



Candidatura N. 38082 2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IPSSA M.POLO
Codice meccanografico	GERH01000G
Tipo istituto	IST PROF ALBERGHIERO
Indirizzo	VIA SCIACCALUGA N. 9
Provincia	GE
Comune	Genova
CAP	16147
Telefono	010393442
E-mail	GERH01000G@istruzione.it
Sito web	www.marcopolo.gov.it
Numero alunni	1412
Plessi	GERH01000G - IPSSA M.POLO GERH01001L - I.P.S.S.A.R.M.POLO/CAMOGLI GERH01002N - MARCO POLO - S. COLOMBANO GERH010501 - I.P.S.S.A.R. - M.POLO/SERALE



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	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 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. 38082 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	"Digi-Mentality"	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	"WEB WRITING: Il giornale della scuola"	€ 10.764,00
Competenze di cittadinanza digitale	"C alla terza: Creare – comunicare – condividere"	€ 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: "Il mio Polo è digitale"

Descrizione progetto	<p>L'IPSEOA "Marco Polo" da sempre privilegia la didattica laboratoriale affinché gli alunni possano acquisire gli obiettivi specifici degli indirizzi professionalizzanti insieme alla capacità di lavorare in gruppo, di essere inclusivi e creativi. Ora è chiamato a raccogliere la sfida dell'innovazione digitale per rispondere ai bisogni formativi di una scuola aperta e al passo con i tempi, come indicato nel Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD). L'Istituto intende pertanto integrare nuove modalità tecnologiche a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali (cognitiva, operativa, relazionale, metacognitiva). Aderendo alle finalità dell'Avviso per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di cittadinanza digitale, il gruppo di progetto, formato da docenti, alunni, famiglie ed esponenti della rete di partenariato, propone il percorso progettuale "Il mio Polo è digitale" per formare le studentesse e gli studenti non solo alla responsabilità e alla consapevolezza degli ambienti e strumenti digitali, ma anche per farli divenire "creatori, produttori, progettisti, verso una comprensione e uso delle tecnologie che vada oltre la superficie". Tali obiettivi verranno raggiunti mediante i seguenti moduli formativi:</p> <ul style="list-style-type: none">- "Digi-Mentality" (30 ore): per promuovere gli elementi fondamentali della programmazione, allo scopo di sviluppare le competenze collegate all'area informatica, integrando contenuti del percorso del pensiero computazionale. In tal modo gli alunni acquisiranno conoscenze di base per l'utilizzo produttivo dell'hardware e del software, lavorando anche sull'alfabetizzazione informatica e digitale.- "Web- writing" (60 ore): il giornale online della scuola modulo creativo e operativo.- "C alla terza Creare – comunicare – condividere" (30 ore): modulo formativo e creativo di livello più avanzato rispetto ai precedenti due per il potenziamento delle competenze nel campo dello sviluppo grafico, della collaborazione on-line e del web marketing. <p>Denominatore comune ai tre tipi di intervento sarà l'apporto digitale innovativo fornito dalla Radio FM/WEB che offrirà ulteriori stimoli motivazionali e inclusivi al percorso progettuale. In totale le ore saranno 120 di cui solo il 10% frontali per dare la preminenza ad attività laboratoriali, con interventi di esperti e visite esterne. Coinvolgeranno non meno di 75 allievi complessivamente e sarà prevista una quota di partecipazione di almeno il 10% riservata ad alunni BES, DSA, Hk. Una percentuale analoga sarà riservata ad alunni stranieri. La pari opportunità di genere saranno garantite perseguendo una pari opportunità di accesso a maschi e femmine. Per fornire un parametro di riferimento si riporta che nell'anno scolastico 2016/2017 il numero totale di alunni è di 1436 di cui il 55% di studentesse, il 45% di studenti. I DSA sono 178, i BES 28, gli Hk 102, gli alunni stranieri non nati in Italia 200, i nati in Italia 41. La riuscita del progetto sarà facilitata dalla rete di partner e stakeholder che già operano con la scuola (come da coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni) e che appartengono al mondo imprenditoriale e di rappresentanza e pubblico/amministrativo.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'IPSEOA "Marco Polo" di Genova, tradizionalmente, accoglie alunni che provengono da un bacino di utenza piuttosto vasto - considerando anche la sede coordinata di Camogli e quella di San Colombano Certenoli - che si estende da levante a ponente della Città metropolitana di Genova, racchiudendo la Val Bisagno, Polcevera e le Valli del Genovesato, fino alla province di Alessandria e Piacenza. E' dunque un "sistema aperto" che comprende realtà molto diverse tra loro. E' da sempre in stretta relazione con il territorio, mediante attività di rete e di partenariati, sia scientifici che imprenditoriali che coinvolgono vari enti e organismi formativi e professionali, concretizzati in convenzioni specifiche (Unige, IZSTO, Regione Liguria, ISFORCOOP, ecc). L'Istituto è fortemente connotato dall'eterogeneità degli studenti per provenienza sociale, linguistica, culturale e per tutto quanto attiene ai prerequisiti di partenza e alle competenze di base. A partire da questo dato iniziale l'Istituto si propone come finalità prioritaria quella di sviluppare percorsi innovativi di educazione alla cittadinanza digitale attiva per l'acquisizione di competenze sempre più riconosciute come requisito fondamentale per lo sviluppo sostenibile del nostro Paese e per l'esercizio di una piena consapevolezza e responsabilità nell'attuale società dell'informazione.

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.

OBIETTIVI GENERALI:

- incoraggiare alle innovazioni e alla creatività mediante le tecnologie collegando il sapere al saper fare;
- rafforzare le competenze relative alla comprensione e alla produzione di contenuti complessi all'interno dell'universo comunicativo digitale
- lavorare sull'alfabetizzazione informativa e digitale.;
- passare dalla didattica unicamente "trasmissiva" alla didattica attiva e flessibili;
- Ripensare la scuola come interfaccia educativa aperta al territorio;
- fornire impulso all'interdisciplinarietà della formazione.

OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI:

- sviluppo dell'autonomia e dello spirito di iniziativa degli studenti;
- sviluppo delle capacità di risolvere problemi, del lavoro in squadra e del pensiero critico;
- rinforzo della rete e del partenariato, con attenzione ai soggetti che promuovono informazione online e l'innovazione tecnologica.
- rafforzamento delle competenze di comunicazione in lingua madre e lingua straniera e le competenze di base in campo tecnico/scientifico;
- sviluppo della capacità di ricercare e valutare l'informazione, riconoscendo la qualità delle fonti;
- comprensione delle dinamiche e regole della circolazione e il riuso delle opere creative online, attraverso cenni di diritto d'autore e principali licenze;
- miglioramento della consapevolezza delle implicazioni delle proprie interazioni in Rete
- prevenzione di situazioni di disagio online, come il bullismo.

Caratteristiche dei destinatari

Indicare, ad esempio, in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni e un'individuazione dei potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto.

I destinatari del Progetto saranno allievi delle sedi dell'IPSEOA Marco Polo, con una previsione di 20/25 allievi per modulo, con una presenza non inferiore al 10% di alunni con DSA o con disabilità sensoriali e motorie o psichiche lievi. Una percentuale analoga sarà riservata ad alunni stranieri. La pari opportunità di genere saranno garantite perseguendo una pari opportunità di accesso di maschi e femmine.

Per la tipologia delle azioni previste verranno selezionati sulla base di procedure che tengano conto dell'analisi del contesto, dei bisogni formativi, delle indicazioni del Rapporto di Autovalutazione (RAV) e del Piano di Miglioramento (PDM), a seguito di autodiagnosi e previo coinvolgimento dell'intera comunità scolastica che agisce come co-progettante e garante del piano di lavoro attraverso il Consiglio di Istituto. Un'ulteriore caratterizzazione verrà data dal network costituito dalle scuole che afferiscono a Radio Jeans e al progetto regionale Liguria On Air e dai gruppi di pari delle scuole e degli enti di formazione che aderiscono al 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.

L'apertura della scuola in orario extra scolastico, già garantita dalla attivazione di corsi serali e attività pomeridiane, è prevista in tutti i moduli del progetto con ricaduta positiva sulla vita di tutto l'Istituto. Si intende coinvolgere e sensibilizzare tutte le componenti della scuola, dagli insegnanti agli alunni, al personale ATA, alle famiglie, creando anche collaborazioni con gruppi di docenti preposti alla pianificazione delle attività del PTOF e al suo funzionamento. In particolare verranno coinvolti gli assistenti tecnici per la completa fruizione dei laboratori informatici, sotto la supervisione del docente animatore digitale. L'idea è quella di attuare schemi e modalità organizzative funzionali al sistema in modo da ottenere i massimi risultati con un accettabile livello di impegno da parte di tutti.



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...).

Il partenariato di progetto sarà così costituito:

- UNIGE: collabora per attività di ricerca, metodologia e didattica (l'Università di Genova-Disfor -Scienze della Formazione)
- Liceo Da Vigo-Nicoloso da Recco, attivo nel progetto "Sharing-School" avrà il ruolo di introdurre i nostri studenti nel mondo del web
- L'Associazione c.f.p. "E. Fassicomo", Scuola Grafica Genovese, condividerà le competenze tra studenti in un'ottica di peer-education;
- Il Secolo XIX, il quotidiano online della Liguria
- La Mandragola, cooperativa di giornalisti edita da 16 anni il mensile Zai.net; Radio Jeans dal 2001. Ha fornito sostegno e idee per la parte progettuale e darà il suo apporto rispetto alla parte innovativa e tecnologica
- Assessorato alle Politiche giovanili del Comune di Genova e INFORMA GIOVANI
- "T Seed" Formazione fornirà il suo apporto per quanto riguarda la conoscenza dei social net-work
- La "Comunità", Cooperativa Sociale dell'ATS Levante di Genova: contribuirà alla finalità dell'inclusione e promozione delle fasce deboli
- Rivista Andersen: per la scrittura creativa digitale
- Laboratorio Migrazione: supporto per la didattica interculturale
- AICA: l'Associazione Italiana per l'Informatica ed il calcolo: supporto per migliorare le competenze di pensiero computazionale
- Polizia Postale



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 "Il mio Polo è digitale" intende l'aprirsi ad approcci "non formali", connessi all'attività laboratoriale ("hands-on"), mediante strategie didattiche di project-based learning e di (learning by doing and by creating. Infatti ciascuna studentessa e ciascuno studente, individualmente o in gruppo, al termine dell'attività formativa dei moduli indicati avrà progettato e realizzato un "prodotto". In tal modo gli alunni, al centro del processo formativo, lavoreranno più motivati e coinvolti attraverso metodologie didattiche attive (cooperative learning, peer teaching, classe capovolta, ecc.) fortemente orientate allo sviluppo delle competenze trasversali (problem solving, comunicazione, collaborazione, creatività).

Il gruppo di progetto sottolinea la forte connotazione interdisciplinare allo scopo di favorire un'ampio coinvolgimento anche dei Dipartimenti dell'Istituto: gli ambiti disciplinari di applicazione trasversale delle attività saranno quelli dell'Italiano, Storia, Diritto, Inglese e Francese, le materie STEM e quelle di Indirizzo.

L'impatto sarà in primo luogo sui 75 giovani che svolgeranno i moduli, sulle loro famiglie e sulla rete parternariale, ma il percorso progettuale avrà una ricaduta su tutta la comunità scolastica che, oltre a poter leggere il giornalino online, verrà coinvolta direttamente per la creazione del titolo, mediante concorso e potrà interagire con la redazione nella finestra "la posta del giornalino".

Coerenza con l'offerta formativa

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

Il progetto integra le finalità, gli obiettivi e le azioni descritte nel PTOF di Istituto ampliandone l'offerta formativa mirando a rafforzare nelle studentesse e negli studenti le competenze relative alla comprensione e alla produzione di contenuti all'interno dell'universo comunicativo digitale, nella consapevolezza che tali tecnologie intervengono a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali. In particolare, i tre moduli del progetto proposti permetteranno agli alunni di lavorare alla realizzazione di un prodotto, il giornalino scolastico online, per cui è necessario un approccio interdisciplinare che coinvolge materie curricolari e di indirizzo.

In tal senso l'Istituto, da tempo, realizza progetti dedicati alla sperimentazione, in segmenti innovativi del marketing enogastronomico, per esempio, alla sostenibilità e alla ricerca, in rete con il territorio. Per quanto riguarda la metodologia innovativa e tecnologica, "Il mio Polo è digitale" ha connessioni con le proposte progettuali presentate per perseguire le altre azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base del PON-FSE e quelle del Progetto di Rete "In viaggio come a casa", relative all'inclusione della disabilità del Programma "Abilità al Plurale" del PON-FESR.



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)

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 mio Polo è digitale" porta avanti le finalità già espresse nel progetto "E'(v)iva la scuola!" presentato dall'IPSEOA Marco Polo a seguito dell'Avviso 10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio. Ne riprende l'esigenza di mettere in campo tutta una serie di strategie mediante le quali affrontare le problematiche connesse alla dispersione scolastica e al tempo stesso i bisogni e le richieste dell'Istituto, inteso come agenzia educativa radicata sul territorio, in accordo con il Programma Operativo Nazionale 2014-2020 e la L.107/2015. Nell'attuale proposta progettuale si parte dall'assunto che il digitale, "agente" attivo dei grandi cambiamenti, richiede conoscenze e competenze, fondamentali per affrontare queste nuove sfide in riferimento al PNSD. Formare i ragazzi alla consapevolezza e padronanza della tecnologia digitale significa fornire loro motivazioni in più di inclusione. Quali dunque le strategie adottate?

- Lavorare su collaborazione, cooperazione e clima di classe
- Adattare i propri stili di comunicazione, la forma di lezione e gli spazi di apprendimento
- Potenziare le strategie logico-visive, grazie all'uso di mappe concettuali e la tecnologia digitale
- Valorizzare i diversi stili cognitivi
- Costruire insieme un prodotto digitale
- Promuovere buoni livelli di autostima e auto-efficacia
- Applicare una valutazione formativa per migliorare l'apprendimento/insegnamento
- Personalizzare le forme di verifica
- Valutare con feedback continuo, formativo e motivante

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 gruppo di progetto intende la valutazione come un evento puntuale, realizzato in un momento preciso dell'intervento ed è uno strumento volto a migliorarne la programmazione indicativa. Sarà ex ante, in itinere ed ex post, o anche valutazione di impatto allo scopo di verificarne l'effetto nel medio e lungo periodo con un gruppo di controllo e paragone.

Gli Indicatori oggettivi saranno i seguenti

- verifica del gradimento da parte dell'utenza;
- periodiche verifiche dei risultati scolastici con monitoraggi;
- periodici contatti con le famiglie e i docenti, tutors

La valutazione complessiva di merito delle azioni svolte di natura oggettiva sarà basata su:

- numero di utenti frequentanti;
- numero di ore svolte;
- incidenza delle assenze;
- abbandono in corso di attività.

La valutazione complessiva di merito delle azioni svolte di natura soggettiva sarà basata su:

- incontri a campione con gli utenti per una valutazione complessiva;
- incontri mirati con i soggetti più problematici;
- somministrazione di questionario agli operatori e al referente di progetto.
- I risultati attesi saranno: frequenza del 90% di giovani al termine delle 90 ore di percorso. Il 100% di partecipazione dei partner coinvolti.

L'attività di valutazione finale sarà illustrata in un report che, dopo la declinazione dei dati sopra citati, conterrà un giudizio complessivo sui risultati raggiunti.



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).

Scalabilità e replicabilità sono i due aspetti che il percorso "Il mio Polo è digitale" intende perseguire per ampliare il più possibile la platea degli alunni, delle famiglie, dei docenti in modo da allargarsi al territorio e proporsi come "buona pratica", al contempo flessibile e perfezionabile. Il fine ultimo è quello di estendere e sviluppare il progetto oltre il termine, perché presuppone un'azione che rappresenta il trampolino di lancio per una permanente attività imprenditoriale. Inoltre fornirà dei modelli in cui potrà essere coinvolto un numero sempre più ampio di studentesse e studenti negli anni futuri. Per quanto riguarda la comunicazione verranno elaborati materiali informativi, soprattutto in rete e in formato digitale, ma soprattutto verrà utilizzata la radio per connettere i nostri allievi con gli altri istituti sul territorio.

La documentazione realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti sarà inoltre fornita online, nelle piattaforme del Piano Nazionale del Sistema Informatico.

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.

Nell'ottica della promozione della corresponsabilità educativa, la nostra scuola, vincolata a specifici parametri dal Regolamento d'Istituto aderente al mondo professionale, ha sempre incoraggiato il "lavoro sinergico" con le famiglie e con gli studenti per cooperare e condividere le istanze formative. In particolare, per quanto riguarda la partecipazione dei genitori nel progetto "Il mio Polo è digitale", nel Consiglio di Istituto, si è attuato un confronto critico sui valori e gli obiettivi delle scelte educative e didattiche espresse nei moduli, dando vita -fin dalla prima fase- ad uno scambio continuo di idee, di suggerimenti, con l'individuazione dei punti di forza e di debolezza. Per quanto riguarda, invece, il coinvolgimento delle studentesse e degli studenti, oltre al dibattito di idee, manifestato appunto nel Consiglio di Istituto e nell'Assemblea degli Studenti, si sono gettate le basi per un loro inserimento costruttivo nella progettazione, soprattutto per quanto riguarda la metodologia innovativa, digitale e "attiva" che renda l'alunno protagonista e co-costruttore del suo sapere attraverso il procedere per compiti di realtà, problemi da risolvere e scelte da motivare. Si intende proseguire la strategia di inclusione degli alunni nella fase di realizzazione: il team misto di docenti e alunni perseguirà gli obiettivi indicati dall'Avviso di promozione della peer observation con strumenti validi e affidabili, creando materiali per buone pratiche.



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

DIGI-MENTALITY:

- hardware e software
- fondamenti dell'informatica (registrazione ad un sito, tutela dei dati personali, impostazione di una password sicura, ecc.).

WEB-WRITING:

- web e tecnologia, fattori attivi "dei grandi cambiamenti sociali, economici e comportamentali, di economia e diritto dell'informazione"
- il giornale online
- radio web
- uso positivo e consapevole dei media, dei social
- il ruolo dell'informazione nello sviluppo di una società interconnessa
- alfabetizzazione informativa (information literacy)
- cenni di diritto d'autore e principali licenze
- rapporto tra sfera pubblica e sfera privata, identità e privacy
- caratteristiche della socialità in rete
- Rete come bene comune digitale

C alla terza: CREARE – COMUNICARE – CONDIVIDERE:

- lo sviluppo grafico, la collaborazione on-line il web marketing, la web communication

Le attività con un forte approccio laboratoriale saranno tutte quelle che ruoteranno intorno alla creazione del giornale online, a cominciare dall'organizzazione dello spazio di redazione, dalla selezione degli argomenti e relativi ateliers creativi per la realizzazione delle idee e della grafica. Per quanto riguarda l'utilizzo della radio, altrettante azioni riguarderanno l'ideazione clock con trasmissione di approfondimento, editing, ideazione e realizzazione jingle di fondo.



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
Allergie	pag.14	http://www.marcopolo.gov.it/index.php?option=com_content&view=article&id=15&Itemid=135
Banchettistica	pag.16	http://www.marcopolo.gov.it/index.php?option=com_content&view=article&id=15&Itemid=135
Bellacopia	pag.12	http://www.marcopolo.gov.it/index.php?option=com_content&view=article&id=15&Itemid=135
Gruppo sportivo	pag.10	http://www.marcopolo.gov.it/index.php?option=com_content&view=article&id=15&Itemid=135
Insieme contro il bullismo	pag.5	http://www.marcopolo.gov.it/index.php?option=com_content&view=article&id=15&Itemid=135
Storia per immagini	pag.5	http://www.marcopolo.gov.it/index.php?option=com_content&view=article&id=15&Itemid=135
Teatrando	pag.2	http://www.marcopolo.gov.it/index.php?option=com_content&view=article&id=15&Itemid=135

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Modulo di grafica e web marketing "C alla terza: creare comunicare condividere" per lo sviluppo e/o il potenziamento delle competenze nel campo dello sviluppo grafico, della collaborazione on-line e del web marketing.		Esperto di grafica pubblicitaria che possa fare acquisire agli alunni nozioni e competenze nel settore della on-line collaboration e web communication				
Modulo Web Writing: il giornale della scuola - sviluppo delle competenze per la creazione di un giornale on line - comprensione del ruolo dell'informazione nello sviluppo di una società interconnessa - acquisizione degli strumenti per la consapevolezza delle implicazioni delle proprie interazioni in Rete e con i diversi media		Giornalista, che abbia lavorato come responsabile di redazione Web o come curatore di blog, con competenze in ambito di docenza in Master di Giornalismo				



Modulo "Digi-mentality": - conoscenza degli strumenti hardware e software a loro disposizione nella scuola - formazione di base per l'utilizzo produttivo di questi strumenti e per una prima introduzione ai fondamenti dell'informatica (registrazione ad un sito, tutela dei dati personali, impostazione di una password sicura, ecc.).		Esperto nell'ambito dell'Informatica con esperienza di didattica e metodologie attive				
'Il Secolo XIX on line' supporta la scuola per sviluppo della comprensione del ruolo dell'informazione in una società interconnessa	1	Il Secolo XIX	Dichiarazione di intenti	3129.18. e	18/05/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	All ego to
Il Liceo Da Vigo-Nicoloso da Recco collaborerà con l'IPSEOA "Marco Polo" per la realizzazione del Modulo 'Web writing-il giornale online', fornendo il supporto del gruppo dei propri studenti che hanno fatto nascere il primo blog scolastico italiano, Sharing School-giovani e notizie a cuore libero. Si occupano di diversi tipi di giornalismo online e di come far funzionare i contenuti all'interno del web, con attenzione a i social network e ai meccanismi dei principali motori di ricerca. Si creeranno gruppi di lavori misti, secondo la metodologia del cooperative learning e della peer education. L'esperienza potrà avere per le studentesse e gli studenti del Da Vigo la valenza di alternanza scuola/lavoro.	GEIS00100N ISTITUTO G. DA VIGO	3342/2017	17/05/2017	Sì
Il Centro di Formazione Professionale 'E. Fassicomo - Scuola Grafica Genovese' collabora con l'IPSEOA 'Marco Polo' per la realizzazione del modulo di grafica e web marketing 'C alla terza Creare-Condividere-Comunicare'. Mette a disposizione la propria esperienza formativa per la professione del grafico che comprende al suo interno numerosi ambiti distinti ed in relazione tra loro: la pre-stampa, l'editoria multimediale, la formatura, la stampa, l'allestimento. Sarà anche possibile un'esperienza di peer to peer con gli alunni di entrambi i partner.		3130.18. e	18/05/2017	Sì



Collaborazioni con istituzioni scolastiche non presenti nella Banca Dati MIUR

Numero istituti	Istituzioni scolastiche
1	<p>Il Centro di Formazione Professionale 'E. Fassicomo' gestisce la Scuola Grafica Genovese. Ha un rapporto privilegiato con il Comitato Regionale Ligure dell' E.N.I.P.G. (Ente Nazionale per l'Istruzione Grafica), il quale, come organo paritetico tra datori di lavoro e lavoratori grafici, si adopera in un attento e continuo monitoraggio della situazione occupazionale sul territorio e permette alla scuola la sintonia con l'artigianato e le piccole e medie aziende del settore. Le attività proposte dal Fassicomo hanno come scopo fondamentale la formazione dei giovani perché siano capaci di inserirsi nel contesto economico e sociale con una adeguata preparazione professionale e umana. Il CFP "E. Fassicomo" - Scuola Grafica Genovese ha maturato una esperienza pluriennale notevole e continua ad impegnarsi nella formazione di base diretta ai giovani in età di diritto-dovere all'istruzione. Queste attività costituiscono anche oggi l'impegno principale dell'Ente che ha sempre partecipato ai bandi regionali per l'attivazione di percorsi triennali sperimentali di istruzione e formazione nell'area professionale grafica e multimediale, ottenendone il relativo incarico. Il CFP "Fassicomo" è attivo nella formazione continua, offrendo ai singoli e alle aziende del settore iniziative per mantenere e sviluppare le competenze professionali e occasioni di incontro (Open House) con le ditte costruttrici di attrezzature e materiali per contribuire a promuovere e sostenere l'innovazione. Particolarmente significativo è stato il corso che si è rivolto alla formazione dei responsabili delle aziende grafiche per curare la preparazione di una figura professionale di "quadro", le cui competenze devono riguardare l'intero flusso di lavorazione di un prodotto grafico.</p>

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
"Digi-Mentality"	€ 5.682,00
"WEB WRITING: Il giornale della scuola"	€ 10.764,00
"C alla terza: Creare – comunicare – condividere"	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 22.128,00

Sezione: Moduli



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 IPSSA M.POLO (GERH01000G)

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: "Digi-Mentality"

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	"Digi-Mentality"



<p>Descrizione modulo</p>	<p>"Digi-Mentality" è rivolto agli alunni dell'Istituto e sarà composto da lezioni con esercitazioni in presenza e lezioni ed esercitazioni a distanza. E' propedeutico per gli alunni con competenze digitali da rafforzare che vogliono partecipare al modulo "Web writing" o al modulo "C alla Terza: Creare – comunicare – condividere".</p> <p>A seguito di precisa individuazione delle studentesse e degli studenti che potranno usufruire di un corso di T.I.C.(Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione), verrà attuato un percorso che formi i partecipanti sulla conoscenza degli strumenti hardware e software a loro disposizione nella scuola, sulle conoscenze di base per l'utilizzo produttivo di questi strumenti e per avere una prima introduzione ai fondamenti dell'informatica (registrazione ad un sito, tutela dei dati personali, impostazione di una password sicura, ecc.). Verrà utilizzata la piattaforma G-suite, già disponibile a scuola, per condividere con gli studenti materiale, pubblicazioni ed esercitazioni relative al corso, con la disponibilità di un tutor online per rispondere ai quesiti posti dagli studenti.</p> <p>FINALITA' Il modulo ha lo scopo di promuovere:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. nuove competenze per un migliore utilizzo delle risorse digitali messe a disposizione dall'Istituto e dagli stakeholder ad esso collegati; 2. tecnologie digitali come supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali <p>OBIETTIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> • far acquisire agli studenti nuovi strumenti per un pieno esercizio della propria "cittadinanza digitale" al fine di rafforzare le competenze relative alla comprensione e alla produzione di contenuti all'interno dell'universo comunicativo digitale. <p>Le esercitazioni si svolgeranno in aula informatica con 28 postazioni disponibili Al centro della metodologia vi sono le studentesse e gli studenti per valorizzare il loro spirito d'iniziativa teso ad affrontare in maniera efficace e coinvolgente lo sviluppo delle competenze di "cittadinanza digitale". Verranno utilizzati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • modalità di creazione e fruizione (es. app, tecnologie, strumenti, ecc.); • i contenuti, la loro organizzazione e il loro rapporto con la didattica; • le modalità di accompagnamento e valorizzazione dei risultati come la valorizzazione delle produzioni delle classi e degli studenti in rete, un particolare modo di utilizzare la Rete o il web per lavorare; • il lavoro in gruppo e il protagonismo degli studenti, a fronte di un adeguato accompagnamento dei docenti • una relazione flessibile con gli spazi della scuola per la realizzazione delle attività formative <p>Il progetto si rivolge agli alunni che abbiano espresso la volontà di acquisire nuovi strumenti per un pieno esercizio della propria "cittadinanza digitale"; studentesse nel più ampio quadro di promozione della loro partecipazione ai percorsi sulle materie STEM; alunni che manifestano bisogni educativi speciali</p> <p>PARTNERSHIP: collaborazione con un esperto di didattica laboratoriale su</p> <ul style="list-style-type: none"> • sicurezza informatica • cyberbullismo • frode informatica <p>PRODOTTO FINALE: formulazione di un vademecum su come salvaguardare i propri dati su internet e sulle buone pratiche da adottare durante la navigazione.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>31/01/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>GERH01000G</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>28 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)</p>



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "Digi-Mentality"

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: "WEB WRITING: Il giornale della scuola"

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	"WEB WRITING: Il giornale della scuola"



Descrizione modulo

L'idea di creare un Giornale scolastico online dell'Istituto Professionale Marco Polo nasce dalla necessità di individuare strumenti che da una parte consentano allo studente di scoprire e direzionare le proprie potenzialità e dall'altra di ampliare le proprie conoscenze, anche del web e della tecnologia, come fattori attivi "dei grandi cambiamenti sociali, economici e comportamentali, di economia e diritto dell'informazione in modo da acquisire competenze di cittadinanza digitale fondamentali per affrontare queste sfide", come si legge nel Piano Nazionale della Scuola Digitale (PNSD). Infatti il Giornale online avrà la funzione di fornire una forte spinta motivazionale in tal senso in quanto agli studenti è chiesto di essere utenti responsabili e consapevoli di ambienti e strumenti digitali, ma anche creatori, produttori, progettisti, verso una comprensione e uso delle tecnologie digitali che vada oltre la superficie.

FINALITA'

- Contribuire alla formazione di cittadini consapevoli, informati e responsabili, capaci di pensiero critico e propositivo
- Formare lettori attenti della realtà sociale, territoriale e scolastica, capaci di orientarsi nella complessità del mondo contemporaneo
- Educare ad un uso positivo e consapevole dei media, dei social, comprendendone le dinamiche
- Promuovere l'uso di conoscenze e abilità digitali, per padroneggiare in maniera creativa (e non passiva!) diversi tipi di linguaggio mediale, con particolare attenzione alle nuove possibilità offerte dal web. In particolare fornire strumenti concreti per rapportarsi con i pari attraverso il web 2.0
- comprendere il ruolo dell'informazione nello sviluppo di una società interconnessa
- sviluppare la capacità di ricercare e valutare informazione
- acquisire gli strumenti per una piena consapevolezza delle implicazioni delle proprie interazioni in Rete e con i diversi media
- Promuovere la motivazione ad apprendere e l'inclusione attraverso:
 - la produzione creativa sul piano comunicativo-digitale, mediante una forte motivazione: l'ideazione del Giornale della scuola (non presente nella nostra struttura scolastica)
 - l'arricchimento personale per mezzo del piacere di conoscere e di comprendere
 - la comprensione critica e la fattiva integrazione nel proprio ambiente scolastico
 - lo sviluppo di capacità e competenze digitali, finalizzate all'apprendimento di patterns trasversali e trasferibili in altri contesti professionali

OBIETTIVI

- rafforzare le competenze relative alla comprensione e alla produzione di contenuti all'interno dell'universo comunicativo digitale
- lavorare in primo luogo sull'alfabetizzazione informativa (information literacy)
- riconoscere provenienza, attendibilità, completezza e quindi qualità delle fonti
- comprendere le dinamiche e regole che intervengono sulla circolazione e il riuso delle opere creative online, attraverso cenni di diritto d'autore e principali licenze
- Costruire percorsi digitali finalizzati e strutturati verso l'obiettivo
- prestare particolare attenzione al rapporto tra sfera pubblica e sfera privata, ai temi dell'identità e della privacy, della reputazione e della rappresentazione, alle caratteristiche della socialità in rete, alla gestione dello stretto rapporto tra dimensione online e offline e, in generale, alla promozione di un'idea di Rete come bene comune digitale
- Favorire un contesto formativo che consenta lo sviluppo di dinamiche relazionali e cooperative complesse, stimulate da compiti comuni da svolgere in modo interdipendente l'uno dall'altro
- Favorire la lettura del proprio presente e della propria realtà, l'espressione e la comunicazione
- Recuperare le abilità di base trasversali a tutte le discipline: lettura, comprensione e rielaborazione di un testo
- Rendere visibili, documentabili e comunicabili il vissuto didattico degli studenti e dell'ambiente scolastico
- Stimolare la creatività e il senso critico
- Potenziare le diverse competenze: comunicative, grafiche, logiche, sociali, manuali, digitali



PRODOTTO FINALE

- Realizzazione del GIORNALINO DELLA SCUOLA, con uscite periodiche, che riguardino tutte le aree tematiche dell'ambiente scolastico
- Realizzazione di un prodotto (MP3-MP4) da inserire sul sito della scuola
- Realizzazione di e-book da mettere a disposizione sul sito della scuola

METODOLOGIA

Approcci metodologici utilizzati

- Ricerca, progettazione e rielaborazione creativa della conoscenza e della realtà
- didattica laboratoriale
- problem solving
- cooperative learning
- classe capovolta
- compiti di realtà

PARTNERSHIP

Collaborazione con un quotidiano online della Liguria che riporti news locali, nazionali e video, foto e audio da Genova, Savona, La Spezia, Levante e Basso Piemonte

SPAZI

Spazi virtuali

- blog di gruppo
- classe virtuale su google classroom

FASI DI REALIZZAZIONE

- Presentazione del progetto a tutti gli attori coinvolti, momento pubblico per tutta la scuola, che parteciperà alla nascita del Giornale scolastico
- Ideazione del titolo tramite "concorso" scolastico (tutti gli alunni potranno proporre un titolo, che la Redazione prenderà in esame e sceglierà per il Giornale scolastico)
- Ideazione del logo tramite "concorso" scolastico (tutti gli alunni potranno proporre un logo, che la Redazione prenderà in esame e sceglierà per il Giornale scolastico)
- incontri introduttivi sulle competenze digitali per redigere un giornale
- incontri sulla storia del giornale e sull'analisi di un quotidiano cartaceo confrontato con uno on line
- incontri con un giornalista del quotidiano in paternariato
- incontro con esperti di computer grafica, che offriranno il supporto tecnico e le competenze sia via mail, sia in presenza, affiancando gli studenti durante i loro incontri con la redazione
- distribuzione questionari online
- compilazione da parte degli studenti e dei docenti
- rielaborazione dei dati da parte del docente

SOGGETTI COINVOLTI

- 25 alunni che costituiranno il gruppo di redazione, suddiviso a sua volta in sottogruppi al fine di gestire la redazione delle diverse rubriche
- tutti gli alunni della scuola, che potranno inviare via mail idee o propri articoli alla redazione del giornale
- i docenti di tutta la scuola che potranno suggerire argomenti e contenuti su cui scrivere
- gli esperti
- un docente che coordinerà il progetto e avrà funzione di Direttore Responsabile del giornale, oltre che da tutor in presenza della redazione
- una figura aggiuntiva

Data inizio prevista	01/11/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale



Sedi dove è previsto il modulo	GERH01000G
Numero destinatari	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "WEB WRITING: Il giornale della scuola"

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	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: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: "C alla terza: Creare – comunicare – condividere"

Dettagli modulo

Titolo modulo	"C alla terza: Creare – comunicare – condividere"
Descrizione modulo	<p>L'idea dello sviluppo o potenziamento delle competenze nel campo dello sviluppo grafico, della collaborazione on-line e del web marketing nasce dalla constatazione che al giorno d'oggi ogni attività, profit o no profit, che intenda raggiungere gli obiettivi programmati deve curare meticolosamente la veste grafica dell'idea progettuale, deve comunicarne efficacemente i relativi contenuti e deve verificare il grado di soddisfazione del cliente/utente.</p> <p>FINALITA' e OBIETTIVI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • acquisire nozioni e competenze nel delicato settore della on-line collaboration e web communication • comprendere il ruolo dell'informazione nello sviluppo di attività interconnesse e le dinamiche collegate • conoscere tutte le fasi che collegano un'idea ad un prodotto finito • educare ad un uso positivo, consapevole ed economicamente vantaggioso dei social media formare soggetti in grado di collaborare nella gestione di eventi complessi • imparare a trasformare idee ed intuizioni in progetti ed iniziative concrete • partecipare attivamente alla fase di lancio di un prodotto o promozione di un evento • potenziare le diverse competenze comunicative, economiche, grafiche, manuali e sociali • promuovere l'uso di tecniche ed abilità digitali per la realizzazione di messaggi o gadget pubblicitari stimolare lo sviluppo di dinamiche relazionali e collaborative, in contesti formativi e lavorativi complessi • sviluppare la creatività attraverso l'uso di software di sviluppo grafico e gli strumenti del web mkt



RISULTATI ATTESI

A seconda delle abilità di base e delle competenze acquisite durante le prime due fasi del corso lo studente sarà in grado di:

- creare contenuti da pubblicare sui differenti piattaforme o social media
- elaborare soluzioni grafiche da utilizzare nella realizzazione del merchandising di un'azienda
- gestire tutte le fasi che precedono, costituiscono e seguono un evento semplice
- partecipare attivamente a tutte le fasi che precedono, costituiscono e seguono un evento complesso
- realizzare, confezionare, distribuire, vendere e rendicontare diverse tipologie di gadget e materiale promozionale

METODOLOGIE DI APPRENDIMENTO

- didattica laboratoriale
- problem solving
- cooperative learning
- brainstorming

PARTNERSHIP

collaborazione con aziende di sviluppo grafico, produzione merchandising, consulenza MKT e gestione eventi complessi

SPAZI

virtuali: blog, social media,

fisici: aziende, showroom, location outside banqueting

FASI REALIZZAZIONE PROGETTO

1. La prima fase del corso permetterà allo studente di acquisire e consolidare le nozioni di base su MKT, sviluppo grafico e online collaboration; al fine di ottimizzare i tempi sarà somministrato un test per verificare le competenze in ingresso e sulla base dei risultati, saranno suggerite strategie adeguate (studio individuale o tutorial) per raggiungere il livello minimo iniziale.

2. La seconda fase, in presenza dell'esperto, permetterà allo studente di mettere in pratica le nozioni acquisite sviluppando idee ed elaborando soluzioni grafiche, analizzando casi reali e le soluzioni grafiche e pubblicitarie prodotte, utilizzando le leve del MKT mix e gli strumenti del web MKT, collaborando alla produzione di semplici manufatti o curando le fasi del packaging e placement dei prodotti.

3. La terza fase permetterà la partecipazione di gruppi di studenti, omogenei in base a capacità e competenze acquisite, ad eventi, lancio di prodotti e creazione di contenuti e gestione di social media

SOGGETTI COINVOLTI

25 alunni che costituiranno il gruppo di lavoro su cui docenti ed esperti intervengono nelle fasi sopra specificate; successivamente la classe sarà suddivisa in più sottogruppi in base a criteri di omogeneità di competenze ed abilità, aspirazioni e motivazioni personali, tipologia di attività da svolgere

Un docente coordinatore in grado di seguire tutte le fasi del corso e collaborare con studenti ed esperto sia in ambiente didattico che in spazi aziendali. Un esperto ed un'azienda ospitante in grado di fornire le conoscenze, le competenze e gli spazi, fisici e virtuali, richiesti dalla tipologia del corso.

Una figura aggiuntiva in caso di studenti con disabilità.

Data inizio prevista	01/02/2018
Data fine prevista	25/05/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	GERH01000G



Numero destinatari	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "C alla terza: Creare – comunicare – condividere"

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 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 38082)
Importo totale richiesto	€ 22.128,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	15
Data Delibera collegio docenti	13/03/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	18
Data Delibera consiglio d'istituto	21/04/2017
Data e ora inoltro	18/05/2017 09:03:05
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>Digi-Mentality</u> "	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: " <u>WEB WRITING: Il giornale della scuola</u> "	€ 10.764,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: " <u>C alla terza: Creare – comunicare – condividere</u> "	€ 5.682,00	
	Totale Progetto ""Il mio Polo è digitale""	€ 22.128,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 22.128,00	€ 25.000,00