

Candidatura N. 990242

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici	
Denominazione	GIULIO PERTICARI
Codice meccanografico	ANPC040002
Tipo istituto	LICEO CLASSICO
Indirizzo	VIA T. D'AQUINO, 2
Provincia	AN
Comune	Senigallia
CAP	60019
Telefono	0717924909
E-mail	ANPC040002@istruzione.it
Sito web	www.perticari.it
Numero alunni	765
Plessi	ANPC040002 - GIULIO PERTICARI

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 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO	Innalzamento dei livelli di competenza nelle discipline Stem (es. risultati di prove di competenze specifiche, esiti di attività laboratoriali, media dei voti disciplinari, etc.) Promozione dell'equità di genere nel completamento dei moduli e promozione dell'inclusione delle allieve alle discipline Stem 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. 990242 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	Scrittura creativa: mille modi di far nascere una storia	€ 10.764,00
Competenze di cittadinanza digitale	Cerco&Trovo: competenze di consultazione del web e ricerche di contenuti su archivi digitali	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 16.446,00

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: Cittadinanza digitale e scrittura creativa

Descrizione progetto	Il progetto si compone di due parti: 1. La prima parte è di taglio epistemologico e mira a fornire agli studenti una comprensione adeguata della logica, del linguaggio e del funzionamento del Web, individuando potenzialità e rischi connessi al suo utilizzo. La trattazione dei diritti e dei doveri, delle nuove forme di socialità in rete, della formazione e diffusione dell'informazione attraverso il medium digitale, ha come fine quello di rendere gli studenti cittadini consapevoli del mondo digitale. L'ultimo punto, riguardante il concetto di archivio digitale e l'informatica umanistica, intende approfondire le implicazioni della rivoluzione digitale sugli studi umanistici. 2. La seconda parte, più pratica e laboratoriale, è finalizzata all'utilizzo delle potenzialità delle risorse digitali al fine di sviluppare, attraverso il piacere per la scrittura, le potenzialità creative e a migliorare le abilità espressive e comunicative. La scrittura diventa quindi un tramite che può aiutare nel sostenere e incoraggiare lo sviluppo del benessere psicofisico, emotivo e mentale della persona. La proposta di un progetto formativo dedicato alla scrittura collettiva favorisce l'educazione del singolo alunno, alimentando al tempo stesso il gusto della scoperta e della sperimentazione creativa nel sentirsi parte di un gruppo. Questo perché la formazione di un gruppo di scrittura permette di veicolare valori di libertà creativa e di rispetto, di riconoscimento e di sperimentazione. Rendere lo studente parte di questo processo creativo significa farlo partecipe della bellezza di un'esperienza artistica. Gli studenti saranno protagonisti e co-autori nel processo di creazione artistica, che li vedrà arrivare alla pubblicazione in formato digitale (ebook) con una Casa Editrice locale di un Racconto lungo da loro stessi ideato. E per conseguire tale obiettivo, gli studenti saranno chiamati ad un uso consapevole e costruttivo dei vari strumenti informatici e della Rete.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Il nostro Comune "Gi. Peticari" si trova nella Città di Senigallia (Ancona) città composta da un'eccellente testimonianza storico-artistica, musei, siti archeologici, beni monumentali e naturalistici. Il Comune ha una popolazione di circa 11.500 abitanti. È disposta su una morfologia collinare e la stagione turistica, nel periodo estivo, è di grande importanza.

Infatti a Senigallia non si svolgono solo i grandi eventi estivi di rilevanza nazionale, ma anche iniziative culturali e sociali che animano la vita cittadina e creano un humus fertile alla rigenerazione di un senso comunitario e identitario legato alla tradizione storica e al suo dialogo con la contemporaneità.

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.

Gli obiettivi del progetto sono:

1. Implementazione delle competenze di utilizzazione del web, come accesso primario alla comunicazione socio-culturale e alla cittadinanza;
2. acquisire consapevolezza del web come risorsa e cornice di un progetto di crescita sociale-culturale e personale dell'adolescente in formazione;
3. comprendere le dinamiche comunicative e psicologiche profonde che governano la comunicazione dei social network, al fine di evitarne le derive di spoliatura identitaria della persona;
4. ritrovare il senso della tradizione umanistica e del patrimonio culturale, così come è attualmente riprodotto, rappresentato e archiviato dal web semantico;
5. utilizzare la cultura digitale e il web per stimolare processi di elaborazione creativa ed espressiva nella scrittura narrativa;
6. elaborare esperienze di didattica laboratoriale e cooperativa, che favoriscano l'acquisizione di competenze evolute al team e al net working, e di crescita nella responsabilizzazione individuale nel gruppo dei pari.

Caratteristiche dei destinatari

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

L'analisi dei bisogni educativi e formativi è stata condotta attraverso l'interlocuzione diretta con gli studenti in occasioni diverse, quali assemblee di classe e relative verbalizzazioni, assemblea d'Istituto dedicata al cyberbullismo organizzata in collaborazione con la Polizia Postale delle Marche e il giornalista Pagliari, autore e regista del docufilm "Cuori connessi". Anche il Comitato dei genitori si è espresso per un intervento educativo della scuola rivolto al corretto uso dei social network. Il progetto, di durata biennale, è rivolto agli alunni del terzo e quarto anno dei tre indirizzi di studi (classico scienze umane, economico sociale) del Liceo "Perticari". L'organizzazione formativa di competenze digitali, intrecciate con quelle trasversali, in termini di life skills, e cognitive/metacognitive, supera la delimitazione troppo tecnicistica e strumentale delle competenze addestrative-performative, oggetto delle certificazioni come ECDL.

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.

Attualmente il liceo Peticari garantisce un'apertura pomeridiana ordinaria nelle giornate di martedì mercoledì e di giovedì in entrambi i plessi appartenenti all'istituto. Le due sedi di via D'Aquino e di via Rossini mettono a disposizione i propri spazi e le proprie strutture agli studenti dell'Istituto, anche in ore pomeridiane, nei giorni precedentemente indicati. In tali giornate sono presenti gli applicati di segreteria e i collaboratori scolastici e sono garantiti i servizi di base della scuola. Nel corso del presente a.s. 2016/2017 è stata attivata una apertura pomeridiana straordinaria (diventata poi nel tempo praticamente ordinaria) per permettere lo svolgimento di alcuni progetti didattici integrativi, come il progetto musicale o quello di cinema e regia o, in alcuni periodi, per consentire i corsi di recupero e di potenziamento. La scuola non prevede al momento aperture serali o nel pomeriggio del sabato, a meno che non siano stati pensati e organizzati eventi particolari. Eventuali aperture straordinarie necessarie durante la realizzazione del progetto saranno adeguatamente prese in considerazione. Chiaramente gli eventi pubblici previsti dal progetto richiederanno la presenza di docenti e studenti in tempi e luoghi diversi da quelli prettamente legati agli spazi scolastici e agli orari dell'istituto.

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni

Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti - Scuole, Università e/o Enti pubblici o privati - con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, e con quali finalità (messa a disposizione di spazi e/o strumentazioni, condivisione di competenze, volontari per la formazione, ecc...).

Il liceo Peticari collabora ordinariamente, per lo svolgimento delle proprie attività, con scuole, enti culturali, agenzie educative, imprese ed associazioni presenti nel territorio, in particolare:

- con scuole medie inferiori e superiori con progetti didattici comuni e attività di formazione docenti;
- con strutture locali dell'Area Vasta 2 dell'ASUR delle Marche per iniziative di Educazione alla Salute;
- con l'Informagiovani per interventi e consulenza in ordine all'Orientamento;
- con la Provincia di Ancona, il Comune di Senigallia e i Comuni dell'entroterra, la Regione, le Associazioni Culturali, Educative, Economiche e Sportive, le strutture dei Servizi Sociali, le Associazioni del Volontariato per l'organizzazione e la realizzazione di progetti didattici e culturali;
- con imprese private attive in ambiti pertinenti ai percorsi di studio in base all'interesse condiviso per la formazione dei giovani e per i percorsi di Alternanza Scuola-Lavoro;
- con le Università di Urbino, Camerino, Ancona, Macerata per stage didattici e altre iniziative.

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 si compone di due moduli, il primo destinato a venti alunni del terzo anno, di taglio epistemologico, il secondo destinato a 20 alunni del quarto anno ha carattere più pratico. Si intende mettere in atto un percorso formativo di tipo laboratoriale che, accanto alla tradizionale lezione frontale necessaria nella fase introduttiva, si avvarrà di metodologie didattiche atte allo sviluppo di un apprendimento di tipo attivo. Si prevede l'utilizzazione di un'aula 3.0 la cui natura metamorfica, data dall'arredamento scomponibile e adattabile alle diverse esigenze, agevoli e stimoli la programmazione di lavori di gruppo e sia funzionale alla progettazione e allo sviluppo di una didattica interattiva in cui l'alunno possa attivare nuove metodologie di apprendimento attraverso la sperimentazione del confronto e della condivisione. Gli alunni potranno avvalersi di devices di vario genere (tablet, note book, computer fissi) messi a loro disposizione per le attività programmate. Sulle pareti verranno allestiti pannelli magnetici e scrivibili, lavagne interattive, schermi interattivi di grandi dimensioni, il tutto connesso a computer e alla rete wi-fi. Le attività saranno progettate in risposta ai diversi stili di apprendimento relativamente a modalità sensoriali, orientamento analitico/globale, orientamento individuale/di gruppo. Verranno promossi il brainstorming per far circolare le idee in modo creativo, il problem solving, come ricerca delle possibili soluzioni.

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

Il progetto indirizzato, nella sua prima parte, all'acquisizione di una piena consapevolezza della natura e del funzionamento del web e del mondo digitale in generale nonché all'approfondimento delle implicazioni che il digitale ha avuto sugli studia humanitatis, e finalizzato, nella sua seconda parte, all'uso delle potenzialità delle risorse digitali per sviluppare, attraverso la scrittura cooperativa, le proprie potenzialità creative e migliorare le competenze espressive e comunicative, si pone in linea con gli obiettivi formativi espressi nel POF di Istituto. Nello specifico corrisponde in toto agli obiettivi espressi nell'Asse I "Sviluppo e competenze del curriculum didattico" (sviluppo delle competenze per la cittadinanza attiva, delle competenze digitali, per la vita, per l'innovazione e la ricerca), nell'Asse III "La scuola digitale" (progetti legati al PNSD, ricerca sperimentale-didattica), nell'Asse IV "Inclusione", nell'Asse VII "La scuola che viaggia" (progetti europei, di scambio culturale e viaggi nella rete), nell'Asse VIII "Scuola e territorio (costruzioni di reti didattiche, collaborazioni con associazioni culturali, con il FAI, sviluppo delle competenze in chiave di cittadinanza). Si pone inoltre in continuità con altri progetti in essere inseriti nell'ambito del PNSD, quali il Progetto atto a promuovere la realizzazione di Curricoli Digitali, e i progetti legati all'Erasmus plus e alla piattaforma eTwinning.

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 carattere laboratoriale del progetto favorisce già di per sé l'inclusione di studenti e studentesse con maggiore disagio negli apprendimenti. Le attività didattiche basate sul *cooperative learning*, il *peer tutoring* e il *learning by doing* permettono la creazione di un clima relazionale improntato alla collaborazione e all'emersione delle diverse abilità di ciascuno. Inoltre, la destrutturazione della classe che ne deriva consente un'organizzazione meno rigida e schematica della classe e dunque lo sviluppo di diversi stili cognitivi (elemento che permette ad ogni studente di conoscere meglio se stesso e le proprie risorse). Attraverso queste modalità didattiche gli studenti sono coinvolti nel processo di apprendimento e diventano i protagonisti della costruzione del sapere, al quale tutti possono contribuire, ciascuno con la propria specifica abilità. L'utilizzo degli strumenti informatici permette inoltre di compensare eventuali deficit cognitivi e sensoriali, consentendo ad ogni studente di partecipare, con i propri tempi e le proprie modalità, alle attività programmate. Infine, il lavoro di approfondimento delle forme di socialità in rete diventa occasione per un dialogo più ampio sulle pratiche relazionali che gli studenti sperimentano on line e offline.

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.

L'impatto sui destinatari del progetto verrà rilevato attraverso una valutazione in itinere, in forma di questionari e di attività pratico-laboratoriali, che individuino i livelli di conoscenza e competenza iniziali e finali. La condivisione con studenti e docenti non direttamente coinvolti dei risultati finali, dei processi e dei metodi messi in campo costituirà un modo per incrementare presso tutta la comunità scolastica l'acquisizione di competenze di cittadinanza e creatività digitali. L'impatto sul territorio sarà garantito dall'utilizzo di figure di esperti provenienti dall'università e dai diversi ambiti professionali (psicologi, scrittori) e dalla pubblicazione, al termine del modulo di "Scrittura creativa", di un racconto presso editori locali in formato digitale da presentare attraverso uno o più eventi pubblici.

Per la rilevazione del punto di vista dei partecipanti sugli esiti del progetto verranno predisposte griglie di osservazione e questionari di autovalutazione che permettano di individuare i punti di forza e di debolezza delle attività svolte.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola GIULIO PERTICARI (ANPC040002)

Prospettive di scalabilità e replicabilità della stessa nel tempo e sul territorio

Indicare, ad esempio, come sarà comunicato il progetto alla comunità scolastica e al territorio; se il progetto prevede l'apertura a sviluppi che proseguano oltre la sua conclusione; se saranno prodotti materiali/modelli riutilizzabili e come verranno messi a disposizione; quale documentazione sarà realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices).

Il progetto sarà oggetto di una comunicazione istituzionale, sia di ambito scolastico (USR, Ambito Territoriale, istituti della città di Senigallia e della provincia di Ancona), sia di ambito locale e territoriale (Comune, Provincia, Regione, istituzioni culturali cittadine). Dopo la definizione dei contenuti progettuali in azioni e attività formative, la comunicazione interna del progetto si estenderà dalla presentazione (al comitato scientifico didattico, agli organi collegiali, al comitato dei genitori, all'assemblea d'Istituto), alla pubblicazione sul sito della scuola e alla diffusione di un comunicato stampa. Il prodotto finale del progetto è costituito dalle opere narrative digitali degli studenti partecipanti, che saranno pubblicate sottoforma di e book, nonché proposte agli editori o siti dedicati alla letteratura, almeno le opere selezionate dalle giurie, previste a conclusione del 2° modulo.

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

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

La comunicazione interna prevede, preliminarmente all'informazione di avvio attività, le seguenti fasi:

- Pubblicazione all'albo on line del sito del progetto finanziato dal PON;
- Presentazione del progetto approvato agli organi collegiali;
- Presentazione al comitato scientifico-didattico e al team dell'innovazione digitale;
- Presentazione al comitato dei genitori;
- Presentazione alla prima assemblea d'Istituto degli studenti;
- Pubblicazione sul sito della scuola con relativa comunicazione interna alle classi, prima terze e poi quarte, dell'attivazione del progetto, specificando le modalità di richiesta di partecipazione, dei requisiti previsti e della composizione della commissione che procederà a formulare la graduatoria dei richiedenti;
- Istituzione della commissione di docenti suddetta, analisi delle domande presentate e formulazione della loro graduatoria per n. 20 max studenti;
- Selezione degli studenti partecipanti e loro convocazione, con invito esteso ai rispettivi genitori, per la presentazione del programma dei lavori, con disponibilità ad accogliere proposte e integrazioni non comprese nel progetto;
- Analoga convocazione al termine del progetto, con cerimonia aperta alle autorità e al pubblico;
- Produzione di una relazione finale di rendicontazione dell'esperienza e delle verifica dei risultati raggiunti.

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

L'apertura verso approcci connessi all'attività laboratoriale ("hands-on") e il sostegno a strategie didattiche volte alla realizzazione di progetti (project-based learning) e all'apprendimento attraverso la pratica (learning by doing and by creating) sono garantiti dalla natura e dagli obiettivi del progetto. La realizzazione e la pubblicazione di un libro in formato digitale, attraverso l'esperienza della scrittura collaborativa e l'apprendimento del funzionamento del self publishing, rispondono perfettamente alle specifiche richieste del bando. I ragazzi infatti saranno coinvolti in attività concrete (ideazione, stesura e revisione del testo, digital e audio storytelling e storymaking, rapporti con gli editori) in cui potranno sperimentare, mettere in atto e condividere i contenuti individuati in fase iniziale e rendere operative le conoscenze, le abilità e le competenze teoriche acquisite nella I fase del progetto. Gli obiettivi perseguiti sono in linea non solo con quelli espressi nel PTOF di Istituto ma anche con gli obiettivi indicati in altri progetti in essere quale il Progetto sui Curricoli Digitali parte del PNSD.

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
BANDO PON 2014IT05M20P001 Competenze e ambienti per l'apprendimento	8	https://www.perticari.it/pagina.asp?id=207
Bando PNSD Curricoli digitali, 'Digital Labor Artis'	15	https://www.liceoperticari.gov.it/pagina.asp?id=252
ECDL test center autorizzato	15	https://www.liceoperticari.gov.it/categorie01.asp?id_categoria=9
ERASMUS plus 'Europe in love'	9	https://www.liceoperticari.gov.it/pagina.asp?id=203

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
condivisione della progettazione dei moduli formativi	ANIC82400N FALCONARA RAFFAELLO SANZIO	3843/C 38	18/05/20 17	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Scrittura creativa: mille modi di far nascere una storia	€ 10.764,00
Cerco&Trovo: competenze di consultazione del web e ricerche di contenuti su archivi digitali	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 16.446,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo: Scrittura creativa: mille modi di far nascere una storia

Dettagli modulo

Titolo modulo	Scrittura creativa: mille modi di far nascere una storia
Descrizione modulo	FASE 1 "Scrittura creativa, lettura e produzione in ambienti digitali" (10 ore) Presentazione generale del percorso e contenuti tematici di base della scrittura narrativa: motivazioni, stile, tecnica, approccio ai diversi generi letterari, contesti pragmatici, ideazione, ispirazione, scenario; racconto e romanzo: differenze di approccio, quale prospettiva scegliere per raccontare una storia, strategie di scrittura: coinvolgere il più possibile il lettore, costruire un personaggio. Cenni sull'editoria (il ruolo del public editor, fact checking e i watchdog. L'evoluzione della scrittura in ambiente digitale: la scrittura collaborativa, i dispositivi di lettura digitali e le loro caratteristiche. Il self-publishing e il content design. Digital e audio storytelling e storymaking). Incontri con scrittori del territorio, incontro con un editori locali. FASE II "creazione di una storia" (40 ore) Ideazione, stesura, revisione, decantazione del testo, revisione definitiva, titolo dell'opera, quarta di copertina, rapporti con gli editori, curriculum, la scelta della copertina. OBIETTIVI Gli interventi saranno condotti e adattati a seconda delle necessità degli studenti e dell'età e saranno prevalentemente orientati a: - Rispettare l'autonomia degli studenti e dare feedback costruttivi. - Stimolare la motivazione ad apprendere. - Promuovere lo sviluppo emotivo, contribuire alla maturazione, manifestazione e gestione delle emozioni. - Divertirsi e sviluppare la creatività (pensiero divergente). - Portare gli alunni a sviluppare al meglio le potenzialità e a vederle riconosciute nel lavoro. - Potenziare le capacità cognitive: attenzione, concentrazione, ascolto. - Combinare pensiero divergente e pensiero convergente. - Utilizzare capacità di osservazione. - Potenziare le abilità espressive e comunicative. - Avere consapevolezza degli strumenti linguistici acquisiti. - Sviluppare le competenze sociali: cooperazione e aiuto reciproco. - Esplorare, analizzare, conoscere le caratteristiche di un testo narrativo. - Analizzare vari generi di racconto. - Conoscere le tecniche narrative (show don't tell) - Percepire ed interpretare la scrittura come mezzo relazionale, di integrazione, di comunicazione all'interno del gruppo, al fine di instaurare un rapporto di collaborazione e di fiducia nell'altro. - Sperimentare, con l'impiego di più codici comunicativi (video/contenuto multimediale) le possibili presentazioni del Racconto. - Prestare attenzione alle regole sociali, di alternanza comunicativa, intervenire in modo coerente. - Rispettare ruoli, compiti e consegne. - Comprendere sia che l'intervento del singolo è essenziale per raggiungere lo scopo comune, sia della necessità e del piacere che si prova nel partecipare insieme al processo creativo. - Uso consapevole e mirato dei vari strumenti informatici e della Rete. ATTIVITÀ LABORATORIALE Formazione del gruppo di lavoro. Attività di laboratorio di scrittura in piccoli gruppi e in grande gruppo. Pubblicazione dell'opera in formato digitale (ebook) con una Casa Editrice locale e sua presentazione in uno o più incontri pubblici da organizzare all'interno dell'Istituzione

	scolastica e/o in librerie private e pubbliche. Eventuale creazione di un booktrailer dell'opera con l'aiuto di un tecnico e con la partecipazione attiva dei ragazzi, da inserire in Rete. Pubblicità in Rete dell'opera da parte degli alunni, sia attraverso un breve video sia mediante un uso consapevole dei social e di ogni altro tipo di piattaforma digitale. STRUMENTI METODOLOGICI Il docente per mettere in atto il percorso formativo, di tipo laboratoriale, al fine di promuovere contesti di inclusione sociale e di crescita formativa, impiegherà diversi principi e metodologie didattiche: • Lezione frontale. • Predisposizione delle attività in risposta ai diversi stili di apprendimento relativamente a: modalità sensoriali, orientamento analitico/globale, orientamento individuale/ di gruppo. • Brainstorming, come circolazione creativa delle idee. • Problem solving, come ricerca delle possibili e molteplici soluzioni ad un problema posto. • Apprendimento cooperativo, scambio e collaborazione per accrescere la consapevolezza dell'agire comune. • Ascolto dei bisogni del gruppo, per favorire l'entrata in empatia con i vissuti dell'altro. • Flessibilità, intesa come condivisione temporanea delle idee dell'altro per riconoscerne e accettare la diversità del sentire. • Circolarità relazionale, operata attraverso uno scambio comunicativo con il singolo e il gruppo, favorisce la collaborazione e il riconoscimento reciproco. • Creazione del gruppo, attraverso l'ascolto empatico reciproco, in un clima di profonda fiducia. • Flipped classroom. • Learning by doing • Gioioso entusiasmo, come naturale espressione dell'energia vitale. Mettere in atto un processo di crescita, significa offrire ciò che di meglio come individui possediamo: la bellezza dell'arte. Rendere il giovane partecipe di questo processo creativo significa renderlo co-creatore dell'esperienza estetica attraverso una profonda condivisione. VERIFICA E VALUTAZIONE FINALE I testi narrativi elaborati dagli studenti/gruppi di studenti saranno proposti alla lettura di tre diverse giurie: - Lettori esperti esterni alla scuola, individuati in base alla risposta-manifestazione d'interesse, rispetto ad una richiesta proposta attraverso il sito della scuola; - Altri studenti della scuola; - Comitato dei genitori. In base alla comparazione dei risultati delle tre diverse giurie sarà determinata una graduatoria di gradimento delle opere creative, oggetto di una premiazione programmata alla fine dell'anno scolastico e inserita in una cerimonia pubblica. La valutazione dei docenti tutor sarà resa nota ai docenti dei consigli di classe di appartenenza degli studenti.
Data inizio prevista	01/10/2018
Data fine prevista	25/05/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	ANPC040002
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Scrittura creativa: mille modi di far nascere una storia

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Cerco&Trovo: competenze di consultazione del web e ricerche di contenuti su archivi digitali

Dettagli modulo

Titolo modulo	Cerco&Trovo: competenze di consultazione del web e ricerche di contenuti su archivi digitali
Descrizione modulo	I FASE: Presentazione, motivazioni, descrizione del percorso. (10 ore) • Diritti e doveri in Internet: la logica del linguaggio del web, privacy e trattamento dati personali, diritto all'oblio, diritto d'autore, il concetto di Netiquette, libertà d'espressione e surveillance. • L'informazione sul Web: Come cambia l'informazione nel passaggio al digitale; la crisi dell'intermediazione; information e dis-information sul web (post-verità, fake news ed echos chambers); individuazione criteri per gestire e verificare provenienza, attendibilità e completezza delle informazioni (siti di debunking, motori di ricerca). • La socialità in rete: Internet come medium; come cambia la socialità in rete; logica e funzionamento dei social network; rischi (cyberbullismo, stalking, molestie, furto d'identità...) e opportunità (condivisione ambienti e informazioni); le nuove frontiere dell'identità nello spazio sociale digitale e le nuove dipendenze (Net Addictions); FASE II: L'archivio digitale e l'informatica umanistica (20 ore) • Il Web come archivio di dati; la biblioteca digitale, conoscenza e uso dell'OPAC (MetaOPAC e MultiOPAC); • utilizzo delle banche dati; • conoscenza e uso dei motori di ricerca generalisti (es. Google, Altavista etc) e dei LASE (Limited Area Search Engine) • ricerca per parola e per campo, corretta strutturazione delle query • ricerca, selezione, studio, interpretazione e critica delle fonti digitali in rapporto alla loro natura immateriale, dinamica, fragile e difficilmente vagliabile; selezione delle fonti e comprensione

della loro gerarchia;

Obiettivi

- Conoscenza e utilizzo consapevole del linguaggio digitale;
- Ricerca di materiale e documenti on line;
- Formazione sulle potenzialità e sui rischi connessi alla navigazione in rete;
- Diritti e doveri in internet;
- Educazione ai media e ai social; partecipazione a gruppi di lavoro e community on line.
- Lettura e scrittura in ambienti digitali; utilizzo delle banche dati;
- Conoscenza e utilizzo degli strumenti necessari ad effettuare una ricerca on line;

STRUMENTI METODOLOGICI

Il docente per mettere in atto il percorso formativo, di tipo laboratoriale, al fine di promuovere contesti di inclusione sociale e di crescita formativa, impiegherà diversi principi e metodologie didattiche:

- Lezione frontale.
- Predisposizione delle attività in risposta ai diversi stili di apprendimento relativamente a: modalità sensoriali, orientamento analitico/globale, orientamento individuale/ di gruppo.
- Brainstorming, come circolazione creativa delle idee.
- Problem solving, come ricerca delle possibili e molteplici soluzioni ad un problema posto.
- Apprendimento cooperativo, scambio e collaborazione per accrescere la consapevolezza dell'agire comune.
- Ascolto dei bisogni del gruppo, per favorire l'entrata in empatia con i vissuti dell'altro.
- Flessibilità, intesa come condivisione temporanea delle idee dell'altro per riconoscerne e accettare la diversità del sentire.
- Circolarità relazionale, operata attraverso uno scambio comunicativo con il singolo e il gruppo, favorisce la collaborazione e il riconoscimento reciproco.
- Creazione del gruppo, attraverso l'ascolto empatico reciproco, in un clima di profonda fiducia.
- Flipped classroom.
- Learning by doing
- Gioioso entusiasmo, come naturale espressione dell'energia vitale. Mettere in atto un processo di crescita, significa offrire ciò che di meglio come individui possediamo: la bellezza dell'arte. Rendere il giovane partecipe di questo processo creativo significa renderlo co-creatore dell'esperienza estetica attraverso una profonda condivisione.

Verifica e valutazione

- Compito di realtà: ricostruzione del processo di creazione e di diffusione di una fake news (in alternativa creazione di una fake news attraverso l'uso di siti specializzati come WasArrested, Fodey NewsJack.it)
- Ricerca con uso corretto delle query, selezione e critica delle fonti storiche relative ad un evento scelto in partenza dal docente.
- Learning by doing: creazione condivisa di un decalogo di buone pratiche per la comunicazione sui social network (sul modello della Netiquette)
- Esecuzione di una ricerca on line utilizzando ed esplicitando i criteri utilizzati per discriminare tra diversi siti web e verificarne l'attendibilità

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	26/05/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	ANPC040002
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Cerco&Trovo: competenze di consultazione del web e ricerche di contenuti su archivi digitali

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

Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 990242)
Importo totale richiesto	€ 16.446,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	214
Data Delibera collegio docenti	03/04/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	430
Data Delibera consiglio d'istituto	28/04/2017
Data e ora inoltro	19/05/2017 11:53:25
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>Scrittura creativa: mille modi di far nascere una storia</u>	€ 10.764,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Cerco&Trovo: competenze di consultazione del web e ricerche di contenuti su archivi digitali</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "Cittadinanza digitale e scrittura creativa"	€ 16.446,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 16.446,00	€ 25.000,00