



Candidatura N. 41075 2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	ITI MARCONI-PADOVA
Codice meccanografico	PDTF02000E
Tipo istituto	ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE
Indirizzo	VIA MANZONI,80
Provincia	PD
Comune	Padova
CAP	35126
Telefono	0498040211
E-mail	PDTF02000E@istruzione.it
Sito web	www.itismarconipadova.it
Numero alunni	1298
Plessi	PDTF02000E - ITI MARCONI-PADOVA PDTF02050X - ITI SERALE (S.S.MARCONI-PD)



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	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 Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali Utilizzo di spazi esterni alla scuola adeguatamente attrezzati (es. Laboratori Territoriali, spazi di Università, Enti di ricerca, Fondazioni, Imprese, altre scuole)



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 41075 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	NUOVA ECDL	€ 10.764,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	DALLA ECDL BASE ALLA ECDL FULL STANDARD	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	CITTADINI DIGITALI CONSAPEVOLI	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 22.128,00



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: CULTURA DIGITALE ED EDUCAZIONE AI MEDIA

Descrizione progetto	<p>Al termine dei moduli i partecipanti dovranno aver acquisito:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le conoscenze di base sulla struttura e sul funzionamento del computer, sulla sua ergonomia - la capacità di utilizzare le principali funzioni di base di un computer e del suo sistema operativo. - sapere utilizzare un editor di testo per creare e/o modificare un testo contenente anche immagini e tabelle. - i concetti fondamentali su cui si basa un "foglio elettronico" e le competenze necessarie al suo utilizzo. - la comprensione delle potenzialità dello strumento ipertestuale e le competenze tecniche per il suo utilizzo non solo didattico. - le competenze per l'utilizzo della rete internet e dei nuovi strumenti di comunicazione elettronica interattiva ad essa collegati e ciò al fine di ricercare e/o inviare informazioni; - le competenze per utilizzare internet in modo positivo e consapevole - la capacità di gestire un'identità online e offline con integrità

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Come indicato nel RAV, lo status socio-economico culturale degli studenti afferenti all'I.T.T. "Marconi" di Padova si rivela medio basso, a differenza del livello medio alto registrato dagli studenti degli Istituti tecnici in generale. Un basso status economico incide profondamente sulle opportunità di crescita culturale nel contesto familiare.

Il territorio di utenza della scuola è vasto: gli alunni provengono anche da altre province grazie alla specificità di certi indirizzi. Nonostante l'Istituto sia facilmente raggiungibile in quanto collocato nel centro della città e ben collegato dai mezzi pubblici, la maggior parte degli studenti passa molto tempo sui mezzi di trasporto: d'altra parte tale impegno extra-curricolare è considerato necessario per il successo scolastico e formativo al fine di arricchire il proprio CV..

L'Istituto è dotato di numerosi laboratori di informatica con PC rinnovati e laboratori di indirizzo.

Le risorse economiche disponibili provengono dal Ministero e in parte dalle famiglie, come contributo volontario, quindi non da privati e da enti pubblici territoriali. Inoltre l'Istituto partecipa a numerosi progetti con finanziamento europeo.

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.

Riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa a parità di contesto.

Miglioramento delle competenze chiave degli allievi, anche mediante il supporto delle capacità di docenti, formatori e staff.

Diffusione della società della conoscenza e del mondo della scuola e della formazione e adozione di approcci didattici innovativi, anche attraverso il sostegno all'accesso a nuove tecnologie e la fornitura di strumenti di apprendimento adeguati e la promozione di risorse di apprendimento on-line.

"Imparare ad imparare" ossia dare agli studenti un metodo di studio solido, elastico ed affidabile col quale affrontare diverse materie e compiti.

Creazione di reti con altri soggetti che operano per ridurre la dispersione, quali altri istituti scolastici o enti di formazione.

Motivare allo studio favorendo la didattica laboratoriale e di ricerca-azione.

Incentivare la riflessione degli allievi sulle loro esperienze personali per favorire, sotto un aspetto cognitivo, l'acquisizione dei concetti di base e delle loro applicazioni e, sotto un aspetto meta-cognitivo, la maturazione e consapevolezza del proprio percorso formativo.

Aiutare le famiglie a capire le problematiche dei propri figli e far acquisire loro strategie per aiutarli.

Arricchire il curriculum degli studenti con certificazioni informatiche

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.

Per quanto riguarda il modulo "Nuova ECDL" i destinatari saranno 20 studenti e saranno selezionati in base alla media scolastica più alta dell'anno precedente. Potranno partecipare gli alunni del primo e secondo biennio e in caso di parità di punteggio sarà selezionato colui che avrà compilato prima il modulo di iscrizione online. Agli alunni di classe prima sono riservati 5 posti.

Per il modulo 'DA ECDL BASE A FULL STANDARD' i destinatari saranno 22 e dovranno essere già in possesso della ECDL BASE.

Per quanto riguarda il modulo "Educazione alla comprensione e utilizzo consapevole dei media", l'intervento è destinato ad allievi del primo biennio che vogliono migliorare l'apertura verso approcci "non formali" e connessi all'attività laboratoriale (hands on), che vogliono sviluppare le competenze trasversali attraverso la personalizzazione dell'intervento formativo e che vogliono acquisire, anche attraverso il coinvolgimento dei genitori, un uso sicuro e consapevole delle tecnologie online.

Le famiglie di questi studenti verranno contattate per verificare la disponibilità a partecipare a tale progetto.

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.

I moduli previsti dal presente progetto si svolgeranno nei dodici mesi successivi alla data di approvazione del progetto e in momenti in cui la scuola è già aperta e vissuta (nei pomeriggi tra le 14 e le 18), o in alternativa durante la mattina del sabato.

Non si porranno quindi problemi relativi all'apertura e la sorveglianza dei locali.

In ogni caso il nostro istituto è caratterizzato da una notevole elasticità negli orari di apertura, infatti l'Istituto ospita anche la sezione serale; la chiusura è quindi alle ore 23 nei giorni infrasettimanali e alle ore 14 il sabato. L'Istituto ha anche una lunga esperienza nell'ospitare e organizzare ampi eventi negli orari extra-curricolari.

Quindi il progetto prevede l'utilizzo di :

- 1 laboratorio multimediale di informatica, attrezzato con 20 PC, cuffie in postazione, videoproiettore e computer di regia per coordinare l'attività.
- 1 laboratorio linguistico multimediale, attrezzato con 12 PC, cuffie in postazione
- 2 laboratori di informatica con 15 PC e videoproiettore.
- 1 aula con videoproiettore e computer di regia.

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...).

Nell'ambito del recupero dei debiti scolastici, della lotta al fallimento formativo, del sostegno educativo e dell'inclusione, della valorizzazione delle eccellenze il nostro Istituto ha già attivato da tempo collaborazioni e partenariati strategici.

Le associazioni Scuola-Famiglia e SASFAL organizzano già nei pomeriggi nei locali della scuola attività di doposcuola per gruppi di studenti o per studenti singoli.

L'ULSS fornisce uno psicologo che gestisce uno sportello di supporto psicologico all'interno della scuola stessa durante l'orario curricolare.

Nemesi (conoscenze di base, italiano come L2, counseling)

Amici dei popoli (supporto allo studio e doposcuola),

ASPIC (sostegno psicologico)

AID (Associazione Italiana Dislessia, organizzazione corsi di formazione e supporto agli studenti)

AKRAS (organizzazione incontri per docenti sul tema BES),

Cooperativa Orizzonti (corsi di formazione docenti e interventi mediatori culturali),

Rete del CTI Insieme (centro territoriale per l'inclusione: per il Miglioramento processo di integrazione/Inclusione anche mediante percorsi di Sperimentazione e Ricerca Azione).

AICA (Associazione Italiana Calcolo Automatico)



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.).

L'approccio didattico tenderà a ridurre al minimo gli interventi attraverso la tradizionale lezione frontale, favorendo una didattica di tipo laboratoriale con la quale si "apprende facendo".

Il presente progetto può dirsi innovativo per vari aspetti:

- Le competenze informatiche acquisite verranno certificate da AICA attraverso i propri Test Center.
- I moduli prevedono l'utilizzo di metodi didattici coinvolgenti e innovativi quali l'apprendimento tra pari, lo studio collaborativo e il problem solving. Verranno inoltre usate tecnologie didattiche innovative quali LIM, aule di informatica, software scientifici e laboratori di scienze.

L'impatto quantificabile sui destinatari è il miglioramento del rendimento scolastico e l'arricchimento del CV.

L'approccio pedagogico di riferimento alla base del progetto è quello del Cooperative Learning basato sulla collaborazione degli studenti organizzati in piccoli gruppi con lo scopo di raggiungere obiettivi comuni e aiutarsi a vicenda. Inoltre le attività saranno costruite sul Project-based Learning tramite cui si porrà molta attenzione sulla ricerca (solitamente collaborativa) di soluzioni efficaci e operative rispetto al problema posto in partenza.

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

Dall'A.S. 2005/06 a tutt'oggi presso la scuola sono organizzati e svolti corsi di informatica, in orario extra-curricolare, per il conseguimento della Patente Europea del Computer (ECDL). Tali corsi, finanziati parzialmente dalla scuola fino a due anni fa, sono oggi a totale carico delle famiglie e il numero degli iscritti si è praticamente dimezzato negli ultimi due anni.

Il progetto si inserisce naturalmente nel PTOF ed è in linea con il RAV del nostro istituto.

Nel PTOF, per il biennio vengono identificate le cinque seguenti mete didattiche

1. l'educazione a un atteggiamento di attenzione ed impegno,
2. l'educazione a un metodo di studio,
3. l'avvio al possesso di conoscenze e competenze scientifiche-tecnologiche di base
4. l'avvio al possesso di una espressione chiara, semplice e concreta
5. l'attitudine a lavorare in un gruppo o in equipe.

Il presente progetto punta a queste stesse mete prendendo in considerazione i casi degli studenti più svantaggiati dal contesto socio-economico di partenza. Quindi si è anche in linea con la vocazione inclusiva del nostro istituto anch'essa affermata nel PTOF.

Da anni il nostro istituto presta molta attenzione verso le attività di recupero (riallineamento, help, sportello, pausa didattica, potenziamento, recupero estivo) e ha un accordo con due associazioni specializzate nel supporto allo studio (SASFAL e Scuola-famiglia).

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 presente progetto si inserisce in un più ampio processo di inclusione e valorizzazione promosso dal nostro istituto negli ultimi anni. Molte attività sono state svolte col fine di sensibilizzare e formare i docenti sul tema e le pratiche dell'inclusione. Si è prestata anche molta attenzione al rapporto coi genitori degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti o con minori possibilità economiche.

In primo luogo si presterà molta attenzione al rapporto personale tra docenti e famiglie e tra docenti e studenti: saranno realizzati dei Laboratori Inclusivi con l'obiettivo di compensare difficoltà relazionali che complicano tra l'altro il rapporto docente-discente, per facilitare forme adeguate di socializzazione laddove sussista un'abitudine quotidiana alla conflittualità, all'aggressività, per avvicinare gli studenti al lavoro cooperativo, alla finalizzazione di un progetto comune condiviso e coordinato da un responsabile, in modo da far riflettere gli alunni ad esempio sulle differenze tra vita reale e vita virtuale e promuovere la riflessione su come soddisfare anche nel mondo reale la voglia di avventura e il bisogno di appartenenza, di riconoscimento e di successo.

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.

Il superamento degli esami per la patente europea del computer e l'ottenimento della certificazione ECDL Full Standard rappresentano i principali strumenti attraverso i quali saranno valutati gli impatti del progetto sui destinatari e la relativa acquisizione delle competenze. I benefici che la comunità scolastica trarrà da questo progetto saranno misurabili attraverso i punti di credito formativo forniti a fine anno scolastico e durante l'attività di alternanza scuola lavoro che spesso prevede l'uso del pacchetto office. Il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto sarà valutato mediante somministrazione di appositi questionari. Gli impatti sui destinatari saranno valutati attraverso molteplici indicatori. Sul territorio invece contiamo invece di valutare l'impatto attraverso questionari da sottoporre alle famiglie dei destinatari del progetto. Saranno utilizzati dei test in forma di gioco per verificare il livello di apprendimento degli studenti così da poter valutare l'efficacia degli interventi del progetto. Inoltre, si valuteranno in entrata, in corso e in uscita la qualità e la quantità delle relazioni e approcci qualitativi (es. focus group, interviste). Infine, si valuterà in fase iniziale, intermedia e finale l'atteggiamento emotivo e cognitivo degli studenti verso l'istituzione scolastica. Al termine delle attività sarà misurato negli studenti il gradimento verso le attività svolte con strumenti quantitativi creati ad hoc.

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

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

Il progetto sarà comunicato agli studenti attraverso apposita circolare del Dirigente scolastico, attraverso la pubblicazione nel sito web della scuola, attraverso l'intervento di un referente AICA ad una conferenza nell'aula magna della scuola nel mese di settembre o ottobre ed attraverso la diffusione di un opuscolo. L'ignoranza informatica ha un costo troppo alto nell'attuale società e pertanto il progetto continuerà anche oltre la sua conclusione, utilizzando altri sistemi di finanziamento. I materiali prodotti saranno messi a disposizione sulla piattaforma e.learning della scuola.

Il progetto verrà pubblicizzato ampiamente all'interno della scuola e della rete di scuole e associazioni alle quali partecipa il nostro Istituto. Il progetto merita senza dubbio una prosecuzione oltre la sua conclusione che possa migliorare le azioni praticate al fine di ottenere risultati migliori in termini di relazioni sociali. Alcuni moduli prevedono la produzione di materiale multimediale che verrà senza dubbio pubblicizzato sui canali di informazione usati dalla scuola tradizionalmente (giornali locali e giornalino interno) e sui social network. Durante la realizzazione di ogni modulo verrà redatto un registro nel quale verranno annotati il programma, le attività, le verifiche e le valutazioni realizzate.

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.

Per quanto riguarda il modulo Nuova ECDL, un incontro con gli studenti e i genitori è fondamentale per la presentazione del progetto, per chiarire dubbi e per stabilire le strategie da utilizzare nel caso in cui ci siano sovrapposizioni ad altre attività extracurricolari. I genitori e gli studenti saranno informati su ogni tipo di aggiornamento (date dei corsi e degli esami, contenuti delle lezioni, ecc) attraverso comunicazioni sia via e.mail che via piattaforma e.learnig. I genitori saranno informati in tempo reale sulle presenze/assenze/ritardi degli studenti attraverso un apposito registro online. Il coinvolgimento delle famiglie di origine degli studenti destinatari delle azioni del presente progetto sarà la base della riuscita dello stesso attraverso il successo formativo. Gli studenti verranno responsabilizzati creando dei gruppi ad hoc per ogni modulo; la scuola e i docenti avranno un ruolo inizialmente trainante e motivante, le famiglie dovranno garantire la frequenza costante dei destinatari con un ruolo di supporto e sostegno. Infine gli allievi intraprenderanno attivamente il processo di maturazione, promuovendo lo stesso anche presso i compagni. Si prevede la realizzazione di una "Giornata di scuola aperta ai genitori" come iniziativa che permetta alle famiglie di cogliere il senso vero delle scelte progettuali.

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

Modulo "Nuova ECDL": 1.Computer Essential (computer e dispositivi, desktop, icone, impostazioni, stampati ed output, gestione dei file, networks, sicurezza e benessere), 2.Online Essential (concetti di navigazione in rete, navigazione nel web, informazioni raccolte sul web

concetti di comunicazione, uso della posta elettronica, invio di e-mail, ricezione di e-mail, strumenti e impostazioni, organizzare e-mail, uso di calendari), 3.Word processing (utilizzo dell'applicazione, creazione di un documento, formattazione, oggetti, stampa unione, preparazione della stampa),

4. Spreadsheed (utilizzo dell'applicazione, celle, gestione dei fogli di lavoro, formule e funzioni, formattazione, grafici, preparazione delle stampe), 5.IT Security (concetti relativi alla sicurezza informatica, malware, sicurezza di rete, uso sicuro del Web, comunicazioni, gestione sicura dei dati

6. Presentation (utilizzo dell'applicazione, sviluppo di una presentazione, testi, pagine, oggetti grafici,

preparazione degli output) 7. Online Collaboration (Concetti di collaborazione online, impostazioni per la collaborazione online utilizza di strumenti di collaborazione online.)

MODULO 'DA ECDL BASE A NUOVA ECDL': punti 5., 6., 7.

MODULO "CITTADINI DIGITALI CONSAPEVOLI": diritti, doveri, dinamiche dell'informazione e delle relazioni del mondo virtuale

- Diritti e doveri dei cittadini
- Dietro le quinte di internet
- Storie di vita in rete
- Fare squadra contro il cyberbullismo
- Obiettivo peer



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
ECDL: European Computer Driving Licence	Pagina 32	http://fad.provincia.padova.it/marconi/course/view.php?id=118&edit=0&sesskey=iBR49xAri

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All'egato
<p>La Legione Carabinieri "Veneto", Compagnia di Padova, nell'ambito del programma finalizzato alla formazione della cultura della legalità, propone alle scuole secondarie di I e II grado di Padova degli incontri didattici, della durata di un'ora, per sensibilizzare gli studenti alle più importanti tematiche connesse al tema in oggetto.</p> <p>Con l'emanazione delle "Linee di orientamento per azioni di prevenzione e di contrasto al bullismo e al cyberbullismo", il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca ha voluto dare un segnale forte di ripresa delle attività di prevenzione del fenomeno del bullismo e, più in generale, di ogni forma di violenza. L'obiettivo degli incontri è quello di favorire una maggiore conoscenza delle tematiche per la prevenzione e il contrasto del bullismo e del cyberbullismo a scuola, di facilitare il dialogo sui temi della sicurezza online e di promuovere la conoscenza delle informazioni, dei materiali e dell'attività specifica di supporto offerta dall'Arma dei Carabinieri. L'intervento dei rappresentanti dell'Arma mostra e spiega agli allievi come capire se si è una vittima ma soprattutto a non essere spettatori passivi di chi subisce.</p>	1	ARMA DEI CARABINIERI	Accordo	AOOUSP PDn.486 C41a	01/02/2016	Si



Rischi connessi all'utilizzo della rete e aspetti legali del cyberbullismo		http://www.studiolegaleosti.it/studio_legale_005.htm avvocatoannaosti@studiolegaleosti.it N° Prot. 4174/A42 del 17/05/2017				
AICA: CERTIFICAZIONE NUOVA ECDL	1	AICANET ASSOCIAZIONE ITALIANA PER L'INFORMATICA ED IL CALCOLO AUTOMATICO	Accordo	3648/A42	02/05/2017	Sì
percorsi didattici per perseguire lo sviluppo del pensiero computazionale della creatività digitale e delle competenze di cittadinanza digitale	1	Digiconsum	Accordo	3679/A42	03/05/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alliegato
Il Marconi e il Duca intendono attivare una collaborazione a titolo non oneroso ai fini di: - collaborare alla progettualità in relazione alla tipologia di intervento; - favorire la certificazione di competenze informatiche, in particolare per l'esame relativo allo "Spreadsheet" previsto dalla Nuova ECDL	PDIS00600R IIS DUCA DEGLI ABRUZZI-PADOVA	3692/A42	03/05/2017	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
NUOVA ECDL	€ 10.764,00
DALLA ECDL BASE ALLA ECDL FULL STANDARD	€ 5.682,00
CITTADINI DIGITALI CONSAPEVOLI	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 22.128,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale



Titolo: NUOVA ECDL

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	NUOVA ECDL
Descrizione modulo	<p>Struttura: gli incontri avverranno il sabato dalle 8.30 alle 10.30 (gli studenti hanno la settimana corta); il modulo avrà quindi la durata di 30 settimane concludendosi dopo 12 mesi dal suo inizio.</p> <p>Obiettivi didattico/formativi: l'obiettivo del progetto è quello di far conseguire agli studenti la pa-tente del computer "ECDL Full Standard" superando gli esami Computer Essentials, Word processing, Online essentials, Spreadsheets, Online Collaboration, Presentation, IT-Security.</p> <p>Più nel dettaglio gli obiettivi si possono declinare in:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comportamentali: autocontrollo e partecipazione attiva e proficua al percorso di arricchimento del proprio curriculum vitae - Cognitivi: comprensione ed acquisizione delle abilità informatiche di base - Metacognitivi: acquisizione della consapevolezza dei propri progressi ed aumento della motivazione allo studio. <p>Contenuti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Computer Essentials (Fondamenti del Computer): il modulo riguarda le competenze fondamentali per l'uso del computer, come la gestione dei file e delle cartelle, e i concetti di informatica di base: hardware, software, reti e sicurezza. 2. Word Processing (Elaborazione documenti): il modulo riguarda le competenze per svolgere le attività relative alla creazione e formattazione documenti di testo, ad esempio lettere, relazioni e articoli. 3. Online Essentials (Navigazione in rete): il modulo riguarda i concetti e le competenze fondamentali necessari alla navigazione sulla rete, a un'efficace metodologia di ricerca delle informazioni, alla comunicazione online e all'uso della posta elettronica. 4. Spreadsheets (Fogli elettronici e di calcolo): il modulo riguarda le competenze relative alla creazione, la formattazione, la modifica e l'utilizzo di fogli di calcolo, allo sviluppo di formule standard e funzioni e alla creazione e formattazione di grafici o tabelle. 5. Online Collaboration (Comunicare e collaborare online): questo modulo riguarda i concetti e le competenze fondamentali per l'impostazione e l'uso di strumenti per la produzione e la collaborazione online e il cloud computing. Potranno approfondire l'uso di: calendario, blog, wiki, video conferenze e ambienti di e-learning; sapranno utilizzare in modo veloce e agile il proprio smartphone. 6. Presentation (Realizzazione presentazioni): questo modulo riguarda la capacità di creare, formattare, modificare e preparare presentazioni professionali, utilizzando strumenti avanzati per arricchirle e renderle più efficaci. 7. IT Security (Uso sicuro della rete): questo modulo permetterà di utilizzare la tecnologia digitale in modo sicuro sia nelle attività quotidiane che nell'ambiente di lavoro; impareranno a gestire una connessione di rete sicura, usare Internet senza rischi e gestire in modo adeguato dati e informazioni. <p>PRINCIPALI METODOLOGIE: si attueranno percorsi di tipo laboratoriale per innestare l'apprendimento su una base di esplorazione e di esperienze che consentiranno di rendere più accessibile l'introduzione dei concetti e l'acquisizione delle abilità; si adotteranno i seguenti metodi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. problem solving 2. studio individuale 3. didattica laboratoriale 4. classe capovolta 5. apprendimento cooperativo e fra pari 6. compiti di realtà <p>Le lezioni si svolgeranno secondo schemi prefissati (prettamente laboratoriali):</p> <ul style="list-style-type: none"> - comunicazione del problema - inquadramento del syllabus



	<ul style="list-style-type: none"> - indicazione degli strumenti - formazione dei gruppi <p>RISULTATI ATTESI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conseguimento della patente ECDL FULL STANDARD - Acquisizione di abilità informatiche utili nello studio delle discipline tecniche e umanistiche - Arricchimento del CV <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE:</p> <p>L'intero percorso verrà monitorato attraverso l'osservazione dell'impegno e della partecipazione attiva, la correzione di esercitazioni svolte online e dagli esiti degli esami sostenuti presso il test center AICA (il costo delle skills card e degli esami sarà imputato all'area gestionale per quanto possibile).</p>
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	02/10/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PDTF02000E PDTF02050X
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: NUOVA ECDL

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

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo: DALLA ECDL BASE ALLA ECDL FULL STANDARD

Dettagli modulo

Titolo modulo	DALLA ECDL BASE ALLA ECDL FULL STANDARD
----------------------	---



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Struttura: gli incontri avverranno il sabato dalle 10.45 alle 12.45 (gli studenti hanno la settimana corta); il modulo avrà quindi la durata di 15 settimane concludendosi dopo 11 mesi dal suo inizio.</p> <p>Obiettivi didattico/formativi: l'obiettivo del progetto è quello di far completare agli studenti, già in possesso della patente ECDL BASE, il percorso formativo per ottenere la patente 'ECDL FULL STANDARD'. Nell'a/s 2016/2017 la scuola ha già attivato e terminato un corso per il conseguimento delle ECDL BASE con 22 studenti che hanno la necessità di completare il percorso per conseguire la ECDL FULL STANDARD.</p> <p>Più nel dettaglio gli obiettivi si possono declinare in:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comportamentali: autocontrollo e partecipazione attiva e proficua al percorso di arricchimento del proprio curriculum vitae - Cognitivi: comprensione ed acquisizione delle abilità informatiche di base - Metacognitivi: acquisizione della consapevolezza dei propri progressi ed aumento della motivazione allo studio. <p>Contenuti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Online Collaboration (Comunicare e collaborare online): questo modulo riguarda i concetti e le competenze fondamentali per l'impostazione e l'uso di strumenti per la produzione e la collaborazione online e il cloud computing. Potranno approfondire l'uso di: calendario, blog, wiki, video conferenze e ambienti di e-learning; sapranno utilizzare in modo veloce e agile il proprio smartphone. 2. Presentation (Realizzazione presentazioni): questo modulo riguarda la capacità di creare, formattare, modificare e preparare presentazioni professionali, utilizzando strumenti avanzati per arricchirle e renderle più efficaci. 3. IT Security (Uso sicuro della rete): questo modulo permetterà di utilizzare la tecnologia digitale in modo sicuro sia nelle attività quotidiane che nell'ambiente di lavoro; impareranno a gestire una connessione di rete sicura, usare Internet senza rischi e gestire in modo adeguato dati e informazioni. <p>PRINCIPALI METODOLOGIE: si attueranno percorsi di tipo laboratoriale per innestare l'apprendimento su una base di esplorazione e di esperienze che consentiranno di rendere più accessibile l'introduzione dei concetti e l'acquisizione delle abilità; si adotteranno i seguenti metodi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. problem solving 2. studio individuale 3. didattica laboratoriale 4. classe capovolta 5. apprendimento cooperativo e fra pari 6. compiti di realtà <p>Le lezioni si svolgeranno secondo schemi prefissati (prettamente laboratoriali):</p> <ul style="list-style-type: none"> - comunicazione del problema - inquadramento del syllabus - indicazione degli strumenti - formazione dei gruppi <p>RISULTATI ATTESI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conseguimento della patente ECDL FULL STANDARD - Acquisizione di abilità informatiche utili nello studio delle discipline tecniche e umanistiche - Arricchimento del CV <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE:</p> <p>L'intero percorso verrà monitorato attraverso l'osservazione dell'impegno e della partecipazione attiva, la correzione di esercitazioni svolte online e dagli esiti degli esami sostenuti presso il test center AICA (il costo degli esami sarà imputato all'area gestionale per quanto possibile).</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>08/01/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>25/11/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>



Sedi dove è previsto il modulo	PDTF02000E PDTF02050X
Numero destinatari	22 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: DALLA ECDL BASE ALLA ECDL FULL STANDARD

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: CITTADINI DIGITALI CONSAPEVOLI

Dettagli modulo

Titolo modulo	CITTADINI DIGITALI CONSAPEVOLI
----------------------	--------------------------------



Descrizione modulo	<p>Titolo modulo CITTADINI DIGITALI CONSAPEVOLI: diritti, doveri, dinamiche dell'informazione e delle relazioni del mondo virtuale</p> <p>Destinatari 20 alunni delle classi prime e seconde.</p> <p>Durata Modulo di 30 ore, due ore settimanali per 15 settimane. Dal 06 novembre 2017 al 10 febbraio 2018.</p> <p>Descrizione del modulo STRUTTURA: settimanalmente ci saranno due incontri della durata di due ore ciascuno in orario extra-scolastico dalle 14.20 alle 16 oppure il sabato mattina dalle 8.30 alle 12.30. Il modulo avrà quindi la durata di 16 settimane, comprendendo il periodo di sospensione delle attività didattiche.</p> <p>All'interno del percorso sono previste (sempre in momenti extrascolastici) attività di presentazione degli elaborati multimediali agli altri studenti della scuola, ai genitori, agli insegnanti, alla comunità.</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI: stimolare una riflessione e rielaborazione del significato di "cittadinanza digitale" mirata alla realizzazione di elaborati multimediali da presentare ai compagni di scuola per sensibilizzare e promuovere un utilizzo consapevole della rete nella comunità scolastica.</p> <p>CONTENUTI: Storia ed evoluzione dei media fino alla convergenza al digitale, tecniche di propaganda, media orizzontali e verticali, comprensione delle dinamiche che portano ad esperienze comportamentali per prevenire e gestire i rischi on line: hate speech, bullismo, cyberstalking, furto dell'identità, phishing. La dipendenza e gestione del tempo.</p> <p>PRINCIPALI METODOLOGIE: laboratorio peer education: alternanza tra stimoli, discussioni e lavori di gruppo per la realizzazione di elaborati multimediali (articoli, slide power point, brevi video, depliant informativi)</p> <p>TEMI/ATTIVITA':</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Diritti e doveri dei cittadini: dal mondo reale a quello virtuale 2) Dietro le quinte di internet: conoscere la rete per capirne funzionamento e rischi 3) Storie di vita in rete: testimonianze e rielaborazione di esperienze personali 4) Fare squadra contro il cyberbullismo: empatia e responsabilità di gruppo per promuovere il senso di comunità in rete e la "cittadinanza digitale attiva" 5) Obiettivo peer : prepararsi alla presentazione dei contenuti e al supporto dei propri coetanei
Data inizio prevista	06/11/2017
Data fine prevista	10/02/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PDTF02000E
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CITTADINI DIGITALI CONSAPEVOLI

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 €



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 ITI MARCONI-PADOVA
(PDTF02000E)

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 41075)
Importo totale richiesto	€ 22.128,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	n 29
Data Delibera collegio docenti	12/05/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	n.393
Data Delibera consiglio d'istituto	19/04/2017
Data e ora inoltro	17/05/2017 11:50:13
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>NUOVA ECDL</u>	€ 10.764,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>DALLA ECDL BASE ALLA ECDL FULL STANDARD</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>CITTADINI DIGITALI CONSAPEVOLI</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "CULTURA DIGITALE ED EDUCAZIONE AI MEDIA"	€ 22.128,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 22.128,00	€ 25.000,00