralisi sarà in grado pertanto di garantire la realizzazione delle attività laboratoriali in orario extra-curricolare sfruttando l'apertura della scuola nel periodo scolastico sino alle ore 19.00. e nel periodo giugno/luglio dalle 8.00 alle 14.00 e metterà a disposizione degli studenti e delle studentesse, in prevalenza pendolari, gli spazi per il servizio mensa.

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...).

Al momento la scuola ha in attivo:

- Convenzioni con le associazioni professionali e le aziende per l'alternanza scuola lavoro
- Accordo di rete con le associazioni di categoria per attività di orientamento e il potenziamento delle competenze professionali,
- Convenzione con l'Università per attività di orientamento e tirocinio
- Accordi con le scuole secondarie di primo grado per progetti di continuità
- Accordo di rete con altre istituzioni scolastiche del territorio per la realizzazione di progetti di ampliamento dell'offerta formativa
- Accordo con il Comune di Jesi per la sicurezza
- Rete con ITIS Marconi di Jesi per la condivisione di laboratori tecnologici .

Questa progettualità permetterà di dare continuità alle lettere d'intenti in cui enti locali, università, imprese, associazioni hanno manifestato la volontà di svolgere, in virtù del proprio Know how, azioni volte ad amplificare l'azione della scuola con:

- messa a disposizione di servizi, risorse, strutture e documentazione per attività di ricerca/azione
- condivisione di competenze
- proposte inedite/innovative
- partecipazione ad eventi .

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 prevede 3 moduli da 30 ore ed è rivolto, complessivamente, a 60 max 90 studenti e studentesse e alle loro famiglie.

Nel laboratorio, lo studente assumerà un ruolo attivo e grazie al coniugare del sapere e saper fare, acquisirà conoscenze /competenze trasversali in contesti informali e non formali.

Il docente/formatore diventerà “facilitatore” dell'apprendimento e dovrà ricorrere ad un nuovo modo di fare didattica utilizzando, nei diversi contesti modulari; le seguenti metodologie innovative : Project-based learning, team work, peer education, learning by doing, role playing, problem solving, digital story telling, brain-storming, debugging.

Le metodologie innovative comporteranno l'utilizzo di:

-percorsi didattici in grado di legare il sapere teorico al sapere pratico, basati sull'indagine e sulla creatività (formulare domande e azioni per risolvere problemi e capire fenomeni)

-spazi laboratoriali, per attività di ideazione di contenuti e promuovere la comunicazione, la cooperazione, il confronto, lo scambio e la condivisione di attività motivanti.

Si attiveranno incontri periodici di progetto tra i formatori per pianificare l'attività, individuare le criticità ed apportare eventuali azioni di miglioramento.

Tutti beneficiari (genitori ed alunni) usufruiranno di una piattaforma digitale per la trasmissione e la condivisione di test, documenti, opinioni in modalità asincrona.

Coerenza con l'offerta formativa

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

I moduli del progetto sono in coerenza con le attività extra-curricolari finalizzate all'inclusione e al potenziamento dei processi di insegnamento/apprendimento.

L'idea progettuale mira alla realizzazione di percorsi didattici che favoriranno lo sviluppo integrato di più competenze (disciplinari e trasversali)

I moduli proposti amplieranno e rafforzeranno quelli che sono parte integrante del PTOF 2016/2019 grazie ad una didattica attiva, ad una metodologia fortemente ludica e coinvolgente (citati in sezione progetti collegati della scuola)

Il progetto è in continuità con i seguenti progetti finanziati da:

-MIUR PON -Reti LAN/WLAN -Avviso Prot.n. 9035/2015, che ha permesso a studenti e docenti di fruire di risorse digitali nella didattica in classe

-MIUR PON-Ambienti digitali 'Avviso Prot.n. 12810/2015 che ha permesso di realizzare ambienti multimediali flessibili e dinamici: spazi alternativi per l'apprendimento

-Regione Marche -Bando Scuol@ 2.0. che ha favorito, con l'introduzione delle nuove tecnologie, un'innovazione didattico-pedagogica-

Con questi tre progetti è stato possibile ripensare a spazi per l'apprendimento flessibili, e polifunzionali, modulari e a nuove modalità di apprendimento e che necessitano di una didattica interattiva e aumentata dall'uso ICT.

Inclusività

Indicare, ad esempio, quali strategie sono previste per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale; quali misure saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.

L'IIS Pieralisi. attiverà i laboratori inclusivi per offrire agli studenti attività extra-curricolari motivanti con ricadute didattiche dirette ed indirette. Gli interventi permetteranno di far superare difficoltà relazionali, facilitare la socializzazione per avvicinare gli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti al lavoro cooperativo e alla condivisione di un progetto. L'inclusività sarà promossa dall'adozione di strategie e metodologie innovative quali la peer education con l'apprendimento cooperativo, il lavoro di gruppo e/o in coppie, giochi di ruolo, l'apprendimento alla pari e per scoperta. L'interazione tra il "fare" e "il saper fare" permetterà inoltre di potenziare competenze disciplinari e/o trasversali attraverso attività fattive, ed esperienze personali e i destinatari si ritroveranno nelle classi di provenienza con uno spirito di partecipazione rinnovato, adeguato all'apprendimento ed alla convivenza serena con i compagni. La didattica attiva favorirà il miglioramento del processo di apprendimento, i destinatari potranno esprimere potenzialità, fragilità, debolezze svolgendo attività nella piena condivisione delle esperienze e lavorando sulla responsabilizzazione individuale, di gruppo e sull'aiuto reciproco. L'inclusione sarà supportata anche da incontri individualizzati con esperti psicologi che saranno di supporto in caso di conflitti, demotivazione e difficoltà socio-relazionali.

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.

Il progetto avrà un impatto sui destinatari sia a livello formativo, per l'acquisizione e il consolidamento delle competenze di base, che a livello personale, per l'acquisizione di competenze trasversali in ambito non formale ed informale.

Gli strumenti di misurazione saranno per:

- i destinatari: questionari di gradimento per verificare l'efficacia dell'attività laboratoriale in termini di ricaduta formativa, organizzazione corsuale, metodologie e risorse utilizzate

- i formatori: griglie di rilevazione degli apprendimenti e di osservazione, da completare in itinere e a conclusione, sul livello di comportamento, sul clima d'aula e schede di valutazione per verificare il processo di apprendimento. Anche i formatori completeranno schede di gradimento per verificare il livello organizzativo e gestionale da parte della scuola.

Per monitorare il livello di apprendimento inoltre i consigli di classe di riferimento somministreranno opportune prove in fase di avvio, in itinere ed ex-post.

Gli esiti dei monitoraggi permetteranno di individuare i punti di forza e debolezza e di apportare eventuali integrazioni e/o modifiche.

A seguito della presentazione dei risultati sul sito istituzionale, la sostenibilità formativa sarà integrata dallo scambio di idee, informazioni da parte della comunità scolastica e gli stakeholders del territorio.

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).

L'IIS Peralisi, per quanto riguarda la trasparenza e la visibilità del progetto all'interno e all'esterno dell'istituto utilizzerà diversi canali al fine di assicurare una diffusione capillare a tutte le componenti facenti parte della realtà scolastica e territoriale. Il progetto sarà, quindi, pubblicato sul sito della scuola e diffuso attraverso circolari dedicate. I genitori degli alunni coinvolti potranno usufruire di incontri per chiarimenti e delucidazioni con i referenti del progetto. Si prevedono incontri periodici di progetto con i formatori per pianificare l'attività, individuare le criticità ed apportare eventuali azioni di miglioramento. Il progetto presenta margini di implementazione e rimodulazione da realizzare sulla base dei risultati ottenuti. I moduli possono essere sia replicati per gruppi di alunni differenti, sia riproposti agli stessi studenti negli anni successivi, rimodulando i contenuti al fine di rafforzare e ampliare competenze anche a livelli diversi. Per ciascun modulo sarà definita e formalizzata una pianificazione dettagliata suddivisa in step delle attività da replicare con altri gruppi di studenti anche in altri contesti, per favorire una didattica trasversale.

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.

L'attività laboratoriale si strutturerà in base agli input che arrivano dagli studenti e dagli stessi genitori che consapevoli delle difficoltà riscontrate dai figli, hanno richiesto, nelle opportune sedi, di attivare percorsi mirati al miglioramento delle competenze di base. In itinere, gli studenti avranno un ruolo attivo nella scelta degli argomenti da affrontare e/o delle questioni da approfondire e le famiglie, nel condividere i vari percorsi intrapresi, avranno la possibilità di orientare i propri figli e partecipare, se necessario, ad incontri con esperti per problemi di genitorialità. Inoltre nei moduli di L2 gli studenti potranno avvalersi del confronto con nonni e/o genitori intervistandoli su tendenze o stili di vita (es: professioni, tradizioni, fiabe, ricette) favorendo l'inclusione e la co-partecipazione attiva tra soggetti di diverse generazioni. I genitori e i gli studenti potranno inoltre seguire le attività in un ambiente virtuale (piattaforma in open source) a cui potranno accedere con un account per commentare o porre domande, condividere lo stato di avanzamento dell'attività sia in termini organizzativi che didattico/cognitivi. La piattaforma confermerà il passaggio alla scuola 2.0 e creerà interesse, e coinvolgimento in quanto gli studenti potranno monitorare l'attività e verificare i loro progressi con i badges (riconoscimenti virtuali).

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 avrà una durata biennale e l'attività laboratoriale si svolgerà in incontri di tre ore con il servizio mensa per problemi di pendolarismo, si attiveranno 3 classi eterogenee e i contenuti dei moduli, considerata l'ampia platea, integreranno il concetto di cittadinanza digitale con il pensiero computazionale e creatività digitale.

I moduli sono:

TEORIA E PRATICA 1 e 2, replicato per una platea più ampia e diviso in:

- un percorso di "Cittadinanza digitale" (9 ore) che affronterà l'utilizzo sicuro del Web e il fenomeno del cyberbullismo.

-un percorso di pensiero computazionale -cittadinanza creativa (18 ore) che proporrà l'utilizzo di software didattici interattivi come Studio.code.org e Scratch che permetteranno agli studenti di essere soggetti attivi della tecnologia.

MAKER SENSORI

-un percorso di "Cittadinanza digitale" (9 ore) che affronterà l'utilizzo sicuro del Web e il fenomeno del cyberbullismo.

-un percorso di pensiero computazionale - cittadinanza creativa (18 ore) composto da 2 UDA: il linguaggio di programmazione di base e i sensori

Il modulo permetterà di svolgere esercitazioni pratiche di gruppo per la valutazione dei contenuti digitali e avviare gli studenti e studentesse a programmare ed utilizzare i sensori con kit dedicati.

A conclusione di ogni modulo ci sarà un evento aperto a famiglie, comunità scolastica e stakeholder in cui saranno presentati i prodotti finali e consegnati gli attestati e riconoscimenti.

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
Arte e moda "sfilata di fine anno"	Pag. 47	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.pdf
Drift Trike	Pag. 42	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.pdf
Fashion game	Pag. 46	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.pdf
Fontana decorativa	Pag. 41	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.pdf
Giovani stilisti in erba	Pag. 44	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.pdf
Impianto solare termico	Pag. 42	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.pdf
Macchina tappatrice	Pag. 41	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.pdf
Meccanismo e Croce di Malta	pag.43	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.pdf
Moda in pinacoteca	pag.44	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.pdf
Olimpiadi di italiano	Pag. 46	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.pdf
Pantografo CNC	Pag. 42	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.pdf
Partecipazioni a gare nazionali	Pag. 54	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.pdf
Progetto omaggio a Malevic "moda in pinacoteca" palazzo Pianetti Jesi	Pag. 44	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.pdf
Quotidie	Pag. 41	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.pdf
Ragazzi all'opera	Pag. 49	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.pdf
Riduttore epicicloidale	Pag. 43	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.pdf
Saldatrice a punti	Pag. 41	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.pdf
Scuola 2.0	pag.53	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.pdf
Segni di civiltà	Pag. 46	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.pdf
WSL (Wind Solar Light)	Pag. 42	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.pdf

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
Il Comune di Jesi evidenzia l' impegno,in virtù della propria funzione e competenza, a svolgere attività volte ad amplificare l'azione della scuola e a mettere a disposizione strutture e servizi.	1	COMUNE DI JESI	Dichiaraz ione di intenti	3111	20/04/2017	Sì
La Società AEA (Loccioni) contribuirà con il suo know how alla progettazione esecutiva e alla condivisione di competenze.Metterà a disposizione degli allievi la documentazione di riferimento per attività di ricerca/azione e sarà di sostegno nell'organizzazione di visite a strutture e partecipazione ad eventi specifici.	1	Loccioni srl	Dichiaraz ione di intenti	3482	08/05/2017	Sì
L'Unicam evidenzia l' impegno,in virtù della propria funzione e competenza, a condividere le competenze e a svolgere attività volte ad amplificare l'azione della scuola e a mettere a disposizione strutture e servizi.	1	UNIVERSITA' DI CAMERINO - SCUOLA DI ATENEO ARCHITETTURA E DESIGN "EDUARDO VITORIA"	Dichiaraz ione di intenti	3562	10/05/2017	Sì
La società TECHINFORM ha contribuito all'idea progettuale, alla condivisione delle competenze e metterà a disposizione degli allievi la documentazione di riferimento per attività di ricerca/azione e sarà di sostegno nell' organizzazione di visite a strutture e partecipazione ad eventi specifici.	1	TECHINFORM di M. Orsetti	Dichiaraz ione di intenti	3602	11/05/2017	Sì
La società MED COMPUTER ha contribuito all'idea progettuale, alla condivisione delle competenze e metterà a disposizione degli allievi la documentazione di riferimento per attività di ricerca/azione e sarà di sostegno nell' organizzazione di visite a strutture e partecipazione ad eventi specifici.	1	MED Computer S.R.L.	Dichiaraz ione di intenti	3224	26/04/2017	Sì

Le risorse, con competenze certificate, coinvolte nel modulo TEORIA E PRATICA 1 saranno individuate con appositi bandi di selezione ad evidenza pubblica.		1 esperto di informatica, web e software didattici 1 tutor d'aula/docente interno con la funzione di facilitatore al percorso e competenze digitali 1 figura aggiuntiva. con competenze disciplinari di riferimento, di supporto ai bisogni degli studenti a livello individuale e di gruppo				
Le risorse, con competenze certificate, coinvolte nel modulo TEORIA E PRATICA 2 saranno individuate con appositi bandi di selezione ad evidenza pubblica .		1 esperto di informatica, web e software didattici 1 tutor d'aula/docente interno con la funzione di facilitatore al percorso e competenze digitali 1 figura aggiuntiva. con competenze disciplinari di riferimento, di supporto ai bisogni degli studenti a livello individuale e di gruppo				
Le risorse, con competenze certificate, coinvolte nel modulo MAKER SENSORI saranno individuate con appositi bandi di selezione ad evidenza pubblica.		1 esperto di informatica, web e robotica educativa 1 tutor d'aula/docente interno con la funzione di facilitatore al percorso e competenze digitali 1 figura aggiuntiva. con competenze disciplinari di riferimento, di supporto ai bisogni degli studenti a livello individuale e di gruppo				

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
Accordo di rete tra le scuole secondarie di primo e secondo grado di Jesi per condividere la realizzazione di progetti di comune interesse.	ANIS001005 'E.PIERALISI' ANIS02100A GALILEO GALILEI ANTF03000L GUGLIELMO MARCONI ANIC830001 I.C. 'FEDERICO II' JESI ANIC82900R JESI 'CARLO URBANI' ANIC83900B JESI 'LORENZO LOTTO' ANIC84000G JESI 'SAN FRANCESCO' ANPS040005 LS LEONARDO DA VINCI ANTD05000G P. CUPPARI ANPC060007 VITTORIO EMANUELE II	3157	21/04/20 17	Sì

Descrizione modulo	DESTINATARI: 20 max 30 studenti e studentesse del biennio DURATA 30 ore (3 ore x10 settimane) in orario extra-curriculare da febbraio 2018 - giugno 2018 RISORSE con competenze certificate 1 esperto di informatica, web e siti didattici 1 tutor d'aula/docente interno con la funzione di facilitatore al percorso e competenze digitali 1 figura aggiuntiva. con competenze disciplinari di riferimento, di supporto ai bisogni degli studenti a livello individuale e di gruppo INTERDISCIPLINARIETA' – matematica, storia, geografia, italiano, informatica, inglese, diritto, scienze RISORSE TENCHIE E MATERIALE : LIM, computer, software didattici , notebook OBBIETTIVI DIDATTICI •sviluppare il ragionamento logico-matematico •promuovere la risoluzione logica dei problemi in modo creativo ed efficace, •potenziare le capacità di attenzione, di concentrazione e memoria •saper affrontare gli errori e risolverli •stimolare l'uso del computer in modo attivo e consapevole •collaborare ad un progetto comune. METODOLOGIE •brainstorming per promuovere curiosità e motivazione •peer education (educazione tra pari) per favorire la socializzazione, la condivisione del risultato e specifici stili di apprendimento •cooperative learning/team work per sviluppare l'attitudine a lavorare in gruppo e migliorare le proprie performance. in attività di ricerca/azione •problem solving per capire il problema e trovare la soluzione •debugging per affrontare gli errori e risolverli •learning by doing, , per favorire un apprendimento esperienziale creare, interesse, entusiasmo e coinvolgimento •problem based learning per promuovere la capacità di comprendere le consegne e tradurle in una strategia risolutiva. ATTIVITA' LABORATORIALE CITTADINANZA DIGITALE (ore 9) Il modulo vuole consolidare e sviluppare competenze relative ad un utilizzo efficace, consapevole e corretto degli strumenti digitali e discutere con gli alunni sul problema del cyberbullismo e su cosa fare per riconoscerlo. L'utilizzo sicuro del Web principali strumenti per la navigazione in rete: utilizzo di browser, mail, applicativi di file-sharing (Google Drive, Dropbox, We transfer), piattaforme per la collaborazione on-line (Google apps for education, Edmodo, Moodle) ricerca on-line l'attendibilità dei siti, la protezione, la sicurezza delle informazioni e dei dati sensibili. In particolar modo si porrà l'attenzione su come proteggere i propri files da un virus o malware, su come si fa un backup (di un qualsiasi device), nonché su come proteggersi da un tentativo di frode on-line, da hacker, pishing, furti d'identità. Il fenomeno del cyberbullismo: opportunità e rischi dei social network (Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat), cosa bisogna fare quando si vuole denunciare un caso sospetto, come evitare di far parte di una rete di bulli o di esserne vittima. analisi alcuni messaggi in rete e rispetto della 'netiquette', elaborazione di codice di regole per una comunicazione rispettosa nel Web. PENSIERO COMPUTAZIONALE E CREATIVITA' DIGITALE (ore 18)
----------------------------------	--

	Si utilizzeranno software didattici interattivi che permetteranno agli studenti di essere soggetti attivi della tecnologia: Studio.code.org: Il corso è strutturato in modo progressivo e diviso per livello di difficoltà e può essere personalizzato dal docente in base ai bisogni degli studenti.. Le esercitazioni sono impostate come un gioco e potenziano un apprendimento "inconscio" di concetti di matematica logica ed informatica. Ogni sezione è guidata da filmati e testi che guidano nello svolgimento di esercizi. Ogni esercizio si apre con una breve descrizione dell'obiettivo o compito richiesto. La programmazione avviene attraverso la scelta e la selezione di blocchi di comando. I personaggi devono raggiungere delle mete evitando degli ostacoli. Una volta raggiunto l'obiettivo si passa al livello successivo. Se si utilizzano più blocchi/comandi del necessario si viene sollecitati ad operare una riformulazione più sintetica. Scratch Questo software didattico impara a programmare attività specifiche scelte dagli studenti e studentesse che, mentre creano e condividono, progetti imparano concetti logico-matematici, imparano a pensare in modo più creativo, a ragionare e a lavorare collaborando e a produrre i loro lavori secondo i loro ritmi e capacità. Maturate le conoscenze e le abilità di base nel campo il discente avrà la possibilità di incrementare il proprio livello di problem solving. L'applicazione sarà pubblicata sul sito della scuola e fruibile anche da famiglie ed esterni e renderà l'alunno protagonista del suo processo di apprendimento in quanto coinvolto nella progettazione e motivato nell'attività di ricerca/azione. La pagina potrà essere arricchita e perfezionata con altre funzioni ed altri contenuti. FASE CONCLUSIVA 3 ore Questi lavori saranno presentati in una giornata evento alla fine dell'attività laboratoriale alla presenza dei genitori, della comunità scolastica e del territorio. In questa occasione, sarà consegnato: - un attestato di partecipazione a tutti i partecipanti - un attestato con menzione a chi si distinguerà per impegno e partecipazione - un OSCAR per i componenti della squadra che si saranno distinti nel prodotto finale VERIFICA E VALUTAZIONE In itinere saranno compilate griglie di osservazione e di rilevazione degli apprendimenti che permetteranno di monitorare il processo di apprendimento. Questo permetterà di verificare la valenza formativa del percorso e, se è il caso, di attivare eventuali azioni formative di miglioramento.
Data inizio prevista	05/02/2018
Data fine prevista	29/06/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	ANRI00101R
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: TEORIA E PRATICA 1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
------------	---------------	------------------	-----------------	----------	--------------	--------------

Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: TEORIA E PRATICA 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	TEORIA E PRATICA 2

Descrizione modulo	(Replicato per aumentare la platea presso l'altra sede) DESTINATARI: 20 max 30 studenti e studentesse del biennio DURATA 30 ore in STEM (fine anno scolastico) giugno 2018 max. 2 settimane RISORSE con competenze certificate 1 esperto di informatica, web e software didattici 1 tutor d'aula/docente interno con la funzione di facilitatore al percorso e competenze digitali 1 figura aggiuntiva. con competenze disciplinari di riferimento, di supporto ai bisogni degli studenti a livello individuale e di gruppo INTERDISCIPLINARIETA' – matematica, storia, geografia, italiano, informatica, inglese, diritto, scienze RISORSE TENCHIE E MATERIALE : LIM, computer, software didattici , notebook OBIETTIVI DIDATTICI • sviluppare il ragionamento logico-matematico • promuovere la risoluzione logica dei problemi in modo creativo ed efficace, • potenziare le capacità di attenzione, di concentrazione e memoria • saper affrontare gli errori e risolverli • stimolare l'uso del computer in modo attivo e consapevole • collaborare ad un progetto comune. METODOLOGIE • brainstorming per promuovere curiosità e motivazione • peer education (educazione tra pari) per favorire la socializzazione, la condivisione del risultato e specifici stili di apprendimento • cooperative learning/team work per sviluppare l'attitudine a lavorare in gruppo e migliorare le proprie performance. in attività di ricerca/azione • problem solving per capire il problema e trovare la soluzione • debugging per affrontare gli errori e risolverli • learning by doing, , per favorire un apprendimento esperienziale creare, interesse, entusiasmo e coinvolgimento • problem based learning per promuovere la capacità di comprendere le consegne e tradurle in una strategia risolutiva. ATTIVITA' LABORATORIALE CITTADINANZA DIGITALE (ore 9) Il modulo vuole consolidare e sviluppare competenze relative ad un utilizzo efficace, consapevole e corretto degli strumenti digitali e discutere con gli alunni sul problema del cyberbullismo e su cosa fare per riconoscerlo. L'utilizzo sicuro del Web principali strumenti per la navigazione in rete: utilizzo di browser, mail, applicativi di file-sharing (Google Drive, Dropbox, We transfer), piattaforme per la collaborazione on-line (Google apps for education, Edmodo, Moodle) ricerca on-line l'attendibilità dei siti, la protezione, la sicurezza delle informazioni e dei dati sensibili. In particolar modo si porrà l'attenzione su come proteggere i propri files da un virus o malware, su come si fa un backup (di un qualsiasi device), nonché su come proteggersi da un tentativo di frode on-line, da hacker, pishing, furti d'identità. Il fenomeno del cyberbullismo: opportunità e rischi dei social network (Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat), cosa bisogna fare quando si vuole denunciare un caso sospetto, come evitare di far parte di una rete di bulli o di esserne vittima. analisi alcuni messaggi in rete e rispetto della 'netiquette', elaborazione di codice di regole per una comunicazione rispettosa nel Web. PENSIERO COMPUTAZIONALE E CREATIVITA' DIGITALE (ore 18)
----------------------------------	---

	Si utilizzeranno software didattici interattivi che permetteranno agli studenti di essere soggetti attivi della tecnologia: Studio.code.org: Il corso è strutturato in modo progressivo e diviso per livello di difficoltà e può essere personalizzato dal docente in base ai bisogni degli studenti.. Le esercitazioni sono impostate come un gioco e potenziano un apprendimento "inconscio" di concetti di matematica logica ed informatica. Ogni sezione è guidata da filmati e testi che guidano nello svolgimento di esercizi. Ogni esercizio si apre con una breve descrizione dell'obiettivo o compito richiesto. La programmazione avviene attraverso la scelta e la selezione di blocchi di comando. I personaggi devono raggiungere delle mete evitando degli ostacoli. Una volta raggiunto l'obiettivo si passa al livello successivo. Se si utilizzano più blocchi/comandi del necessario si viene sollecitati ad operare una riformulazione più sintetica. Scratch Questo software didattico impara a programmare attività specifiche scelte dagli studenti e studentesse che, mentre creano e condividono, progetti imparano concetti logico-matematici, imparano a pensare in modo più creativo, a ragionare e a lavorare collaborando e a produrre i loro lavori secondo i loro ritmi e capacità. Maturate le conoscenze e le abilità di base nel campo il discente avrà la possibilità di incrementare il proprio livello di problem solving. L'applicazione sarà pubblicata sul sito della scuola e fruibile anche da famiglie ed esterni e renderà l'alunno protagonista del suo processo di apprendimento in quanto coinvolto nella progettazione e motivato nell'attività di ricerca/azione. La pagina potrà essere arricchita e perfezionata con altre funzioni ed altri contenuti. FASE CONCLUSIVA 3 ore Questi lavori saranno presentati in una giornata evento alla fine dell'attività laboratoriale alla presenza dei genitori, della comunità scolastica e del territorio. In questa occasione, sarà consegnato: - un attestato di partecipazione a tutti i partecipanti - un attestato con menzione a chi si distinguerà per impegno e partecipazione - un OSCAR per i componenti della squadra che si saranno distinti nel prodotto finale VERIFICA E VALUTAZIONE In itinere saranno compilate griglie di osservazione e di rilevazione degli apprendimenti che permetteranno di monitorare il processo di apprendimento. Questo permetterà di verificare la valenza formativa del percorso e, se è il caso, di attivare eventuali azioni formative di miglioramento.
Data inizio prevista	05/02/2018
Data fine prevista	29/06/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	ANRA001026
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: TEORIA E PRATICA 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
------------	---------------	------------------	-----------------	----------	-------------	--------------

Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: MAKER SENSORI

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	MAKER SENSORI
Descrizione modulo	DESTINATARI: 20 max 30 studenti e studentesse del biennio DURATA: 30 ore (3ore x10 settimane) in orario extra- curriculare da novembre 2018 - aprile 2019 INTERDISCIPLINARIETA': italiano, storia, geografia, informatica, inglese, scienze, diritto RISORSE con competenze certificate: 1 esperto di informatica, web e robotica educativa 1 tutor d'aula/docente interno con la funzione di facilitatore al percorso e competenze digitali 1 figura aggiuntiva. con competenze disciplinari di riferimento, di supporto ai bisogni degli studenti a livello individuale e di gruppo RISORSE TECNICHE E MATERIALE: LIM, computer, software didattici, notebook, arduino, componenti elettronici OBBIETTIVI DIDATTICI •sviluppare il ragionamento logico-matematico •promuovere la risoluzione logica dei problemi in modo creativo ed efficace, •potenziare le capacità di attenzione, di concentrazione e memoria •saper affrontare gli errori e risolverli •stimolare l'uso del computer in modo attivo e consapevole •collaborare ad un progetto comune. METODOLOGIE •brainstorming per promuovere curiosità e motivazione •peer education (educazione tra pari) per favorire la socializzazione, la condivisione del risultato e specifici stili di apprendimento •cooperative learning/team work per sviluppare l'attitudine a lavorare in gruppo e migliorare le proprie performance. in attività di ricerca/azione •problem solving per capire il problema e trovare la soluzione •debugging per affrontare gli errori e risolverli •learning by doing, , per favorire un apprendimento esperienziale creare, interesse, entusiasmo e coinvolgimento •problem based learning per promuovere la capacità di comprendere le consegne e

tradurle in una strategia risolutiva.

ATTIVITA' LABORATORIALE

CITTADINANZA DIGITALE (ore 9)

Il modulo vuole consolidare e sviluppare competenze relative ad un utilizzo efficace, consapevole e corretto degli strumenti digitali e discutere con gli alunni sul problema del cyberbullismo e su cosa fare per riconoscerlo.

L'utilizzo sicuro del Web

principali strumenti per la navigazione in rete: utilizzo di browser, mail, applicativi di file-sharing (Google Drive, Dropbox, We transfer), piattaforme per la collaborazione on-line (Google apps for education, Edmodo, Moodle)

ricerca on-line l'attendibilità dei siti, la protezione, la sicurezza delle informazioni e dei dati sensibili. In particolar modo si porrà l'attenzione su come proteggere i propri files da un virus o malware, su come si fa un backup (di un qualsiasi device), nonché su come proteggersi da un tentativo di frode on-line, da hacker, phishing, furti d'identità.

Il fenomeno del cyberbullismo:

opportunità e rischi dei social network (Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat), cosa bisogna fare quando si vuole denunciare un caso sospetto, come evitare di far parte di una rete di bulli o di esserne vittima. analisi alcuni messaggi in rete e rispetto della 'netiquette', elaborazione di codice di regole per una comunicazione rispettosa nel Web.

PENSIERO COMPUTAZIONALE E CREATIVITA' DIGITALE (ore 18)

Il modulo scelto vuole consolidare e sviluppare competenze relative alla visualizzazione e alla sicurezza dei dati, al coding e all'internet delle cose. Il modulo, quindi, sarà suddiviso in 2 uda di 9 ore ciascuna, di difficoltà crescente, corrispondenti agli ambiti individuati (visualizzazione e sicurezza dei dati su Internet, coding, internet delle cose)

Uda 1: Il linguaggio di programmazione di base

In questa unità verranno date le nozioni di base sulla semantica del linguaggio di programmazione (funzioni, parametri, tipi di dato) e dei costrutti principali per la descrizione di algoritmi (ordinamento e selezione) di bassa-media difficoltà. In seguito verranno fatte alcune esercitazioni pratiche per testarne l'esecuzione sui dati di ingresso significativi e verificarne l'esattezza.

Uda 2: I sensori

In questa uda verrà approfondito l'argomento dei sensori e nello specifico cosa sono, a cosa servono, le varie tipologie di sensori, nonché verranno illustrati esempi di applicazioni quotidiane e scenari per i sensori del futuro per la qualità dell'aria e dell'acqua. In questa uda si privilegerà un approccio di tipo induttivo, ovvero verrà data la possibilità ai ragazzi di sperimentare cosa sono i sensori stessi, fornendo loro un kit (dello Iot Spartan) .

FASE CONCLUSIVA 3 ore

Al termine del modulo tutti i lavori svolti saranno presentati in una giornata evento alla presenza dei genitori, della comunità scolastica e del territorio e in questa occasione, verrà effettuata la sfida di combattimento tra robot e ci sarà la consegna di:

- un attestato di partecipazione a tutti i partecipanti;
- un attestato con menzione a chi si distinguerà per impegno e partecipazione
- un kit di robotica, con i principali componenti elettronici allegati, al gruppo che si sarà distinto nella sfida finale tra robot.

VERIFICA E VALUTAZIONE

In itinere saranno compilate griglie di osservazione e di rilevazione degli apprendimenti che permetteranno di monitorare il processo di apprendimento. Questo permetterà di verificare la valenza formativa del percorso e, se è il caso, di attivare eventuali azioni formative di miglioramento

Data inizio prevista	05/11/2018
Data fine prevista	30/04/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Sedi dove è previsto il modulo	ANRA001026 ANRI00101R ANRI001516
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MAKER SENSORI

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 988526)
Importo totale richiesto	€ 21.246,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	3747
Data Delibera collegio docenti	21/04/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	307
Data Delibera consiglio d'istituto	27/04/2017
Data e ora inoltro	19/05/2017 08:08:15
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>TEORIA E PRATICA 1</u>	€ 7.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>TEORIA E PRATICA 2</u>	€ 7.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>MAKER SENSORI</u>	€ 7.082,00	
	Totale Progetto "DIGITALE IN TEAM"	€ 21.246,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 21.246,00	€ 25.000,00