



Candidatura N. 992114
2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	ITG 'G.G. MARINONI' UDINE
Codice meccanografico	UDTL01000E
Tipo istituto	ISTITUTO TECNICO PER GEOMETRI
Indirizzo	VIALE MONS. NOGARA, 2
Provincia	UD
Comune	Udine
CAP	33100
Telefono	0432542640
E-mail	UDTL01000E@istruzione.it
Sito web	www.itgmarinoni.it
Numero alunni	508
Plessi	UDTL01000E - ITG "G.G. MARINONI" UDINE UDTL01050X - SEZIONE SERALE ITG MARINONI UDINE



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Innalzamento dei livelli di competenza nelle discipline Stem (es. risultati di prove di competenze specifiche, esiti di attività laboratoriali, media dei voti disciplinari, etc.) Integrazione di tecnologie e contenuti digitali nella didattica (anche prodotti dai docenti) e/o produzione di contenuti digitali ad opera degli studenti Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 992114 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	Modulo 2 - La programmazione visuale: MIT App Inventor	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	Modulo 1 - Comunicare e pubblicare contenuti di qualità sul Web	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 11.364,00

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: Marinoni4Podcast

Descrizione progetto	Partendo dall'esigenza di creare uno spazio in cui gli allievi possano condividere le proprie esperienze didattiche e formative, ci si pone come obiettivo finale l'aumento delle competenze digitali mediante la costruzione di una App che permetta di accedere a un podcast audio/video riguardante le attività scolastiche degli studenti. A tale scopo i moduli previsti - teorici e operativi - forniranno a studenti e docenti gli strumenti per muoversi nel web in maniera adeguata e rispettosa delle regole della Rete, sia in termini di creazione che di pubblicazione di contenuti.
-----------------------------	---

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto Tecnico per geometri "G.G. Marinoni" nasce a Udine negli anni '60 per la formazione di tecnici di livello intermedio operativi nei settori delle costruzioni e della gestione del territorio e delle sue risorse. La scuola, con propria identità, ha recepito le istanze del tessuto economico-sociale, e dall'a.s. 2014-15 ha ampliato i percorsi formativi, estendendoli ai settori tecnologicamente innovativi della Grafica e della Comunicazione. Anche in quest'ultimo indirizzo, l'Istituto propone un curriculum completo, coerente con il profilo professionale che lo studente intende conseguire e funzionale alla crescita culturale, sociale e civile della sua persona, acquisendo le competenze per intervenire in modo creativo e tecnologicamente aggiornato nei processi produttivi del settore della grafica e più in generale dei servizi collegati alla comunicazione. La popolazione studentesca (circa cinquecento studenti) proviene da un bacino di utenza ampio (dal capoluogo e dai comuni prevalentemente della bassa friulana). Tale area, legata all'agricoltura e al manifatturiero, si caratterizza per la presenza diffusa della piccola e media impresa. Nell'hinterland udinese, negli ultimi anni, ha assunto peso il settore terziario che rappresenta due terzi dell'occupazione totale.

Obiettivi del progetto

Indicare quali sono gli obiettivi generali e gli obiettivi formativi specifici perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020.

Il progetto rafforza la funzione orientativa delle discipline professionalizzanti attraverso attività laboratoriali in cui gli studenti di GC collaborano alla realizzazione di un podcast audio-video riguardante la loro vita scolastica (mod. 1).

Il prodotto finale (mod. 2) sarà uno strumento multimediale che darà visibilità all'Istituto, alle sue attività, utile anche come mezzo promozionale per l'orientamento in entrata e la scelta del percorso di specializzazione.

Sono previste fasi di valutazione e diffusione dei risultati tramite questionari online.

Obiettivi:

stimolare le metodologie di problem solving, aumentare le competenze tecnico-informatiche volte alla realizzazione di contenuti web di qualità, avviare all'utilizzo attivo delle tecnologie e dei linguaggi multimediali, saper adattare strumenti e tecnologie ai propri bisogni; favorire lo sviluppo della competenza linguistica e comunicativa attraverso l'uso integrato dei codici verbale e visuale; lavorare in gruppo responsabilmente, tenendo conto delle esigenze altrui collaborando attivamente per il raggiungimento di un obiettivo comune.

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, biennale, è rivolto agli studenti del triennio del corso di Grafica e Comunicazione, in particolare alle classi quarte (per l'a.s. 2017-18 se ne prevedono due, ognuna costituita da più di 20 studenti). I destinatari sono state individuati in base alla corrispondenza con il profilo curricolare e tenuto conto delle richieste, da parte degli studenti, di strumenti idonei ad esprimersi autonomamente sui temi per loro di maggior interesse. L'iscrizione ai moduli da parte degli allievi sarà libera, tramite apposito form predisposto online sul sito della scuola e automaticamente chiuso una volta raggiunto il numero massimo di partecipanti (20), con precedenza alle studentesse; nel caso non venga raggiunta la quota minima prevista, le iscrizioni si apriranno agli allievi degli altri corsi.

Il prodotto finale (app di accesso al podcast) è rivolto a tutti gli utenti della scuola e permette di partecipare, direttamente o indirettamente, alla vita scolastica.



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.

L'istituto già garantisce l'apertura pomeridiana della scuola, sia per lo svolgimento delle attività extracurricolari come da PTOF (corsi di recupero, teatro, sport, potenziamento) sia per il corso serale, che prevede locali aperti e personale docente e non docente in orario pomeridiano e serale (orario dal lunedì al venerdì 7.30 - 23.15). La sorveglianza degli studenti è garantita non solo dagli insegnanti e dal personale ATA ma anche da esperti e tutor selezionati, sulla base delle attività didattiche proposte. L'obiettivo, infatti, è sempre quello di ridurre l'insuccesso formativo precoce e la dispersione scolastica, attraverso la permanenza all'interno degli spazi - scuola in particolare degli studenti caratterizzati da specifiche fragilità, tra cui anche la disabilità. L'utilizzo dei locali scolastici avverrà secondo i criteri e le norme proprie proposte dal Collegio dei Docenti e deliberate dal Consiglio d'Istituto mentre la concessione dell'uso dei locali e delle attrezzature scolastiche a terzi avverrà conformemente alla normativa vigente.

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...).

I moduli previsti dal progetto saranno tenuti da esperti, anche in modalità seminariale, assistiti da insegnanti tutor, per approfondire le tematiche della proprietà intellettuale e delle licenze (in particolare per gli ambienti web e i prodotti multimediali), lo sviluppo della metodologia problem solving per la realizzazione di un prodotto multimediale e l'aspetto di comunicazione in Rete.

La nostra scuola collabora con l'Università degli Studi di Udine, la Rete del Digital Storytelling Lab (Laboratori Territoriali per l'Occupabilità), Telefriuli e Udinese Channel, e sperimenta sul campo l'applicazione dell'apprendimento in aula per valorizzare la formazione degli allievi e fornire loro specifiche competenze progettuali nell'uso degli strumenti abitualmente utilizzati nella comunicazione, e nella grafica.

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.).

I moduli sono composti da lezioni extracurricolari che comprenderanno seminari su argomenti teorici e attività laboratoriali per: stesura soggetti e sceneggiature, registrazioni audio e riprese video, montaggio audio/video. In particolare, gli studenti acquisiranno competenze nel realizzare le registrazioni, impareranno a gestire i contenuti video e audio attraverso software dedicati e a diffonderli attraverso le piattaforme di uso comune on line (applicazioni Google, Youtube, Vimeo) e il software Open Source (Audacity); il tutto legato ad un pensiero computazionale che li aiuti a comprendere preventivamente le problematiche e a svolgere il compito nel miglior modo possibile, attraverso metodologie di Cooperative learning, Project-based learning e Learning by doing and creating.

Il percorso prevede test di verifica delle competenze acquisite con form compilato online.

Gli strumenti utilizzati saranno piattaforme social learning per la condivisione dei materiali didattici e multimediali (Edmodo, Google Drive).

Sarà privilegiato l'uso dello spazio per la didattica laboratoriale dell'Istituto (PON FSE 2015) e dei laboratori fissi e mobili realizzati nell'ambito del Digital Story Telling Lab (Laboratori territoriali per l'occupabilità).

Coerenza con l'offerta formativa

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

Il progetto è coerente con la proposta formativa dell'Istituto esplicitata nel PTOF, dove sono presenti progetti che prevedono l'uso di risorse provenienti dal web e la realizzazione di strumenti multimediali e didattici da diffondere in rete. E' coerente con le priorità e i traguardi per le azioni di miglioramento, in particolare con quelle relative alle competenze chiave: migliorare le competenze comunicative (punto 1.1.2, progetto Scuole aperte; punto 1.7, progetto Classe Attiva 3; punto 3.8, progetto Un sito per il Marinoni; punto 2.5, progetto 100 Reporter); far crescere le competenze in ambito informatico (punto 3.5, progetto Programma il futuro), le competenze digitali (3.6, progetto Webtrötter). Inoltre il progetto si colloca nell'ambito delle attività di Scuole aperte (punto 1.1.2), in quanto favorisce la conoscenza della realtà scolastica dell'Istituto sul territorio.



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.

Gli obiettivi del progetto comprendono la realizzazione di prodotti di diversa tipologia (testuali, informatici, multimediali) e stimolano contributi alternativi rispetto ai contenuti didattici ordinari. Possono così rivelarsi adattabili ai diversi stili di apprendimento, ponendosi non come strumenti compensativi, ma come occasioni di modifica dei contesti.

Tra i destinatari del progetto ci sono alcuni studenti in difficoltà (BES, DSA, H); al fine del loro coinvolgimento vengono proposte quali strategie didattiche il cooperative learning in cui ciascun componente del gruppo classe, con le sue caratteristiche peculiari, potrà contribuire all'apprendimento di tutti. Si potenzierà il ruolo attivo dello studente e si faciliterà l'apprendimento in modo significativo affrontando e superando così le difficoltà specifiche. Il tutoring permetterà di utilizzare efficacemente l'insegnamento reciproco tra alunni, che ha effetti positivi in termini di apprendimento, di rapporti interpersonali, di motivazione e autostima sia per chi svolge il ruolo di tutor, sia per i destinatari dell'insegnamento. In particolare gli studenti con disabilità potranno trarre giovamento dalla collaborazione e dall'interazione tra i singoli e il gruppo nel suo insieme.

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'Istituto possiede i mezzi informatici necessari per la costruzione della pagina web, nonché quelli per l'effettuazione della gestione audio e video. Grazie alla partecipazione alla rete del DST Lab l'istituto potrà usufruire di materiale specialistico per l'acquisizione audio video (sistema di formazione e produzione mobile). Verranno predisposti strumenti di verifica per studenti, genitori e docenti per valutare l'efficacia del progetto (compiti di realtà, questionari di gradimento on line). Il progetto porterà al consolidamento della professionalità degli studenti e potrà avere una ricaduta positiva anche sull'orientamento formativo. Verrà elaborata una griglia di osservazione delle attività laboratoriali ed un monitoraggio sia dei prodotti multimediali realizzati dagli studenti sia dell'utilizzo del prodotto finale (App). Le azioni di monitoraggio e di verifica dei risultati attesi, saranno valutate anche in base ai parametri forniti dalla ricerca educativa nell'ambito dell'utilizzo dei podcast nella didattica (Hew, K.F., Education Tech Research Dev, 2009; A. Pian, Podcast a scuola, 2006).

Il prodotto finale essendo destinato a tutti gli utenti avrà una ricaduta su tutta la comunità scolastica. Inoltre il progetto si colloca nell'ambito delle attività di orientamento in entrata in quanto favorisce la conoscenza della realtà scolastica dell'istituto a studenti e famiglie delle scuole secondarie di primo grado, in particolare di Udine e del Basso Friuli.

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

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

Il Progetto verrà presentato alla comunità educante (Collegio Docenti e Consiglio di Istituto), tramite la stampa (azione dell'Ufficio Stampa di Istituto), le televisioni locali (Telefriuli, Udinese Channel, TG3). Sarà pubblicato sul sito della scuola e illustrato durante i Saloni dell'Orientamento tramite presentazioni.

I contenuti multimediali previsti dal progetto fanno parte delle esperienze didattiche degli studenti e costituiscono di per se stessi prodotti replicabili e adattabili a contesti ed eventi scolastici diversi. Nella produzione dei podcast, che faranno a tutti gli effetti parte della didattica, saranno coinvolti anche gli insegnanti.

Il prodotto finale può essere utilizzato come modello e adattato in altri contesti didattici; inoltre è fruibile a tutti gli ordini di scuola.

I contenuti delle lezioni dei moduli potranno essere utilizzati come risorsa didattica anche successivamente e conservati in un repository sul sito dell'Istituto.

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.

Studentesse e studenti, protagonisti del progetto, saranno coinvolti nella progettazione e realizzazione dell'app, nella produzione audio/video e nella stesura dei contenuti. Gli insegnanti avranno un ruolo di tutor mentore per monitorare le attività per aiutare e supportare gli studenti nell'organizzazione dei materiali multimediali che potranno essere utilizzati nella didattica.

I seminari dei moduli dedicati alle tematiche del copyright e della media education saranno destinati a tutti gli utenti (genitori, allievi, docenti).

Il progetto stimolerà il senso di appartenenza degli allievi all'Istituto e una maggiore consapevolezza degli effetti del proprio comportamento su Internet, in particolare di un uso improprio della Rete (Web Reputation); promuoverà azioni di sostegno all'orientamento e allo sviluppo di competenze digitali e di pensiero computazionale (programmazione visuale); potrà agevolare il successo formativo degli alunni 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

Sono previsti due moduli.

Modulo 1: "Comunicare e pubblicare contenuti di qualità sul Web", dove a livello teorico verranno affrontate le seguenti tematiche: consapevolezza delle norme sociali e giuridiche in termini di "Diritti della Rete" (diritto d'autore, licenze online, privacy), educazione all'uso positivo e consapevole dei media e della Rete (media education, sicurezza in Rete, web reputation), per contrastare l'utilizzo di linguaggi violenti e la diffusione del cyberbullismo (collegamento con il progetto d'Istituto); a livello operativo si prevede il laboratorio per la costruzione di un podcast.

Modulo 2: "La programmazione Visuale" dove a livello teorico verranno affrontate le seguenti tematiche: il concetto di Open Source nel software; Organizzazione visuale dei contenuti, principi di interfacce, e a livello operativo si prevede il laboratorio su come progettare e programmare una App mobile.



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
100 Reporter Allegato progetti - punto 2.5	pag. 124	http://www.itgmarinoni.it/sito2/attachments/article/69/MARINONI%20_PTOF_%20PdM_def.pdf
Classe Attiva 3 Allegato progetti - punto 1.7	pag.122	http://www.itgmarinoni.it/sito2/attachments/article/69/MARINONI%20_PTOF_%20PdM_def.pdf
Piattaforma didattica Edmodo Allegato progetti - punto 3.3	pag. 127	http://www.itgmarinoni.it/sito2/attachments/article/69/MARINONI%20_PTOF_%20PdM_def.pdf
Programma il Futuro Allegato progetti - punto 3.5	pag. 127	http://www.itgmarinoni.it/sito2/attachments/article/69/MARINONI%20_PTOF_%20PdM_def.pdf
Scuole Aperte Allegato progetti - punto 1.1.	pag. 120	http://www.itgmarinoni.it/sito2/attachments/article/69/MARINONI%20_PTOF_%20PdM_def.pdf
Un sito per il Marinoni Allegato progetti - punto 3.8	pag. 128	http://www.itgmarinoni.it/sito2/attachments/article/69/MARINONI%20_PTOF_%20PdM_def.pdf
Webtrotter AICA Allegato progetti - punto 3.6	pag. 127	http://www.itgmarinoni.it/sito2/attachments/article/69/MARINONI%20_PTOF_%20PdM_def.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alligato
Organizzazione di attività per lo sviluppo del pensiero computazionale		Associazioni con tali finalità presenti sul territorio				

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alligato



Partecipazione alle attività didattiche e formative nell'ambito del DST Lab Utilizzo delle infrastrutture realizzate nell'ambito dei laboratori territoriali per l'Occupabilità .	UDIC849001 CODROIPO UDVC01000C CONVITTO NAZIONALE P. DIACONO UDMM098007 CPIA 1 UDINE UDIC822001 CUORE DELLO STELLA - RIVIGNANO UDIS006007 D'ARONCO UDIC84600D DON LORENZO MILANI - AQUILEIA UDMM00800Q EDUCANDATO UCCELLIS UDIS014006 F.SOLARI UDIC81700D G.B. TIEPOLO - PAGNACCO UDIC85300L GEMONA DEL FRIULI UDIC84100A I - UDINE UDIC842006 II - UDINE UDIS01100P IS J. LINUSSIO UDIS01200E IS V. MANZINI UDIS01700N ISIS BONALDO STRINGHER UDTD010004 ITC 'A. ZANON ' UDINE UDIC843002 IV - UDINE UDPM010009 LICEO 'CATERINA PERCOTO' UDSD01000P LICEO ARTISTICO 'G. SELLO ' UD UDPC010005 LICEO CLASSICO "J. STELLINI" UDINE UDPS010008 LICEO SCIENTIFICO 'G. MARINELLI' UDINE UDPS05000P LICEO SCIENTIFICO 'N. COPERNICO' UDINE UDIS01800D MAGRINI MARCHETTI UDIC81500T MAJANO E FORGARIA UDIS019009 PASCHINI - LINUSSIO UDIC85200R SAN DANIELE DEL FRIULI UDIC85400C TOLMEZZO UDIC84400T V - UDINE UDIC85800Q VI - UDINE	3886/201 7	16/05/20 17	Si
--	---	---------------	----------------	----

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Modulo 2 - La programmazione visuale: MIT App Inventor	€ 5.682,00
Modulo 1 - Comunicare e pubblicare contenuti di qualità sul Web	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 11.364,00



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola ITG 'G.G. MARINONI' UDINE
(UDTL01000E)

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Modulo 2 - La programmazione visuale: MIT App Inventor

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Modulo 2 - La programmazione visuale: MIT App Inventor



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Obiettivi conoscere</p> <ul style="list-style-type: none"> - cos'è un linguaggio di programmazione e saper scegliere quello più adatto allo scopo; - il concetto di Open Source nel software, - l'organizzazione visuale dei contenuti, - i principi di Interface <p>acquisire</p> <ul style="list-style-type: none"> - la capacità di progettare e programmare una App mobile per sistema Android. <p>Metodologie Per raggiungere tali obiettivi, si utilizzeranno le seguenti metodologie: lezioni in aula (6 ore) e attività laboratoriale (24 ore), basata quest'ultima su Cooperative learning (tramite condivisione di materiali su piattaforma social learning) e Project-based learning, in cui dopo aver fornito gli strumenti per creare un'app, agli allievi verrà richiesto di svilupparne una per accedere al Podcast realizzato nel primo modulo e di presentarla come oggetto della valutazione finale.</p> <p>Contenuti e organizzazione del corso Lezione 1 - 3 ore Conoscere le tipologie e i campi di utilizzo dei linguaggi di programmazione; Il software Open Source; Che cosa si intende per interfaccia grafica, quali sono i suoi elementi costitutivi e come va progettata .</p> <p>Lezione 2 - 3 ore Come organizzare i contenuti visuali, il concetto di emulatore.</p> <p>Laboratorio - 24 ore Le applicazioni su dispositivi mobili Android; L'ambiente di sviluppo MIT App Inventor; La creazione di un nuovo progetto; Il design; I controlli, i componenti dello screen, le proprietà; Il Blocks Editor; L'emulatore Android per testare l'applicativo; Il package per smartphone; Il QR Code.</p> <p>Prodotti Il prodotto finale sarà uno strumento multimediale che darà visibilità all'Istituto, alle sue attività, utile anche come mezzo promozionale per l'orientamento in entrata e la scelta del percorso di specializzazione.</p> <p>Modalità di verifica e valutazione Verrà elaborata una griglia di osservazione delle attività laboratoriali ed un monitoraggio sia dei prodotti multimediali realizzati dagli studenti sia dell'utilizzo del prodotto finale (App). Le azioni di monitoraggio e di verifica dei risultati attesi, saranno valutate anche in base ai parametri forniti dalla ricerca educativa nell'ambito dell'utilizzo dei podcast nella didattica (Hew, K.F., Education Tech Research Dev, 2009; A. Pian, Podcast a scuola, 2006). Il prodotto finale essendo destinato a tutti gli utenti avrà una ricaduta su tutta la comunità scolastica. Inoltre il progetto si colloca nell'ambito delle attività di orientamento in entrata in quanto favorisce la conoscenza della realtà scolastica dell' istituto a studenti e famiglie delle scuole secondarie di primo grado, in particolare di Udine e del Basso Friuli.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>05/11/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>31/05/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>



Sedi dove è previsto il modulo	UDTL01000E
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Modulo 2 - La programmazione visuale: MIT App Inventor

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Modulo 1 - Comunicare e pubblicare contenuti di qualità sul Web

Dettagli modulo

Titolo modulo	Modulo 1 - Comunicare e pubblicare contenuti di qualità sul Web
Descrizione modulo	<p>Obiettivi Acquisire la capacità di usare responsabilmente il web, con particolare riferimento alla tutela della privacy, rispettandone il corretto funzionamento e riconoscendo limiti e rischi del suo uso, Apprendere come pubblicare su Podcast contenuti multimediali di natura scolastica.</p> <p>Metodologie Per raggiungere tali obiettivi, si utilizzeranno le seguenti metodologie: lezioni seminariali in aula (10 ore) e attività laboratoriale (20 ore), basata quest'ultima su Cooperative learning (tramite condivisione di materiali su piattaforma social learning) e Project-based learning; per la realizzazione del prodotto gli studenti saranno chiamati ad operare utilizzando gli strumenti presentati durante il modulo (Learning by doing and creating).</p> <p>Contenuti e organizzazione Due seminari da tre ore ciascuno, due lezioni da due ore ciascuna, entrambi con utilizzo di videoproiettore o LIM.</p> <p>Seminario 1 - 3 ore (aperto a tutti) Web Reputation: presentazione dell'attuale mondo di comunicazione internet, dal web al social - verso un uso corretto degli strumenti social/web - individuare i fattori che determinano la credibilità di un sito web - influenze e correlazioni tra mondo internet e la "quotidianità" - diritti e obblighi dell'utente web.</p> <p>Seminario 2 - 3 ore (aperto a tutti)</p>



Definire i termini copyright e proprietà intellettuale; la legislazione sulla protezione dei dati personali in Italia i problemi di sicurezza associati all'uso della posta elettronica, delle reti sociali, del protocollo VoIP, della messaggistica istantanea e dei dispositivi mobili.

Lezione 1 - 2 ore

Comprendere l'importanza di rendere sicure le informazioni e i dati: riconoscere le minacce alla sicurezza personale, quali il furto di identità, e le potenziali minacce ai dati, derivanti ad esempio dal cloud computing; saper usare password e cifratura per mettere in sicurezza i file e i dati; usare impostazioni adeguate per il browser web, comprendere come navigare nel World Wide Web in modo sicuro.

Lezione 2 - 2 ore

Saper comprendere cos'è un feed RSS (Really Simple Syndication) e come funziona.

Laboratorio - 20 ore

Laboratorio: creazione di un Podcast didattico: cos'è un Podcast, come si usa; i documenti di un Podcast; strumenti per realizzare Podcast: dall'editor di testo a CastEasy; utilizzo di un software open source per la registrazione audio (Audacity); registrazione del Podcast su iTunes; come organizzare un Podcast a scuola; l'integrazione tra media diversi; impegno e autocontrollo dell'oralità; idee e spunti didattici (cfr. Alberto Pian, Podcast a scuola).

Prodotti

A ciascun allievo del corso verrà richiesto di realizzare un Podcast, utilizzando gli strumenti acquisiti, su un determinato argomento didattico (Learning by doing and creating), che verrà poi pubblicato sul canale YouTube della scuola. Sarà possibile accedere al canale anche mediante l'app da sviluppare nel secondo modulo, no su un determinato argomento didattico che verrà poi pubblicato sul canale YouTube della scuola. Sarà possibile accedere al canale anche mediante l'app da sviluppare nel secondo modulo.

Verifica e valutazione

Il progetto porterà al consolidamento della professionalità degli studenti e potrà avere una ricaduta positiva anche sull'orientamento formativo. Verrà elaborata una griglia di osservazione delle attività laboratoriali ed un monitoraggio sia dei prodotti multimediali realizzati dagli studenti sia dell'utilizzo del prodotto finale (App). Le azioni di monitoraggio e di verifica dei risultati attesi, saranno valutate anche in base ai parametri forniti dalla ricerca educativa nell'ambito dell'utilizzo dei podcast nella didattica (Hew, K.F., Education Tech Researchk, Dev 2009; A. Pian, Podcast a scuola, 2006).

Il prodotto finale, sarà costituito dai podcast didattici degli allievi e destinato a tutti gli utenti; avrà una ricaduta su tutta la comunità scolastica. Inoltre il progetto si colloca nell'ambito delle attività di orientamento in entrata in quanto favorisce la conoscenza della realtà scolastica dell' istituto a studenti e famiglie delle scuole secondarie di primo grado, in particolare di Udine e del Basso Friuli.

Data inizio prevista	06/11/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	UDTL01000E
Numero destinatari	22 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30



Scheda dei costi del modulo: Modulo 1 - Comunicare e pubblicare contenuti di qualità sul Web

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	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 992114)
Importo totale richiesto	€ 11.364,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	3777/2017 del 11/05/2017
Data Delibera collegio docenti	20/02/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	3797/2017 dell'11 maggio 2017
Data Delibera consiglio d'istituto	21/03/2017
Data e ora inoltro	19/05/2017 14:26:18
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>Modulo 2 - La programmazione visuale: MIT App Inventor</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Modulo 1 - Comunicare e pubblicare contenuti di qualità sul Web</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "Marinoni4Podcast"	€ 11.364,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 11.364,00	€ 25.000,00