

Candidatura N. 43788

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici	
Denominazione	E. MAJORANA
Codice meccanografico	TOTF10000X
Tipo istituto	ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE
Indirizzo	VIA FRANCESCO BARACCA 80
Provincia	TO
Comune	Grugliasco
CAP	10095
Telefono	0114113334
E-mail	TOTF10000X@istruzione.it
Sito web	www.itismajo.it
Numero alunni	1247
Plessi	TOTF10000X - E. MAJORANA TOTF100509 - E. MAJORANA SERALE



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 5. ORIENTAMENTO STRATEGICO E ORGANIZZAZIONE DELLA SCUOLA	Aumento delle certificazioni finali o di altre forme di riconoscimento e mappatura delle competenze per i percorsi formativi, dedicati a competenze informatiche/tecniche specifiche, conseguiti dalle studentesse e dagli studenti Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti 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. 43788 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	Programma Majo	€ 4.769,70
Competenze di cittadinanza digitale	Processing Majo uno	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	Majo radio anno uno	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	Processing Majo due	€ 4.977,90
Competenze di cittadinanza digitale	Majo radio anno due	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.993,60

Articolazione della candidatura

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

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: Codice Majorana

Descrizione progetto

Il progetto 'Codice Majorana' mira a coinvolgere sin dalla fase di progettazione e attivamente gli studenti, in particolare quelli con maggior disagio nell'apprendimento, le loro famiglie e il contesto territoriale per azioni che stimolino la creatività e la produzione digitale attraverso azioni che non solo mettono in collegamento i soggetti con il territorio grazie alla progettazione e gestione di una web radio ma anche operino favorendo la continuità del percorso didattico tramite i moduli dedicati alla produzione di videogiochi e storytelling da attuarsi nelle scuole elementari e medie del territorio da parte degli allievi dell'ITI che si sperimentano in qualità di docenti. Tale attività è innovativa per le modalità di intervento sia perché promuove una didattica attiva e laboratoriale che per il coinvolgimento di tutte le componenti delle scuole in cui si attiva il progetto dal dirigente agli allievi. L'istituto dispone di laboratori attrezzati e software adeguati e, da lungo tempo, è attore nel territorio di iniziative miranti a diffondere la cultura digitale e l'educazione dei nuovi linguaggi. Tale esperienza si consolida, nel presente progetto, tramite i moduli Processing Majo uno e due che saranno attivati in due anni consecutivi e prevedono l'intervento di allievi dell'ITI che, nelle scuole di grado inferiore, intervengono per educare i compagni più giovani all'uso di tecniche di coding.

La webradio intende invece coinvolgere gli studenti e le loro famiglie all'uso positivo e consapevole dei media integrando così le competenze tecniche con l'educazione al comportamento e alla prevenzione dei rischi derivanti dall'uso inappropriato della rete. I moduli previsti mirano dunque a stimolare la creatività legata alle tecnologie web e alle loro potenzialità ma, nel contempo, a migliorare sia le competenze tecniche che la riflessione educativa sull'uso consapevole dei media nella redazione della web radio.

Tali aspetti saranno oggetto di valutazione per ottimizzare le possibilità di replicabilità nel tempo e sul territorio.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Gli allievi provenienti da Grugliasco, Torino, Collegno, Rivoli e Val di Susa appartengono ad una popolazione residente pressoché priva di una comune identità culturale, di diversa provenienza regionale e anche transnazionale; la fisionomia sociale è composita: si tratta di un misto di piccola borghesia impiegatizia e commerciale, ceti artigiano e operaio. Anche quando la condizione economica è discreta, il livello culturale è, in molti casi, modesto. La stragrande maggioranza degli adolescenti che si iscrive all'Istituto proviene da tale contesto socio-culturale; si evidenziano spesso scarse motivazioni allo studio e carenze nella formazione di base dovute soprattutto alle limitate risorse e ai pochi interessi culturali. Sono presenti significative percentuali di allievi di fatto monogenitoriali o inseriti in famiglie con gravi problemi nell'educazione dei figli; alta è la presenza di allievi con certificazione DSA; in tale contesto risulta essere un'aggravante, rispetto al rischio di ripetenza, la presenza di un alto numero di discipline nel biennio e anche l'alto numero di docenti con cui l'allievo è costretto a confrontarsi.

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.

L'obiettivo del progetto è duplice e, in particolare, intende intervenire con forte coinvolgimento degli studenti in attività che, attraverso l'uso delle nuove tecnologie attivino la creatività, per stimolare l'apprendimento sia tramite attività formative sull'uso di una web radio e degli strumenti, i rischi e le opportunità offerte dalle nuove tecnologie sia con attività in cooperazione con gli studenti della scuola media per lavorare sullo sviluppo di applicativi basati sulla logica per costruire applicativi.

Sarà data particolare attenzione all'uso consapevole dei media, all'uso del linguaggio e delle caratteristiche specifiche della radio come mezzo per veicolare contenuti informativi ma anche per indirizzare l'opinione pubblica.

I moduli legati all'elaborazione automatica dell'informazione saranno un modo per aiutare e coinvolgere gli allievi che, per l'indirizzo scelto, si occupano di sviluppo di software.

Sviluppare il senso critico attraverso il pensiero computazionale rappresenta una priorità strategica per incrementare l'apprendimento e assicurare il successo formativo.

Tutte le attività saranno attuate attraverso una didattica laboratoriale che consente di potenziare le capacità di comprendere ed esprimere concetti nonché di accrescere l'autonomia decisionale e l'autostima mettendo al centro lo studente e attivando dinamiche positive di gruppo.

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.

I destinatari del progetto sono, principalmente, allievi del triennio ITI interessati a potenziare le proprie competenze per particolari interessi in ambito culturale e di uso dei media per attività legate alla comunicazione e alla socializzazione.

Da tempo l'istituto coinvolge tale tipologia di studenti in attività legate alla musica e all'organizzazione di eventi e, in tali occasioni, sono state evidenziate necessità di formazione legate alle nuove frontiere rese possibili dalle tecnologie legate alla rete Internet. Tale interesse è di stimolo per introdurre contenuti legati all'educazione e all'uso consapevole dei media in soggetti che rischiano di essere vittime inconsapevoli di prodotti, siti o metodologie accattivanti ma non sempre lecite o opportune per la formazione della personalità.

La produzione di videogiochi e il rafforzamento delle competenze di programmazione coinvolgeranno in particolare gli allievi di terza e saranno legate ad altre attività che vengono svolte in ambito di alternanza scuola-mondo del lavoro nonché rivolte al rafforzamento della capacità di esaminare e risolvere problemi collaborando per un'azione efficace anche con studenti di diverso grado di scuola.

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.

Si intende, col presente progetto, incrementare le attività extracurricolari rivolte agli studenti, in particolare di seconda e del triennio, e alle loro famiglie integrando i progetti già attivi e presenti nel PTOF con laboratori destinati alla fruizione e produzione di musica, video e alla narrazione con testo, audio e video; per la programmazione saranno utilizzati i laboratori di informatica che dispongono di software adeguato allo scopo.

La scuola sarà aperta agli studenti sino alle 22,00 in periodo scolastico e, nel periodo estivo, per quattro ore giornaliere nel periodo giugno-luglio e a inizio settembre, prima dell'inizio delle lezioni in orario mattutino, nonché di sabato mattina. Saranno presenti formatori e tutor per indirizzare gli studenti in attività utili all'incremento delle competenze digitali da svolgersi soprattutto in laboratorio e con metodologie didattiche innovative. Nella scuola è presente un servizio ristoro/bar e sono attivi più laboratori di informatica, lingua inglese, di musica e tecnica di elaborazione del suono, dotati di software adeguati ai moduli progettati. Sarà possibile, in alcuni momenti, aprire l'attività alle famiglie e agli attori partner del territorio.

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...).

La scuola collabora da sempre con tutte le scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado del territorio; inoltre, è partner nell'ambito territoriale di appartenenza con tutte le scuole inserite nel territorio di Grugliasco, Collegno, Torino Ovest.

Si intende incrementare la comunicazione e l'interazione con le scuole, in particolare con le primarie e secondarie di primo grado che sono partner di realizzazione del progetto e a cui sono indirizzate le collaborazioni per l'uso di software di coding e per la creazione di videogiochi e storytelling.

Sono inoltre coinvolti nel progetto i comuni di Grugliasco, Collegno, Rivoli nonché associazione del terzo settore che da tempo collaborano con progetti mirati alla formazione della persona, alla consapevolezza delle norme sociali e giuridiche, all'educazione al monitoraggio civico. In particolare partecipano i servizi cultura, scuola ed istruzione che sviluppano attività culturali, formative, educative e di orientamento per la segnalazione dei casi a rischio e la condivisione delle iniziative culturali del territorio.

Tutto il materiale prodotto nel corso dell'intervento sarà condiviso tramite la rete Internet e la piattaforma di e-learning Moodle. Le scuole partner nel presente progetto sono: IC Collegno III, la IC Di Nanni di Grugliasco, la SM Palazzeschi di Torino, la SM Toscanini di Torino.

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.).

Per il raggiungimento degli obiettivi ipotizzati i docenti utilizzeranno differenti metodologie didattiche che vanno dalla didattica laboratoriale, all'apprendimento e uso di tecniche di storytelling, al problem solving e al learning by doing dove il coinvolgimento degli studenti sarà attuato utilizzando metodologie didattiche attive; l'attività didattica sarà realizzata in laboratori attrezzati in cui il problem solving, la cooperazione e la collaborazione tra pari saranno strumenti per l'inclusione e la personalizzazione dell'intervento formativo.

Si prevede di coinvolgere un gruppo di almeno venti alunni e parte delle loro famiglie che saranno guidati da insegnanti e da altri studenti, più capaci, con ruolo di esperto, tutor e di peer educator. Alcuni studenti hanno già esperienza, in tal campo, grazie alla partecipazione a progetti di alternanza scuola-mondo del lavoro.

Gli studenti saranno parte attiva non solo rispetto alla comunità scolastica ma anche coinvolgendo il territorio nell'organizzazione e gestione di una web-radio.

Il collante a tutta l'attività è dato dall'uso di uno strumento di e-learning come Moodle, in cui saranno ospitati e resi disponibili a tutte le scuole partner e al territorio tutti i materiali prodotti (lezioni, applicazioni, video).

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

Tale progetto affianca e incrementa l'offerta formativa curriculare, pomeridiana ed extracurriculare della scuola, in particolare le attività di alternanza scuola-mondo del lavoro e SCUOLA APERTA-CULTURA. L'ITI Majorana, che accoglie studenti impegnati nei percorsi di specializzazione in ambito informatico, elettronico e chimico-biologico, ha da tempo avviato una fattiva collaborazione con scuole primarie e secondarie di primo grado del territorio in cui gli allievi sono stati apprezzati per l'attività svolta. Grazie a tale progetto si tende a incrementare l'approccio al pensiero logico che è parte integrante degli indirizzi dell'ITI e diffonderlo tramite attività di formazione in cui gli studenti dell'ITI lavorano in qualità di peer-educator. Tale progetto si affianca inoltre al progetto qualora finanziato con azione PON-FSE 'Non mi perdo' e 'Competenze Ambito Majorana'. Si propone di ampliare la platea dei partecipanti e di valorizzare quanto appreso sia nelle discipline di indirizzo che nei progetti relativi alle certificazioni informatiche e alle reti con attività che consentano di vivere con maggiore motivazione e soddisfazioni il percorso scolastico scelto.

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 progetto mette in campo le esperienze maturate dai singoli docenti e le problematiche emerse dal Rav e programmate nel piano di miglioramento, per proporre una didattica nuova, inclusiva e attuare strategie flessibili per garantire una solida formazione anche agli studenti in difficoltà per svantaggi sociali e culturali familiari.

Il progetto abbraccia il tema dell'inclusione grazie alle modalità laboratoriali e attive con cui si intende implementare il percorso formativo; in particolare, i contenuti redazionali legati alle problematiche di cittadinanza digitale daranno modo di confrontarsi anche agli studenti che sono in difficoltà di varia natura. I "digital natives" non rispondono alla tradizione non si riconoscono in essa, ma si lasciano coinvolgere e trasportare dalle nuove tecnologie. Le tecniche di e-learning e la didattica laboratoriale consentono la condivisione con l'insegnante delle difficoltà incontrate e la progettazione di una soluzione condivisa.

Il progetto si focalizza sull'acquisizione di competenze digitali trasversali, particolarmente importanti per allievi in svantaggio, e mira a solidificarli grazie all'approccio non formale delle lezioni, dei laboratori nonché allo sviluppo di diversi linguaggi innovativi: visivo, verbale, multimediale e alla verifica a piccole tappe degli apprendimenti.

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.

I processi di autoanalisi saranno parte integrante del progetto; le competenze trasversali saranno oggetto di valutazione dei consigli di classe interessati perché rientrano nelle competenze di cittadinanza. A livello di istituto saranno inoltre valutate le presenze ai vari moduli progettati nonché l'incremento delle conoscenze e il confronto in due anni su una platea di soggetti analoghi potrà dar modo di intervenire per modificare l'azione in corso quando si osservasse un impatto sul livello di apprendimento inferiore alle attese.

Il territorio e, in particolare, le scuole dell'ambito territoriale, sono coinvolti poiché parte integrante del progetto proprio grazie agli strumenti tecnologici che consentono la partecipazione ad un elevato numero di attori coinvolti e ad una diversa tipologia di moduli. I destinatari del progetto e le famiglie degli allievi ma anche i consigli di classe e i partner potranno valutare le ricadute degli apprendimenti grazie alla somministrazione on-line di questionari in itinere e finali relative ai vari aspetti del progetto. L'uso consolidato del registro elettronico e della piattaforma di e-learning Moodle è modalità esportabile sia nel processo di valutazione che nella condivisione protetta dei materiali.

Tale progetto si propone come azione pilota e modello collaborativo tra gli allievi, le famiglie, il territorio e il terzo settore.

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

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

La scuola, che da tempo è riferimento nel territorio per le nuove tecnologie, si apre ad una nuova modalità di interazione, coinvolgendo gli studenti e i diversi attori dell'ambito territoriale grazie alla produzione di materiali messi a disposizione sulla piattaforma di e-learning e alla veicolazione degli interventi attraverso la web-radio.

Le iniziative previste dal progetto saranno condivise con la comunità scolastica (allievi, docenti e famiglie) tramite la bacheca web del registro elettronico e pubblicizzate grazie al sito web della scuola. Le attività che prevedono momenti di collaborazione con le scuole del territorio saranno calendarizzate con i partner e prevederanno un momento di socializzazione attraverso un focus group che coinvolgerà anche gli attori del terzo settore e del territorio.

Saranno oggetto di documentazione sia le lezioni per la realizzazione di una web-radio che per la sua organizzazione e gestione sia quelle legate allo sviluppo di applicativi per il coding e lo storytelling.

A conclusione del progetto i soggetti coinvolti valuteranno la prosecuzione delle attività e l'utilizzo dei materiali e delle modalità di fruizione come best practices per altri contesti.

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.

Il progetto mira al coinvolgimento degli studenti e a stimolarne la partecipazione al processo di apprendimento attraverso differenti metodologie didattiche e di strumenti tecnologici che oltre a rendere ricco ed efficace l'insegnamento consentano all'allievo di essere protagonista del suo sapere. L'uso di piattaforme di e-learning rende possibile da un lato il coinvolgimento della famiglia che può avere accesso a quanto lo studente produce e adeguarsi ai tempi utili all'apprendimento del singolo. Lo strumento di e-learning rende possibile l'attuarsi di una comunità virtuale che comprende vari studenti e insegnanti dello stesso ambito territoriale e che si concretizza, negli incontri in presenza, in una comunità reale di soggetti che condividono un sapere comune e condiviso. I genitori e gli studenti sono coinvolti sia dalla fase di progettazione si occupano di definire i contenuti relativi alle attività formative sulla produzione digitale. Sarà loro premura prestare attenzione all'utilizzo di linguaggi non violenti e discriminanti. I genitori saranno inoltre coinvolti, con colloqui individuali cercando la collaborazione per supportare la motivazione di soggetti socialmente, culturalmente ed emotivamente fragili. In alcuni moduli si prevede di coinvolgere, in ruolo di peer educator altri studenti per consentire non solo un tutoring tra pari ma lavori di gruppo che permettano di collegare e consolidare le conoscenze, oltre che di aumentare la motivazione.

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

La multimedialità è una possibilità civilizzatrice legata ad una vera e propria intelligenza collettiva, che collega in rete e in modo semplice, migliaia di persone. L'agorà elettronica non deve essere una prerogativa per un'élite ma sfrutta tutto il potenziale democratico di rete e delle tecnologie informatiche per diventare una realtà per tutti.

I moduli vogliono intervenire sui temi legati allo star bene dell'individuo parte di una società in cui i codici comunicativi e la codifica digitale dell'informazione sono strumenti per sviluppare consapevolezza critica sulle potenzialità connesse alla rete, per rendere gli utenti dei fruitori capaci ed in grado di comprendere i rischi legati a comportamenti non conformi ad una sana crescita della persona; tali contenuti saranno tema centrale dei moduli progettuali relativi alla organizzazione e gestione della web radio che avrà durata biennale. Saranno esplorati i temi inerenti la consapevolezza all'uso della rete valutate le risorse informative impiegate, per provenienza, qualità e attendibilità. I moduli Processing Majo e Programma majo sono volti al miglioramento delle capacità di codifica e trattamento dell'informazione e al trasferimento di queste conoscenze su allievi di cicli di istruzione inferiore. Tutti i moduli prevedono l'uso intenso dei laboratori di informatica e di tecniche del suono e si legano ai progetti di alternanza scuola mondo del lavoro e al progetto "Scuola aperta cultura" già attivo e previsto dal PTOF.

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
ALternanza scuola-lavoro	pag.22	http://www.itismajo.it/Documenti%20condi visi/PTOF/PTOF_2016-2019.pdf
Arcobaleno	pag. 19	http://www.itismajo.it/Documenti%20condi visi/PTOF/PTOF_2016-2019.pdf
Attive compagnie e sportello di ascolto	pag. 19	http://www.itismajo.it/Documenti%20condi visi/PTOF/PTOF_2016-2019.pdf
Certificazioni e progetti di eccellenza	pag. 12	http://www.itismajo.it/Documenti%20condi visi/PTOF/PTOF_2016-2019.pdf
Invalsi e monitoraggi	pag. 17	http://www.itismajo.it/Documenti%20condi visi/PTOF/PTOF_2016-2019.pdf
Portale per la chimica e l'educazione scientifica	pag. 16	http://www.itismajo.it/Documenti%20condi visi/PTOF/PTOF_2016-2019.pdf
Scuola Aperta - CULTURA	pag. 15	http://www.itismajo.it/Documenti%20condi visi/PTOF/PTOF_2016-2019.pdf
Scuola aperta-recupero	pag.14	http://www.itismajo.it/Documenti%20condi visi/PTOF/PTOF_2016-2019.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
Educazione alla convivenza e all'inclusione sociale	1	Associazione Giobbe Onlus	Dichiarazione di intenti	2609/2017	17/05/2017	Sì
Realizzazione di moduli didattici innovativi relativi alle metodologie di coding	1	INDIRE	Dichiarazione di intenti	2581/2017	16/05/2017	Sì
Agevolare e accrescere l'offerta culturale e formativa delle generazioni più giovani del territorio, favorendo la consapevolezza delle scelte personali	1	Comune di Rivoli	Dichiarazione di intenti	2636/2017	18/05/2017	Sì
Agevolare e accrescere l'offerta culturale e formativa delle generazioni più giovani del territorio, favorendo la consapevolezza delle scelte personali	1	Comune di Grugliasco	Dichiarazione di intenti	2643/2017	18/05/2017	Sì

Educazione alla convivenza e alla inclusione sociale	1	San Donato Cooperativa Sociale	Dichiarazione di intenti	2645/2017	18/05/2017	Sì
Agevolare e accrescere l'offerta culturale e formativa delle generazioni più giovani del territorio, favorendo la consapevolezza delle scelte personali	1	Consorzio Sociale Abele Lavoro Società Cooperativa Sociale	Dichiarazione di intenti	2656/2017	18/05/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Suole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Laboratori presso le scuole primarie e secondarie di primo grado del territorio per la realizzazione di semplici giochi e app per smartphone, insegnando ai ragazzi l'uso degli strumenti di coding	TOIC8AY00L I.C. TORINO - PALAZZESCHI	2480/2017	12/05/2017	Sì
Laboratori presso le scuole primarie e secondarie di primo grado del territorio per la realizzazione di semplici giochi e app per smartphone, insegnando ai ragazzi l'uso degli strumenti di coding	TOEE06400C D.D. TORINO - 'TOSCANINI'	2482/2017	12/05/2017	Sì
Laboratori presso le scuole primarie e secondarie di primo grado del territorio per la realizzazione di semplici giochi e app per smartphone, insegnando ai ragazzi l'uso degli strumenti di coding	TOIC86700T I.C. GRUGLIASCO - DI NANNI	2485/2017	12/05/2017	Sì
Laboratori presso le scuole primarie e secondarie di primo grado del territorio per la realizzazione di semplici giochi e app per smartphone, insegnando ai ragazzi l'uso degli strumenti di coding	TOEE10500D D.D. COLLEGNO III	2488/2017	12/05/2017	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Programma Majo	€ 4.769,70
Processing Majo uno	€ 5.082,00
Majo radio anno uno	€ 5.082,00
Processing Majo due	€ 4.977,90
Majo radio anno due	€ 5.082,00

TOTALE SCHEDE FINANZIARIE

€ 24.993,60

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Programma Majo

Dettagli modulo

Titolo modulo	Programma Majo
Descrizione modulo	Il modulo di programmazione rivolto agli studenti di terza vuole aiutare gli allievi, in particolare se in difficoltà nella soluzione di problemi con paradigma informatico, ad affrontarli applicando la logica e utilizzando la sintassi dei linguaggi di programmazione. Tale modulo ha l'obiettivo di incrementare le competenze nell'uso di strumenti di sviluppo con ambiente integrato lavorando in laboratori attrezzati, in piccoli gruppi, in cui allievi più preparati si affiancano in funzione di peer educator ai formatori e, in orario extracurricolare, operano per migliorare le competenze dei compagni nella soluzione di problemi; l'identificazione e risoluzione degli errori di codifica sintattici e semantici costituisce uno degli obiettivi didattico-formativi del modulo. La valutazione del percorso si avvarrà dei risultati curriculari delle materie di specialità già inseriti nel percorso; i risultati attesi sono inerenti la conoscenza di alcuni algoritmi notevoli che operano su strutture dati in memoria centrale e in memoria di massa.
Data inizio prevista	01/09/2017
Data fine prevista	31/08/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TOTF10000X
Numero destinatari	17 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Programma Majo

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		17	1.769,70 €
	TOTALE					4.769,70 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale
Titolo: Processing Majo uno

Dettagli modulo

Titolo modulo	Processing Majo uno
Descrizione modulo	Gli studenti delle classi terze dei corsi di informatica svolgono laboratori presso le scuole primarie e secondarie di primo grado del territorio realizzando semplici giochi e app per smartphone, insegnando ai ragazzi l'uso degli strumenti Scratch e AppInventor. L'attività sarà attuata nelle scuole partner con gruppi di allievi che, in orario extrascolastico, avranno funzione di peer educator e si attiveranno per far apprendere ai compagni più giovani i primi elementi di coding. Tale modulo vuole rafforzare e consolidare la determinazione ad apprendere degli studenti portando anche un miglioramento degli esiti conseguiti all'esame di stato, ampliare le competenze disciplinari e incrementare la condivisione degli obiettivi in merito alle competenze di cittadinanza degli studenti. L'attuazione prevede fasi di formazione per tutti gli studenti coinvolti che non solo in tal modo hanno la possibilità di incrementare le proprie competenze in ambito di produzione di applicativi software ma anche di attuare un percorso in continuità con le scuole di livello inferiore. Saranno verificati gli esiti nell'ambito dei progetti di alternanza scuola mondo del lavoro e controllando la partecipazione attiva, le presenze e il ritorno nelle discipline curriculari. Il modulo sarà attivato in due anni consecutivi per consentire la messa a regime dell'attività e le eventuali correzioni di attuare nell'anno successivo. I materiali prodotti saranno disponibili nella piattaforma di elearning Moodle.
Data inizio prevista	01/09/2017
Data fine prevista	31/08/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TOTF10000X
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Processing Majo uno

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale
Titolo: Majo radio anno uno

Dettagli modulo

Titolo modulo	Majo radio anno uno
Descrizione modulo	Il linguaggio della comunicazione è strumento multimediale fondamentale per espressioni legate al mondo dell'alternanza scuola-lavoro. Obiettivo del modulo biennale è il connubio tra competenze tecniche e ingegnosità multimediale nel processo idea-progetto che si esprime con la realizzazione di un prodotto realmente immesso sul mercato. Educazione all'uso di software professionali, di strumentazione di ripresa e postproduzione audio e valutazione delle informazioni con lavori in gruppo, ricerca di obiettivi condivisi, implementazione attraverso i social network sono approcci metodologici non formali attivi che si intendono attuare. Nel primo anno si intende realizzare e gestire un format radiofonico inedito con puntate pilota educando alla comprensione, struttura, scrittura, pubblicazione consapevole di informazioni attraverso una redazione. Gli studenti si confrontano con un vero pubblico, con dati d'ascolto reali, fanno del progetto una sfida di competenze tecniche attive e creatività logica ed emozionale con spirito d'iniziativa rendendo partecipe tutta la comunità scolastica attraverso l'ascolto delle puntate. La valutazione del modulo terrà conto delle presenze, della validazione rispetto ai criteri definiti nelle attività di alternanza scuola-mondo del lavoro nonché dell'acquisizione delle competenze valutate attraverso la piattaforma di e-learning e le ricadute nell'attività didattica curriculare grazie all'interazione col consiglio di classe degli allievi partecipanti.
Data inizio prevista	01/09/2017
Data fine prevista	31/08/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TOTF10000X
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Majo radio anno uno

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Processing Majo due

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Processing Majo due
Descrizione modulo	Nel secondo anno si consolida il format in relazione alle fasce d'ascolto, ai temi trattati (violenza, cyber bullismo, discriminazioni) e all'uso di competenze specifiche della tecnica del suono; saranno coinvolti in funzione di peer educator gli studenti formati nel primo modulo per garantire la continuità nel processo idea-progetto per la realizzazione di un prodotto realmente immesso sul mercato; la redazione si allarga per educare alla comprensione, struttura, scrittura, pubblicazione consapevole di informazioni. Obiettivo del modulo è l'educazione all'uso di software professionali, di strumentazione di ripresa e postproduzione audio e valutazione delle informazioni con lavori in gruppo, la ricerca di obiettivi condivisi, l'implementazione attraverso i social network con un approccio metodologico non formale. Gli studenti, attraverso la messa in onda sulla web radio, si confrontano con un vero pubblico, con dati d'ascolto reali, fanno del progetto una sfida di competenze tecniche attive e creatività logica ed emozionale con spirito d'iniziativa rendendo partecipe tutta la comunità scolastica attraverso l'ascolto delle puntate. La valutazione terrà conto delle presenze, dei criteri definiti nelle attività di alternanza scuola-mondo del lavoro nonché dell'acquisizione delle competenze valutate attraverso la piattaforma di e-learning e le ricadute nell'attività didattica curriculare grazie all'interazione col consiglio di classe degli allievi partecipanti.
Data inizio prevista	01/09/2018
Data fine prevista	31/08/2019
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TOTF10000X
Numero destinatari	19 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Processing Majo due

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Majo radio anno due

Dettagli modulo

Dettagli modulo	

Titolo modulo	Majo radio anno due
Descrizione modulo	Il linguaggio della comunicazione è strumento multimediale fondamentale per espressioni legate al mondo del lavoro. Obiettivo del modulo biennale è il connubio tra competenze tecniche e ingegnosità multimediale nel processo idea-progetto che si esprime con la realizzazione di un prodotto realmente immesso sul mercato. Contenuti: realizzazione e gestione di un format radiofonico atto a formare studenti sia dal punto di vista della tecnica del suono che redazionale contenutistico. Metodologia tecnica: studio e gestione pratica di software professionali, di strumentazione di ripresa e postproduzione audio. Metodologia redazionale: lavoro in gruppo, ricerca di obiettivi condivisi, implementazione attraverso i social network. Realizzazione: 6 puntate pilota per un pubblico giovane che faccia esprimere gli studenti su attività, problemi, speranze ed emozioni legate al mondo della scuola. La messa in onda di questo programma avverrà attraverso la radio web Radio Stella Piemonte, presente sul territorio piemontese dal 2009, che produce 21 programmi settimanali inediti. Copertura di programmazione di 24 ore con la peculiarità dell'eterogeneità. La possibilità offerta agli studenti di confrontarsi con un vero pubblico, di verificare i dati d'ascolto e acquisire le competenze necessarie alla buona realizzazione del prodotto, fanno del progetto non una mera esercitazione ma una sfida di competenze tecniche e creatività rendendo partecipe tutta la scuola attraverso l'ascolto delle puntate.
Data inizio prevista	01/09/2018
Data fine prevista	31/08/2019
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TOTF10000X
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Majo radio anno due

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

Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 43788)
Importo totale richiesto	€ 24.993,60
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	2648/2017
Data Delibera collegio docenti	26/04/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	2649/2017
Data Delibera consiglio d'istituto	26/04/2017
Data e ora inoltro	18/05/2017 16:30:55
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>Programma Majo</u>	€ 4.769,70	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Processing Majo uno</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Majo radio anno uno</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Processing Majo due</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Majo radio anno due</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Codice Majorana"	€ 24.993,60	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 24.993,60	€ 25.000,00