



Candidatura N. 39106
2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	DON MILANI - MONTICHIARI
Codice meccanografico	BSIS01200Q
Tipo istituto	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
Indirizzo	VIA MARCONI 41
Provincia	BS
Comune	Montichiari
CAP	25018
Telefono	030961410
E-mail	BSIS01200Q@istruzione.it
Sito web	www.donmilanimontichiari.gov.it
Numero alunni	1665
Plessi	BSPS012016 - MONTICHIARI (SEZ.ASS.I.S."DON MILANI") BSRC01201P - IPC MONTICHIARI BSRI01201B - MONTICHIARI (SEZ.ASS.I.S."DON MILANI") BSTD012012 - MONTICHIARI (SEZ.ASS.I.S."DON MILANI") BSTD01251B - MONTICHIARI (SEZ.ASS.IS"DON MILANI")SER.



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 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Aumento promozioni al successivo anno scolastico (solo per gli studenti del II ciclo) 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. 39106 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenze di cittadinanza digitale	Real Video	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	GOSSIP NET	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	TECA POD CAST	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 17.046,00

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: If I know I don't make mistakes

Descrizione progetto	Il progetto è rivolto a piccoli gruppi di studenti appartenenti alle classi seconde dell'Istituto, che hanno un minimo di competenze digitali, ed è finalizzato a metterli in guardia sui pericoli e sulle conseguenze giuridiche e psicologiche delle azioni compiute in internet. E' necessario farli riflettere e far prendere loro coscienza che la rete non è uno spazio di cui hanno il pieno controllo. L'altro aspetto sul quale verranno sensibilizzati è la riflessione di come le social media technologies condizionano e cambiano il concetto di comunità e le relazioni ad esso connesse. Sono stati previsti tre moduli. Nel primo l'obiettivo è formare gli studenti a diventare formatori degli allievi delle classe seconda della scuola di primo grado in merito ai rischi e alle conseguenze dell'uso dei social media. Il secondo modulo si pone come obiettivo quello di stimolare gli studenti alla ricerca corretta delle informazioni al fine di pubblicarle in un blog. Il terzo modulo impone gli studenti ad una riflessione sulle conseguenze dell'introduzione delle SMT nella struttura sociale. Sarà cura dei responsabili del modulo mostrare come le tecnologie hanno abbattuto le barriere sociali per coloro che vivono la disabilità.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto "Don Milani" riunisce tre ordini di scuola: l'Istituto tecnico commerciale (AFM/SIA, l'Istituto professionale (MAT/PSC) e il Liceo (Scientifico/Linguistico/Scienze umane/Scienze Umane Economico). Il bacino d'utenza si sviluppa in un ambito molto ampio, che comprende la zona della Bassa Bresciana Orientale e Centrale, del Basso Garda e l'Alto Mantovano. Interessa circa 100.000 abitanti. Per favorire l'ampliamento dell'offerta formativa, l'Istituto collabora da anni con aziende, banche, studi professionali, la rete di scuole del Distretto locale, le amministrazioni comunali del bacino, l'ASL, il SERT, le associazioni sportive, la Biblioteca Civica, il Cinema, il Teatro, i Centri di Aggregazione Giovanile, il Centro Fiera del Garda, il Centro Territoriale Permanente di Calcinato, i Centri di Formazione Professionale, e con le agenzie culturali del territorio. I comuni del bacino, a vocazione storicamente agricola, hanno avuto negli ultimi decenni un accelerato processo d'industrializzazione, che ha dato origine a numerose aziende attive nei diversi settori produttivi. Il tenore di vita è medio-alto, sebbene abbia risentito della forte crisi economica degli ultimi anni. Dati indicativi del territorio sono l'alto flusso migratorio e la scarsa evasione dell'obbligo scolastico.

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 si pone i seguenti obiettivi generali:

- comprendere le potenzialità e i pericoli della rete;
- essere consapevoli dei propri diritti e dei diritti altrui in rete;
- diventare strumento di formazione di altri studenti, assicurando la replicabilità dell'esperienza;
- favorire negli allievi un percorso metacognitivo orientato al riconoscimento delle proprie attitudini;
- potenziare le competenze relazionali, di collaborazione e di condivisione;
- stimolare il senso di appartenenza alla comunità territoriale e scolastica;

In particolare, al termine del percorso, lo studente dovrà aver raggiunto i seguenti obiettivi specifici:

- *Saper ottimizzare le potenzialità della condivisione in rete
- *Saper cercare le informazioni attendibili e selezionare gli interlocutori
- *Saper individuare come un comportamento possa essere qualificato come reato e quali potrebbero essere le conseguenze
- *Saper gestire le emozioni scatenate da comportamenti scorretti compiuti da altri
- *Comprendere e valutare le conseguenze psicologiche delle proprie azioni
- *Essere in grado di comprendere chi c'è al di là dell'avatar
- *Saper condividere consapevolmente i propri materiali

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 si rivolge agli studenti delle classi seconde.

La selezione degli studenti si baserà sulla volontarietà perchè la curiosità per un argomento stimola lo studente a lavorare al meglio delle sue potenzialità. Sarà però a cura dei tutor delle classi stimolare alla partecipazione gli studenti coinvolti in atti sanzionati contrari alle regole della buona cittadinanza digitale.

La selezione avverrà secondo i seguenti criteri di equità:

- sarà assicurata un'equa rappresentanza di genere;
- saranno privilegiati gli studenti che abbiano tenuto comportamenti scorretti con i compagni;
- sarà assicurata la presenza proporzionata di studenti appartenenti ai tre ordini di scuola dell'Istituto;
- all'interno dello stesso ordine, verranno selezionati gli studenti con minori difficoltà di trasporto, visto che i moduli si svilupperanno prevalentemente nelle ore pomeridiane.

Il bisogno di un intervento di un'educazione all'uso dei social nasce dalla rilevazione di un aumento di comportamenti scorretti in materia sanzionati negli ultimi tre anni.

Gli altri destinatari sono gli studenti delle classi seconde dei due comprensivi del comune in cui ha sede l'Istituto, in quanto non impegnati negli esami di Stato e baby-fruitori delle SMT.

Saranno destinatari, infine, i genitori per i quali è prevista una formazione e la comunità tutta in quanto i prodotti autentici saranno a disposizione on-line.

Gli studenti coinvolti saranno 63, cioè 21 per modulo.

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 è normalmente aperto dalle 07.00 alle 23.00 dal lunedì al venerdì e il sabato dalle 7.00 alle 13.30. Durante l'intero periodo estivo l'Istituto è aperto fatto salvo la settimana centrale del mese di agosto.

Si ritiene pertanto di poter assicurare l'apertura negli orari in cui verranno calendarizzate le attività connesse al corso. Risulterà, però, presumibilmente, necessario organizzare gli incontri per il corso privilegiando le ore in coda alla normale attività scolastica, al fine di andare incontro alle esigenze di trasporto degli studenti.

Si aggiunge che, l'Istituto, qualora fosse necessario è comunque in grado di assicurare l'apertura anche al sabato pomeriggio per particolari eventi (es. manifestazioni, seminari ecc.) purché siano opportunamente preventivate.

Il personale docente e non ha già dato la sua disponibilità per contribuire alla realizzazione del progetto.

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...).

L'Istituto collabora da sempre con molti attori del territorio. Per questo progetto in particolare si intendono coinvolgere gli Istituti comprensivi del Comune di appartenenza e, in futuro, dei comuni limitrofi che hanno dato la loro disponibilità. Necessarie sono le competenze di uno psicologo che presenti i problemi legati ai social media e alla rete in un seminario e operi con i ragazzi per approfondire le tematiche con tecniche di gruppo. Il tutto per approfondire gli aspetti psicologici ed emozionali legati all'uso delle social media tecnologie.

Un giudice esperto sui reati e i pericoli delle SMT porterà la sua esperienza per permettere agli studenti di vedere in una simulazione in cosa consiste il suo lavoro. Un agente dell'intelligence del Ministero che, con la collaborazione di una 'vittima', metterà in guardia gli studenti sulla rete "nascosta", mostrando loro i pericoli. La polizia postale interverrà per un seminario e con materiali esplicativi di come un reato informatico venga scoperto.

Un regista, componente di un'associazione, parteciperà allo studio e alla realizzazione di video. Un esperto grafico aiuterà per lo studio delle interfacce del Blog e della teca Pod-Cast. Un tecnico formerà gli studenti sulla costruzione di un Blog e di un Pod-Cast.

Metodologie e Innovatività

Indicare, ad esempio: per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodologie/strategie didattiche saranno applicate nella promozione della didattica attiva (ad es. Tutoring, Peer-education, Flipped classroom, Debate, Cooperative learning, Learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning, ecc.) e fornire esempi di attività che potranno essere realizzate; quali strumenti (in termini di ambienti, attrezzature e infrastrutture) favoriranno la realizzazione del progetto; quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio (ad es. numero di studenti coinvolti; numero di famiglie coinvolte, ecc.).

Il progetto adotta approcci metodologici "non formali" e di tipo laboratoriale (hands-on). La didattica adottata è partecipata, gli studenti saranno direttamente coinvolti. Le metodologie didattiche adottate: flipped classroom, learning by creating, role playing, cooperative learning e collaborative learning, peer to peer.

Gli studenti produrranno un lavoro autentico on-line, pertanto è assicurata l'interdisciplinarietà.

L'Istituto è dotato di wi-fi e di computer. I docenti saranno disponibili mediante GS a supportare gli studenti per assicurare un'attività sinergica. Nel primo modulo è prevista un'inclusione diretta dei genitori in quanto è esplicitamente previsto per loro un momento formativo. Negli altri moduli si mettono a disposizione della comunità informazioni e materiali che possono essere liberamente consultati/scaricati on-line. Si tratta di basi di conoscenza che richiedono la progressione verticale del sapere sulle tematiche affrontate. Saranno rilasciati dei badge agli studenti formati, formatori e ai genitori. Nel primo modulo è prevista un'inclusione diretta dei genitori degli studenti delle classi seconde di I grado in quanto è previsto per loro un momento formativo. Sono previsti esperti, tutor d'aula e figure professionali aggiuntive (es. tecnici di laboratorio).

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

Nel POF triennale dell'Istituto decliniamo nel seguente modo la nostra mission:

- Educare alla convivenza democratica e all'uguaglianza;
- Tutelare la dimensione relazionale ed affettiva;
- Educare alla responsabilità personale e alla consapevolezza dei propri diritti e doveri;
- Valorizzare le diversità nel pluralismo delle realtà presenti nella comunità scolastica, con particolare attenzione agli alunni diversamente abili ed extracomunitari.

Appare chiaro che il progetto calza a pennello, non a caso abbiamo un **progetto** da anni dedicato alla **"Legalità"**.

Il nostro Istituto offre un'offerta formativa che consente ai nostri studenti traguardi in linea con le "competenze di cittadinanza europea", quindi anche quella "digitale".

Se a questo si aggiunge che presso nel nostro Istituto è attivo il progetto **Generazione Web** (FESR) e che ci siamo dotati di una rete Wi-Fi e di LIM con i progetti **PON-FSE** (Ambienti di apprendimento e potenziamento della rete Wi-Fi) è chiaro il nostro intento di continuare un percorso di formazione necessario al corretto uso delle strumentazioni già finanziate.

In linea con **PNSD** si intendono rafforzare le competenze relative alla comprensione e alla produzione di contenuti complessi e articolati anche all'interno dell'universo comunicativo digitale, nel quale a volte prevalgono granularità e frammentazione. Proprio per questo nel II e III modulo si intende lavorare sull'alfabetizzazione informativa e digitale (information literacy e digital literacy).

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.

Presso il nostro Istituto è presente la figura del docente tutor che rileva i comportamenti e l'andamento degli studenti che cercherà di coinvolgere i soggetti a rischio (vittime e rei) nel progetto.

In particolare dovrà assicurarsi di coinvolgere coloro che abbiano avuto comportamenti sanzionati e inerenti alla tematica e/o coloro che li hanno subiti. Questo progetto potrebbe essere per tutti loro un'occasione di riflessione e di maturazione.

Le metodologie prescelte potrebbero fare da stimolo per gli studenti, che non hanno buoni esiti scolastici, affinché comprendano le loro potenzialità.

Il percorso è aperto a qualsiasi tipo di studente. Le tecnologie digitali, infatti, sono spesso il mezzo con cui gli studenti con disabilità eliminano le barriere e si sentono come gli altri e con gli altri. In tutti i moduli saranno previste attività che potranno essere svolte da studenti in difficoltà.

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.

La valutazione dell'impatto sui destinatari del progetto avverrà attraverso un questionario in entrata sulle aspettative e sarà somministrato sia agli studenti del nostro istituto, sia agli studenti della scuola superiore di primo grado, sia ai genitori, sia ai fruitori del blog o della teca pod-cast.

Saranno utilizzate delle **griglie di osservazione** per la valutazione delle competenze acquisite dagli studenti e somministrato al termine di ogni modulo un **questionario per una riflessione metacognitiva**.

Durante l'attività saranno somministrati test di valutazione del proprio lavoro e del lavoro altrui e test di verifica delle semplici conoscenze acquisite.

Al termine delle attività agli studenti formatori e formati e ai genitori saranno rilasciati dei **badge** di riconoscimento dell'attività svolta.

Per gli studenti dell'Istituto il risultato finale della valutazione sarà parte fondante il rilascio della **certificazione delle competenze al termine del I biennio**.

L'Istituto farà un questionario on-line per gli studenti, le famiglie, i docenti coinvolti al fine di rilevare la soddisfazione dell'attività svolta.

Sarà possibile inoltre rilevare per i moduli due e tre l'andamento della fruizione da parte degli stakeholder.

Il progetto è legato alla ricerca educativa in quanto adotta metodologie innovative e cerca di sensibilizzare gli studenti e la comunità (i materiali prodotti saranno on-line) a problemi "nuovi" e in continua e veloce evoluzione: le nuove comunità di rete.

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 si pone l'obiettivo di formare dei "giovani formatori", seppure in tre modalità diverse e su diversi fronti (reati/vittime, informazioni news sulla rete, informazioni sulle comunità di rete). Questo significa che può essere replicato all'infinito e che è implementabile in ogni sua parte. Gli studenti che seguono il percorso, possono formare altri studenti all'interno dell'Istituto e fuori, possono formare i genitori e altri soggetti interessati (ad esempio gli anziani).

La comunità verrà coinvolta in questi termini:

- il primo modulo sarà presentato ai genitori degli studenti della scuola superiore di primo grado con un convegno;
- il secondo e il terzo modulo saranno pubblicizzati in radio e sul giornale locale e saranno disponibile un link dal sito dell'Istituto.

I materiali prodotti saranno presentati al termine dell'anno scolastico alla "giornata delle buone pratiche" da noi istituita quest'anno scolastico al fine di stimolare i docenti a mettersi in gioco per portare avanti una didattica di ricerca.

Il modello del progetto potrà essere riutilizzato anche da altre istituzioni scolastiche.

L'esperienza dei ragazzi coinvolti sarà disponibile l'anno successivo per gli studenti in entrata.

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.

Gli studenti e le studentesse saranno coinvolti con una presentazione del progetto mediante interventi nelle singole classi seconde e con video nei pannelli dell'Istituto. Sarà possibile iscriversi on-line anche con smartphone. I genitori saranno coinvolti perché invitati alla formazione e sarà cura dei docenti sensibilizzare gli studenti sull'importanza della partecipazione, affinché gli stessi sensibilizzino a loro volta le proprie famiglie.

Gli studenti dovranno organizzare in collaborazione con i docenti della scuola superiore di primo grado gli interventi sui loro allievi.

Sarà sempre a cura degli studenti la prenotazione dei laboratori per la realizzazione dei materiali digitali che resteranno a disposizione dell'intera comunità.

Resterà a carico dei docenti la gestione dei contatti con gli esperti, la preparazione dei materiali sui quali gli studenti dovranno documentarsi e le attività di valutazione (questionari, griglie, ecc.).

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

Visto che nel PNSD, il digitale è visto come agente attivo dei grandi cambiamenti, il progetto opera affinché gli studenti abbiano un'alfabetizzazione informativa (information literacy) e una piena consapevolezza delle implicazioni delle proprie interazioni in rete e con i media. Il tutto affrontato in chiave creativa, infatti agli studenti verrà chiesto di produrre lavori mettendo a nudo le loro capacità creative. L'attività partirà dall'analisi dei loro singoli comportamenti (micro vision) e come questi siano interrelati con la società (macro vision).

- nel modulo uno saranno affrontati i diritti e le responsabilità in internet e l'educazione all'uso dei media, in particolare si tratterà la privacy, il diritto all'identità personale e il diritto all'oblio, la capacità di gestire la propria identità on-line e off-line con integrità e la capacità di gestire e prevenire i rischi (cyberbullismo, stalking, spam ecc.).
- nel secondo modulo: si affrontano le tematiche dei rischi e delle novità della rete, ma si punta all'educazione all'informazione (information literacy)
- nel terzo modulo: si approfondiscono temi legati agli effetti dei media sulla società (media communities, ecc.) e nuovamente all'educazione all'informazione (information literacy).

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
Educazione alla legalità	pag. 7	http://www.donmilanimontichiari.gov.it/system/files/pof_triennalefx.pdf
Generazione Web	pag. 7	http://www.donmilanimontichiari.gov.it/system/files/pof_triennalefx.pdf
PEER TO PEER	pag. 7	http://www.donmilanimontichiari.gov.it/system/files/pof_triennalefx.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
Formazione sui reati nel web		Esperto - Giudice				
Formazione sui pericoli nella rete		Esperto - Vittima				
Formazione sulla deep web		Esperto - Agente Intelligence				
Riflessione degli effetti psicologici dei reati in rete		Esperta Psicologa				
Supporto nella realizzazione di podcast e video		Esperto Regista				

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
Genitori e studenti delle classi seconde fruiranno di una formazione realizzata dagli allievi del Don Milani	BSIC8AL00B I.C. II MONTICHIARI	1878/C2 4	17/05/20 17	Sì
Genitori e studenti delle classi seconde fruiranno di una formazione realizzata dagli allievi del Don Milani	BSIC8AN003 IC I MONTICHIARI	1875/C2 4	17/05/20 17	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
--------	--------------

Real Video	€ 5.682,00
GOSSIP NET	€ 5.682,00
TECA POD CAST	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 17.046,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Real Video

Dettagli modulo

Titolo modulo	Real Video
Descrizione modulo	I FASE - lezione partecipata La prima fase consta della partecipazione a seminari tenuti dalle seguenti figure: giudice (durata 1h.30) - I reati della rete agente intelligence (durata 1h.30) - I pericoli della rete psicologo (durata 1h.30) - Gli effetti psicologici dell'uso scorretto delle SMT polizia postale (durata 1h.30) - Come si scoprono i reati nella rete per complessive 6 ore. FASE 2 - flipped classroom I relatori forniranno dei casi reali e dei materiali ai docenti. Gli stessi provvederanno a somministrarli agli studenti affinché ne prendano visione individualmente e spiegando loro che saranno il punto di partenza per la realizzazione di video e materiali che supporteranno la loro attività di tutor degli studenti della scuola media. La consegna dei materiali sarà supportata da domande-guida alle quali gli studenti dovranno rispondere. (durata 1h) FASE 3 - lavoro di gruppo Gli studenti in collaborazione con il regista e del docente di diritto selezioneranno i casi significativi al fine realizzare dei cortometraggi (durata 3h) FASE 4 - lavoro di gruppo/role playing Gli studenti dovranno progettare, supportati dal regista e dai docenti, i copioni dei video (durata 5h) FASE 5 - role playing In questa fase gli studenti procederanno alla registrazione video (durata 5h) FASE 6 - cooperative learning Gli studenti progetteranno e predisporranno i materiali necessari all'intervento formativo sugli studenti della scuola media. Si occuperanno sia dell'aspetto didattico che dell'aspetto organizzativo (contatti con i docenti e le scuole), avendo cura di promuovere il progetto sul territorio. (durata 5h) FASE 7- peer to peer L'ultima fase consiste in due interventi sulle classi seconde della scuola media della durata di circa un'ora e mezza cadauno nei due comprensivi del comune (durata complessiva 3h) e di due interventi sui genitori di un'ora (durata complessiva 2h). SPAZI: aula assegnata alla classe; laboratorio e/o aula multimediale; uscite sul territorio per le riprese. OBIETTIVI: Sviluppare l'attitudine a comunicare con diversi interlocutori, confrontandosi con loro in modo efficace. potenziare le competenze nell'uso consapevole delle SMT (social media technologies),

	conoscendo i pericoli e i diritti che potrebbero essere lesi; potenziare le competenze relazionali, di collaborazione e di condivisione; stimolare il senso di appartenenza alla comunità territoriale e scolastica; favorire negli allievi un percorso metacognitivo orientato al riconoscimento delle proprie attitudini e delle conseguenze delle proprie azioni. CONTENUTI conoscenza dei reati più presenti in rete (cyberbullismo, stalking, spam, privacy, ecc.); conoscenza della presenza di una rete nascosta (deep web/darknet) conoscenza delle conseguenze psicologiche del cattivo uso delle tecnologie (identità on-line e off-line, diritto all'oblio ecc.); conoscenza di come si progetta e costruisce un video; conoscenza della metodologia didattica adottata nel peer to peer; Tecniche di comunicazione. METODOLOGIA Lezione partecipata, flipped class, problem solving, peer to peer, role playing, cooperative e collaborative learning. STRUMENTI personal computer, rete lan, materiali dei formatori, videocamera, GS classroom. VERIFICHE E VALUTAZIONE Verifiche proposte: risposte alle domande-guida consegnate nella fase 1, griglie di osservazione durante le attività laboratoriali, compilazione di questionari in entrata e in uscita agli studenti della scuola media. Valutazione: valutazione delle risposte alle domande-guida, esito complessivo delle griglie di osservazione per la valutazione delle competenze, esiti questionari, somministrazione questionario metacognitivo al termine del percorso per la valutazione finale dell'utilità del progetto. Valutazione visualizzazione dei video e dei materiali caricati on-line.
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	01/06/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BSPS012016 BSRC01201P BSRI01201B BSTD012012
Numero destinatari	21 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Real Video

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: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: GOSSIP NET

Dettagli modulo

Titolo modulo	GOSSIP NET
Descrizione modulo	STRUTTURA FASE 1 - Flipped classrooms in presenza La prima fase mira a formare gli studenti per la costruzione di un blog. Saranno presenti 2 formatori (uno con competenze informatiche e uno con competenze sui reati in rete) che suddivideranno gli studenti in piccoli gruppi, ad alcuni daranno qualche link da cui trarre informazioni utili per la costruzione di un blog ad altri daranno del materiale da cui trarre delle riflessioni guidate da un elenco di quesiti. Al termine della fase i gruppi dovranno aver selezionato le informazioni necessarie alla costruzione di un blog o aver completato le riflessioni e, quindi selezionato il materiale interessante. Il materiale tratterà argomenti legati agli eventi in rete (virus, furto di dati, deep web, cyberbullismo ecc.). (durata 6 ore) FASE 2 - Collaborative learning e Learning by create La seconda fase consiste nel mettere gli studenti alla prova nella progettazione e costruzione di un blog, avendo cura di individuare quali siano le caratteristiche "grafiche" che lo possono rendere accattivante. Il tutto con il supporto di un esperto. In tale fase gli studenti dovranno con la collaborazione del docente di "tecniche di comunicazione" studiare una modalità di lancio pubblicitario del loro blog. Al termine gli studenti dovranno aver progettato l'interfaccia e la struttura del blog e le pagine on-line o i testi o la cartellonistica per la promozione. (durata 8 ore) FASE 3 - Cooperative learning e Learning by create In questa fase gli studenti dovranno progettare un blog finalizzato a promuovere la consapevolezza di cosa significa vivere la rete e le conseguenze sulla comunità dell'uso delle tecnologie. Il lavoro verrà svolto suddividendo tra i gruppi le parti del blog che devono essere sviluppate. Il tutto avverrà alla presenza di un docente di informatica. (durata 4 ore) FASE 4 - Cooperative learning e Learning by create In questa fase gli studenti, sempre in gruppi dovranno ricercare materiali on-line e imparare a valutare l'attendibilità della risorsa. Procederanno alla rielaborazione e al caricamento nel blog, nella sezione a loro assegnata. (durata 4 ore) FASE 5 - Learning by doing Durante questa fase si procederà a rendere pubblico il blog e alla sua promozione sul territorio mediante affissione di cartelloni, pubblicità in radio locali e su un giornale locale. (durata 4 ore) FASE 6 - Peer to peer Ultima attività da svolgere è individuare i successori degli studenti che hanno attivato il blog attraverso un richiesta di adesione mediante questionario a tutti gli studenti dell'Istituto. Con gli stessi criteri di selezione indicati nella progettazione generale, gli studenti scelti saranno formati dai referenti dei gruppi che hanno partecipato alle fasi precedenti del progetto per la prosecuzione del blog. (durata 4 ore) SPAZI: aula assegnata alla classe; laboratorio e/o aula multimediale. OBIETTIVI: potenziare le competenze sull'uso consapevole delle SMT (social media technologies),

	conoscendo i pericoli e i diritti che potrebbero essere lesi; potenziare le competenze relazionali, di collaborazione e di condivisione; stimolare il senso di appartenenza alla comunità territoriale e scolastica; favorire negli allievi un percorso metacognitivo orientato al riconoscimento delle proprie attitudini e delle conseguenze delle proprie azioni. stimolare la creatività e la produzione digitale, l'educazione all'uso dei nuovi linguaggi del digitale CONTENUTI La valutazione delle risorse informative: provenienza, attendibilità, completezza, qualità: fake news e come riconoscerle. linguaggi, format, generi del blog conoscenza dei reati più presenti in rete (cyberbullismo, hate speech ecc.) diritti della rete: tutela e trattamento dei dati personali in rete e privacy, diritto all'identità personale, diritto all'oblio; diritto d'autore e licenze online; libertà di espressione e tema della surveillance. Cenni sulla sicurezza informatica e telematica Civic hacking e la deep web; Tecniche di comunicazione METODOLOGIA Lezione partecipata, flipped class, problem solving, peer to peer, collaborative e cooperative learning e learning by create. STRUMENTI Personal computer, rete lan, materiali dei formatori, videocamera. VERIFICHE E VALUTAZIONE Verifiche proposte: risposte alle domande-guida, griglie di osservazione durante le attività laboratoriali, compilazione di questionari in entrata e in uscita. Valutazione: valutazione delle risposte alle domande-guida, esito complessivo delle griglie di osservazione per la valutazione delle competenze, esiti questionari, somministrazione questionario metacognitivo al termine del percorso per la valutazione finale dell'utilità del progetto. Valutazione visualizzazione dei video e materiali caricati on-line.
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	02/06/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BSPS012016 BSRC01201P BSRI01201B BSTD012012
Numero destinatari	21 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: GOSSIP NET

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: TECA POD CAST

Dettagli modulo

Titolo modulo	TECA POD CAST
Descrizione modulo	STRUTTURA FASE 1 - Flipped classrooms in presenza La prima fase è mira a formare gli studenti per la costruzione di pod-cast. Saranno sempre presenti 2 formatori (uno con competenze informatiche e un docente di materie che si alterneranno) che suddivideranno gli studenti in piccoli gruppi, ai quali daranno qualche link da cui trarre informazioni utili per la costruzione di un ambiente in cui siano presenti dei pod-cast e del materiale da cui trarre delle riflessioni guidate da un elenco di quesiti. Al termine della fase i gruppi dovranno aver selezionato le informazioni necessarie alla costruzione di un ambiente di pod-cast e aver completato le riflessioni e, quindi, aver selezionato il materiale interessante. Il materiale tratterà argomenti che andranno da riflessioni filosofiche sul concetto di comunità digitale e dalla gestione della propria identità di presenza e on-line a contenuti di matematica. (durata 6 ore) FASE 2 - Collaborative learning e Learning by create La seconda fase consiste nel mettere gli studenti alla prova nella progettazione e costruzione dei pod-cast avendo cura di individuare quali sono le caratteristiche "grafiche" che lo possono rendere accattivante. Il tutto con il supporto di un esperto. In particolare gli allievi riceveranno le istruzioni su come si creano video finalizzati all'istruzione e alla formazione di adolescenti. In tale fase gli studenti dovranno con la collaborazione del docente di "tecniche di comunicazione" studiare una modalità di lancio pubblicitario del loro lavoro. Al termine gli studenti dovranno aver progettato interfaccia e la struttura dell'ambiente in cui caricheranno i pod-cast e la pagine on-line o i testi o la cartellonistica per la promozione del lavoro. (durata 8 ore) FASE 3 - Learning by create In questa fase con la collaborazione di un esperto e di un docente gli studenti progetteranno e realizzeranno le registrazioni video e i materiali da caricare on-line sulla base di materiali selezionati. (durata 8h) FASE 4 Learning by doing Durante questa fase si procederà a rendere pubblico il blog e alla sua promozione sul territorio mediante affissione di cartelloni, pubblicità in radio locali e su un giornale locale. (durata 4 ore) FASE 5 - Peer to peer Ultima attività da svolgere è individuare i successori degli studenti che hanno attivato la teca di pod-cast attraverso una richiesta di adesione mediante questionario a tutti gli studenti dell'Istituto. Con gli stessi criteri di selezione indicati nella progettazione generale, gli studenti scelti saranno formati dai referenti dei gruppi che hanno partecipato alle fasi precedenti del progetto per la prosecuzione nel tempo del progetto. (durata 4 ore)

	SPAZI: aula assegnata alla classe; laboratorio e/o aula multimediale; videocamera. OBIETTIVI: potenziare la consapevolezza delle implicazioni sociali dell'uso delle SMT (social media technologies), conoscendo i pericoli e i diritti che potrebbero essere lesi, ma con particolare attenzione al concetto di "medium"; potenziare le competenze relazionali, di collaborazione e di condivisione; stimolare il senso di appartenenza alla comunità territoriale e scolastica; favorire negli allievi un percorso metacognitivo orientato al riconoscimento delle proprie attitudini e delle conseguenze delle proprie azioni; stimolare la creatività e la produzione digitale, l'educazione all'uso dei nuovi linguaggi del digitale; potenziare le competenze di base sulle materie appartenenti agli assi portanti (matematica, inglese). CONTENUTI La valutazione delle risorse informative: provenienza, attendibilità, completezza, qualità: fake news e come riconoscerle. linguaggi, format, generi degli ambienti in cui sono disponibili i pod-cast; diritti della rete: tutela e trattamento dei dati personali in rete e privacy, diritto d'autore e licenze online; libertà di espressione e tema della surveillance. Cenni sulla filosofia relativa alle comunità digitale; Ripasso contenuti materie appartenenti agli assi (matematica e Inglese) Tecniche di comunicazione METODOLOGIA Lezione partecipata, flipped class, problem solving, collaborative e cooperative learning e learning by create, peer to peer. STRUMENTI Personal computer, rete lan, materiali dei formatori, videocamera. VERIFICHE E VALUTAZIONE Verifiche proposte: risposte alle domande-guida, griglie di osservazione durante le attività laboratoriali, compilazione di questionari in entrata e in uscita. Valutazione: valutazione delle risposte alle domande-guida, esito complessivo delle griglie di osservazione per la valutazione delle competenze, esiti questionari, somministrazione questionario metacognitivo al termine del percorso per la valutazione finale dell'utilità del progetto. Valutazione visualizzazione dei video e materiali caricati on-line.
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	02/06/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BSPS012016 BSRC01201P BSRI01201B BSTD012012
Numero destinatari	21 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: TECA POD CAST

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 €



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

MIUR

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

Scuola DON MILANI - MONTICHIARI (BSIS01200Q)

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 39106)
Importo totale richiesto	€ 17.046,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	n. 5/2016-2017
Data Delibera collegio docenti	28/03/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	n. 2/2016-2017
Data Delibera consiglio d'istituto	23/11/2016
Data e ora inoltro	17/05/2017 11:24:24
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	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Real Video</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>GOSSIP NET</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>TECA POD CAST</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "If I know I don't make mistakes"	€ 17.046,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 17.046,00	€ 25.000,00