



Candidatura N. 991991
2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	'PARMENIDE'
Codice meccanografico	SAIS01200T
Tipo istituto	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
Indirizzo	VIA RINALDI,1
Provincia	SA
Comune	Vallo Della Lucania
CAP	84078
Telefono	09744147
E-mail	SAIS01200T@istruzione.it
Sito web	www.liceoparmenidevallo.gov.it
Numero alunni	763
Plessi	SAPC012015 - "PARMENIDE" SAPM012019 - "G.VERGA"



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	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. 991991 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	Elea-Velia in APP	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Elea-Velia in WEB	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Il C++	€ 5.082,00
	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: ', se faccio imparo'

Progetto: ', se faccio imparo'	
Descrizione progetto	<p>Il progetto prevede attività riguardanti lo sviluppo e/o il potenziamento delle competenze digitali di base come quelle relative ad un uso consapevole della rete, alla sicurezza informatica e alla acquisizione dei principi di base di un linguaggio di programmazione (C++).</p> <p>Il progetto è articolato in tre moduli di 30 H.</p> <p>Il primo modulo prevede, oltre ad una attività iniziale sulla sicurezza digitale, sulla valutazione delle fonti di informazione, la costruzione di una APP, in ambiente ANDROID, sul sito archeologico di Elea-Velia contenente, in lingua italiana e inglese, informazioni generali, geografiche, storiche, filosofiche ecc.</p> <p>Il secondo modulo, oltre alle attività iniziali del primo modulo, prevede la costruzione ,con software OPEN SOURCE, di un sito web contenente, in lingua italiana e inglese, informazioni generali, geografiche, storiche, filosofiche ecc. sul Parco Archeologico di Elea-Velia.</p> <p>Nel terzo modulo sarà affrontata la problematica inerente la sicurezza informatica in rete e successivamente saranno svolte attività di programmazione il linguaggio C++.</p> <p>Tutti e tre i moduli prevedono attività di laboratorio .per consentire un apprendimento mediante la pratica.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

La scuola è posta nel Parco Nazionale del Cilento e Vallo di Diano , anche se in un'area interna: ciò costituisce uno stimolo per il recupero delle conoscenze locali tipiche della parte del territorio collinare, fluviale e montano, che il generalizzato turismo marino ha completamente compromesso. Proprio in queste zone l'intervento dell'uomo è stato meno omologante agli standards ricorrenti, rendendo, pertanto, necessaria la nascita di una cultura di conoscenza, e divulgazione dei propri valori ambientali e umani. Per ciò che concerne il tessuto sociale, una fetta significativa della popolazione svolge la propria attività lavorativa nell'agricoltura, anche se il commercio, con l'estendersi della grande distribuzione a discapito del commercio al dettaglio, continua ad assorbire un numero rispettabile di lavoratori. Completano la scala sociale la classe impiegatizia e i liberi professionisti. In tale contesto la Scuola rappresenta ancora l'agenzia culturale e formativa per eccellenza anche se negli ultimissimi anni, con l'avvento della comunicazione telematica, si sono dilatati spazi ed ambiti di comunicazione. Esiste tuttavia la possibilità di fenomeni di dispersione scolastica correlata con le condizioni di precarietà economica di alcune fasce della popolazione, con problemi familiari, su cui continuano a pesare in misura decisiva i fattori socio-economici-culturali già ricordati.

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 generali sono:

- sviluppare la capacità di usare con consapevolezza la rete;
- saper valutare le fonti di informazione;
- acquisire la capacità di individuare e prevenire i rischi informatici e telematici;
- acquisire i concetti di base di un linguaggio di programmazione.
- saper costruire una APP Android
- saper costruire un sito web con un CSS.

Gli obiettivi specifici sono:

- conoscere i concetti di base del linguaggio c++;
- saper reperire e installare il software per la programmazione c++ e per la compilazione dei programmi;
- saper costruire semplici programmi in linguaggio C++;
- saper costruire una APP Android in linguaggio Java e/o con altro software dedicato;
- saper costruire un sito web con software CSS;
- conoscere le modalità di acquisizione di spazi web per la residenza di siti;
- conoscere la storia, la logica e il funzionamento di internet;
- saper rilevare e prevenire i rischi informatici e telematici;
- saper utilizzare strategie comportamentali per prevenire esperienze negative in rete;
- saper reperire informazioni in rete e valutarne l'attendibilità;
- conoscere le norme sui diritti d'autore e l'obbligo della citazione;
- _ conoscere le norme sul trattamento e sulla conservazione di dati sensibili.

-

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'Istituto di Istruzione Superiore "Parmenide", comprende nel suo organico le sezioni del Liceo Classico, del Liceo Musicale, del Liceo delle Scienze Umane, e del Liceo Linguistico. Fa parte di questa realtà una popolazione scolastica molto variegata, con la presenza di alunni fortemente motivati ma anche di fasce deboli che evidenziano problematiche sia sul piano della socializzazione che su quello dell'acquisizione dei contenuti disciplinari.

Per quanto concerne le competenze digitali, i docenti rilevano che, da diversi anni, gli studenti sono orientati prevalentemente verso l'uso dei social network trascurando le competenze digitali di base. Molti studenti non riescono ad utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie, non usano consapevolmente la rete, non sanno valutare le fonti di informazione, non sono a conoscenza delle norme anche comportamentali sulla sicurezza informatica e in internet, non utilizzano software specifici utili per lo studio e per il le attività lavorative.

Inoltre, molti studenti, soprattutto dell'indirizzo classico, dotati di forte motivazioni e buone capacità, proseguono gli studi iscrivendosi a facoltà universitarie ad indirizzo tecnico-scientifico. Presso le facoltà scientifiche e tecniche sono utilizzati linguaggi di programmazione (come C++) in molti esami, pertanto una conoscenza pregressa delle basi di programmazione potrebbe facilitare migliorare il percorso di studio.

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'apertura della Scuola nelle ore pomeridiane è già una realtà presente nell'istituto, che annovera tra le sue attività quelle del gruppo sportivo, del recupero e potenziamento e dei progetti legati al PTFOF d'Istituto. Si provvederà ad un ulteriore incremento dei giorni e degli orari di apertura attraverso l'utilizzo di personale ATA (collaboratori scolastici, amministrativi e di laboratorio) e docente, da impiegare a vario titolo e, compatibilmente con le rispettive competenze, nelle attività previste dal progetto. Si prolungherà, l'apertura della scuola, anche la giornata del sabato, mentre si cercherà di far terminare o sospendere le attività, nel periodo estivo, in quanto le autolinee che durante il periodo scolastico effettuano il trasporto degli alunni, nel periodo estivo sospendono o riducono alcune corse.



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)

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...).

Sono stati promossi e ratificati, a livello territoriale, accordi con altre scuole e soggetti operanti sul territorio al fine di ampliare la portata dell'intervento e coinvolgere tutte le agenzie educative, sociali, sportive ed istituzionali al fine di potenziare, negli alunni, le competenze di base e porre le premesse per la lotta all'insuccesso formativo e abbandono scolastico, nonché il sostegno e il potenziamento delle eccellenze.

Nello specifico, per questo progetto, è stata attivata una collaborazione con l'Istituto d'Istruzione Superiore 'Cenni-Marconi'. Questo Istituto, ad indirizzo tecnico e professionale, date le professionalità in campo informatico presenti, potrà fornire un'utile collaborazione nell'attuazione del progetto, in caso di approvazione, fornendo indicazioni utili soprattutto nel campo dei linguaggi di programmazione.

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 metodo di apprendimento, per essere "vincente" deve stimolare negli alunni una continua presa di coscienza di ciò che sta avvenendo. Chi apprende, sperimenta, manipola, interpreta, analizza, associa, riflette ed in definitiva modifica il proprio comportamento, finalizzandolo al raggiungimento del traguardo. E' utile partire sempre da una situazione globale, in quanto tale globalità è necessaria per creare nella persona la consapevolezza di ciò che dovrà affrontare, prediligendo, quindi l'approccio laboratoriale. Il processo successivo di verbalizzazione permetterà all'allievo di elaborare e organizzare a livello concettuale gli elementi più importanti acquisiti e di comunicarli. Gli elementi cardine che caratterizzano il progetto sono rappresentati, oltre che dalle azioni didattiche e di collaborazione precedentemente descritte, che l'Istituto intende mettere in campo, per combattere il fenomeno dell'insuccesso formativo dei propri allievi, anche dal riconoscimento dei crediti formativi certificati che verranno inseriti nella valutazione degli allievi da parte del Consiglio di Classe, dall'azione di orientamento e supporto nell'inserimento nel mondo del lavoro, dall'integrazione delle attività del progetto con quanto stabilito ed approvato nel PTOF d'Istituto.

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

L' Istituto di Istruzione Superiore 'Parmenide' da diversi anni, partecipando ai progetti PON FESR previsti dai bandi relativi agli ambienti per l'apprendimento, si è dotato di strumenti tecnologici atti ad essere utilizzati per una didattica innovativa basata sulle competenze digitali. La nostra scuola ha partecipato a diversi progetti previsti dai bandi PON FSE sulle competenze base in cui sono stati proposti moduli relativi all'allestimento di siti o alla gestione di pagine WEB il che richiede necessariamente lo sviluppo della capacità di orientarsi nel mondo della rete per discriminare e utilizzare le informazioni acquisite. La stessa capacità è inoltre richiesta per lo svolgimento di alcune attività relative all' alternanza scuola- lavoro, che dallo scorso anno è obbligatoria anche nei licei, le quali prevedono l'implementazione dei siti delle associazioni con cui si è collaborato

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.

La strategia prevista per il coinvolgimento dei destinatari è quella di offrire agli studenti attività non strettamente curricolari, essenzialmente educative, con ricadute didattiche indirette, di realizzare interventi educativi volti a compensare difficoltà relazionali che complicano tra l'altro il rapporto docente-discente, a facilitare forme adeguate di socializzazione laddove sussista un'abitudine quotidiana alla conflittualità, all'aggressività, ad avvicinare gli studenti al lavoro cooperativo, alla finalizzazione di un progetto comune. Per favorire l'inclusione digitale, si pensa di incrementare l'accesso a internet, le competenze digitali e la fruizione di informazioni e servizi online tra studenti di contesti sociali svantaggiati o studenti BES, DSA e disabili. Si offrirà agli alunni più in difficoltà, in base alle proprie caratteristiche, potenzialità, fragilità e debolezze l'occasione di recuperare quelle competenze relazionali che sono insieme prerequisito dell'apprendimento ed elemento decisivo per una sana e matura cittadinanza. Questi laboratori sono destinati a gruppi interclasse, ad alunni in determinate difficoltà momentanee che richiedono un breve periodo di rilassamento dall'attività didattica tradizionale. Le attività, però, si svolgono nella piena condivisione delle esperienze.



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)

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.

Ogni intervento educativo produce dei risultati quantificabili (output) in termini di miglioramento delle competenze e delle conoscenze e, questi ultimi portano, a loro volta, dei cambiamenti (outcome) nel comportamento e nelle condizioni di vita dei destinatari. Quella parte di cambiamento dovuta all'intervento educativo è definita impatto. Ebbene, la valutazione dell'impatto ovvero dell'efficacia del progetto che si vuole proporre, dipenderà da diversi fattori tra i quali la situazione di partenza e lo stile di apprendimento degli alunni. Nello specifico verranno predisposti:

Monitoraggio ex ante, in itinere e finale sullo svolgimento delle attività attraverso l'ausilio di questionari, prove strutturate, schede di osservazione delle prestazioni e dei comportamenti, schede di autoanalisi ed autovalutazione;

Momenti di follow-up, ovvero incontri ad attività avviate, tendenti a valutare i progressi realizzati non tanto a livello di competenze e conoscenze, quanto in termini di trasferimento sui comportamenti e sulle capacità di utilizzare le conoscenze acquisite per ulteriori apprendimenti;

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 messo in rete attraverso il sito web dell'Istituto, così come tutte le iniziative di pubblicizzazione dello stesso, ivi comprese le procedure dei bandi per l'individuazione delle figure esterne ed interne al funzionamento dei moduli, nonché eventuali fornitori. Verranno coinvolte, attraverso spot, le TV locali, prodotte brochure e opuscoli informativi. La durata dei moduli sarà biennale, per cui si potranno preventivare azioni ed interventi oltre la durata naturale del progetto stesso. Tutte le azioni, gli interventi, le esperienze e le strategie che verranno poste in essere nei moduli, saranno documentate e, nel caso dovessero ottenere i cambiamenti desiderati, verranno esportate in altri ambiti o contesti educativi dell'istituto, tenendo presente però, che essendo le pratiche efficaci (best practices) non un punto di arrivo ma un processo in continua evoluzione, dovranno sempre essere legate al contesto ed al tempo in cui verranno replicate.

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.

Le studentesse e gli studenti sono coinvolti, in fase progettuale, attraverso la partecipazione agli incontri con il gruppo di progetto dei rappresentanti d'Istituto e dei rappresentanti di classe .

In tali occasioni essi avranno la possibilità di formulare proposte relativamente ad iniziative o attività da porre in atto.

Premesso che il coinvolgimento delle famiglie all'interno del percorso didattico educativo consente una più completa realizzazione degli obiettivi e delle finalità del processo di formazione che il progetto intende realizzare, nella fase di progettazione di ciascun modulo sono previsti spazi di intervento e collaborazione delle famiglie con:

1. incontri di discussione relativi ad aspetti psicologici, sociologici ed educativi con il gruppo di progetto dell'Istituto;
2. coinvolgimento nella preparazione dei moduli;
3. condivisione degli obiettivi e dei traguardi formativi da raggiungere e dei punti di criticità di cui tener conto.

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

Le tematiche affrontate nel progetto sono:

- Diritti e responsabilità in internet: internet (storia, logica e funzionamento), tutela e trattamento dei dati in rete e privacy, sicurezza informatica e telematica.
- Educazione ai media: gestire in sicurezza una identità online e offline, strategie comportamentali per prevenire e gestire i rischi in rete (odio online, bullismo, stalking, spam, furto di identità, phishing, ecc).
- Educazione all'informazione: valutazione delle fonti di informazione in rete, conservare e rendere disponibile informazioni in rete, rapporto tra citazione e plagio.
- Lettura, scrittura e produzione in ambienti digitali: costruzione di una app (con java o altri Software) e di un sito (con un CSS).
- Le basi della programmazione. Il linguaggio C++. Come si installa il software per programmare in linguaggio c++.

Tutte le tematiche prevedono attività pratiche di laboratorio



Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Nessun progetto collegato.

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alligato
Partnership progetto Fondi Strutturali Europei	SAIS06400E IST.SUP.'CENNI-MARCONI'	1501-IV.5	18/05/2017	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Elea-Velia in APP	€ 5.682,00
Elea-Velia in WEB	€ 5.682,00
Il C++	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 16.446,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Elea-Velia in APP

Dettagli modulo

Titolo modulo	
Elea-Velia in APP	



<p>Descrizione modulo</p>	<p>La struttura del modulo</p> <p>Il modulo consta di due parti. Nella prima saranno trattate tematiche riguardanti le competenze di "cittadinanza digitale", nella seconda le attività riguarderanno la costruzione di un'APP Android sul Parco Archeologico di Elea-Velia contenente informazioni generali, storiche, geografiche, filosofiche (Parmenide e Zenone), turistiche, ecc in lingua italiana e inglese.</p> <p>Gli obiettivi didattico/formativi del modulo</p> <ul style="list-style-type: none"> -sviluppare la capacità di usare con consapevolezza la rete; -saper valutare le fonti di informazione; -acquisire la capacità di saper individuare e prevenire i rischi informatici e telematici; -saper costruire una APP Android <p>I contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> -Diritti e responsabilità in internet: internet (storia, logica e funzionamento), tutela e trattamento dei dati in rete e privacy, sicurezza informatica e telematica. -Educazione ai media: gestire in sicurezza una identità online e offline, strategie comportamentali per prevenire e gestire i rischi in rete (odio online, bullismo, stalking, spam, furto di identità, phishing, ecc). -Educazione all'informazione: valutazione delle fonti di informazione in rete, conservare e rendere disponibile informazioni in rete, rapporto tra citazione e plagio. -Lettura, scrittura e produzione in ambienti digitali: costruzione di una APP Android (con java o altri Software). <p>Le principali metodologie</p> <p>Sarà prevista una didattica attiva basata su attività pratiche di laboratorio e sulla suddivisione dei corsisti in gruppi di lavoro (apprendimento cooperativo).</p> <p>I risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> -Uso consapevole della rete. -Migliorare le capacità di lavorare in gruppo -Saper progettare ed implementare una APP in ambiente Android. <p>Le modalità di verifica</p> <p>Le verifiche saranno effettuate tramite osservazioni sistematiche e tramite un questionario strutturato in ingresso e in uscita.</p> <p>Le modalità di valutazione</p> <p>La valutazione terrà conto dei risultati del questionario in uscita e dall'impegno e dall'interesse mostrati da ogni singolo corsista.</p> <p>Il profitto, espresso in decimi, sarà comunicato ai consigli di classe</p> <p>Altro</p> <p>Si utilizzeranno docenti (come risorse aggiuntive) per aiutare i corsisti a reperire le informazioni (storiche, filosofiche, ecc.) e per le traduzioni in inglese.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>30/09/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/08/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>SAPC012015 SAPM012019</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>



Scheda dei costi del modulo: Elea-Velia in APP

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: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Elea-Velia in WEB

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Elea-Velia in WEB



<p>Descrizione modulo</p>	<p>La struttura del modulo</p> <p>Il modulo consta di due parti. Nella prima saranno trattate tematiche riguardanti le competenze di "cittadinanza digitale", nella seconda le attività riguarderanno la costruzione di un sito web sul Parco Archeologico di Elea-Velia contenente informazioni generali, storiche, geografiche, filosofiche (Parmenide e Zenone), turistiche, ecc in lingua italiana e inglese.</p> <p>Gli obiettivi didattico/formativi del modulo</p> <ul style="list-style-type: none"> -sviluppare la capacità di usare con consapevolezza la rete; -saper valutare le fonti di informazione; -acquisire la capacità di saper individuare e prevenire i rischi informatici e telematici; -saper costruire un sito web con un CSS. <p>I contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> -Diritti e responsabilità in internet: internet (storia, logica e funzionamento), tutela e trattamento dei dati in rete e privacy, sicurezza informatica e telematica. -Educazione ai media: gestire in sicurezza una identità online e offline, strategie comportamentali per prevenire e gestire i rischi in rete (odio online, bullismo, stalking, spam, furto di identità, phishing, ecc). -Educazione all'informazione: valutazione delle fonti di informazione in rete, conservare e rendere disponibile informazioni in rete, rapporto tra citazione e plagio. -Lettura, scrittura e produzione in ambienti digitali: costruzione di un sito Web con un CSS. <p>Le principali metodologie</p> <p>Sarà prevista una didattica attiva basata su attività pratiche di laboratorio e sulla suddivisione dei corsisti in gruppi di lavoro (apprendimento cooperativo).</p> <p>I risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> -Uso consapevole della rete. -Migliorare le capacità di lavorare in gruppo -Saper progettare ed implementare un sito Web con applicativo CSS. <p>Le modalità di verifica</p> <p>Le verifiche saranno effettuate tramite osservazioni sistematiche e tramite un questionario strutturato in ingresso e in uscita.</p> <p>Le modalità di valutazione</p> <p>La valutazione terrà conto dei risultati del questionario in uscita e dall'impegno e dall'interesse mostrati da ogni singolo corsista.</p> <p>Il profitto, espresso in decimi, sarà comunicato ai consigli di classe</p> <p>Altro</p> <p>Si utilizzeranno docenti (come risorse aggiuntive) per aiutare i corsisti a reperire le informazioni (storiche, filosofiche, ecc.) e per le traduzioni in inglese.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>28/09/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>31/08/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>SAPC012015 SAPM012019</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Elea-Velia in WEB



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 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Il C++

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Il C++



<p>Descrizione modulo</p>	<p>La struttura del modulo</p> <p>Il modulo consta di due parti. Nella prima saranno trattate tematiche riguardanti le competenze di “cittadinanza digitale”, nella seconda le attività riguarderanno i principi di base del linguaggio di programmazione C++ e del funzionamento dei software per programmare e compilare i programmi in C++.</p> <p>Gli obiettivi didattico/formativi del modulo</p> <ul style="list-style-type: none"> -sviluppare la capacità di usare con consapevolezza la rete; -saper valutare le fonti di informazione; -acquisire la capacità di saper individuare e prevenire i rischi informatici e telematici; -acquisire i concetti di base di un linguaggio di programmazione. <p>I contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> -Diritti e responsabilità in internet: internet (storia, logica e funzionamento), tutela e trattamento dei dati in rete e privacy, sicurezza informatica e telematica. -Educazione ai media: gestire in sicurezza una identità online e offline, strategie comportamentali per prevenire e gestire i rischi in rete (odio online, bullismo, stalking, spam, furto di identità, phishing, ecc). -Educazione all'informazione: valutazione delle fonti di informazione in rete, conservare e rendere disponibile informazioni in rete, rapporto tra citazione e plagio. - Le basi della programmazione. Il linguaggio C++. Come si installa il software per programmare in linguaggio c++. <p>Le principali metodologie</p> <p>Sarà prevista una didattica attiva basata su attività pratiche di laboratorio e sulla suddivisione dei corsisti in gruppi di lavoro (apprendimento cooperativo).</p> <p>I risultati attesi</p> <p>Uso consapevole della rete.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Migliorare le capacità di lavorare in gruppo -Saper utilizzare il linguaggio C++ per progettare ed implementare .programmi relativi a problemi concreti. <p>Le modalità di verifica</p> <p>Le verifiche saranno effettuate tramite osservazioni sistematiche e tramite un questionario strutturato in ingresso e in uscita.</p> <p>Le modalità di valutazione</p> <p>La valutazione terrà conto dei risultati del questionario in uscita e dall'impegno e dall'interesse mostrati da ogni singolo corsista.</p> <p>Il profitto, espresso in decimi, sarà comunicato ai consigli di classe</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>29/09/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>31/08/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>SAPC012015 SAPM012019</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>



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 'PARMENIDE' (SAIS01200T)

Scheda dei costi del modulo: Il C++

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



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale(Piano 991991)
Importo totale richiesto	€ 16.446,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	6
Data Delibera collegio docenti	06/02/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	3
Data Delibera consiglio d'istituto	17/02/2017
Data e ora inoltro	19/05/2017 11:53:03
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>Elea-Velia in APP</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Elea-Velia in WEB</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Il C++</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto " , se faccio imparo"	€ 16.446,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 16.446,00	€ 25.000,00