

Documentazione

Istituto Principale

Codice meccanografico Istituto principale:

FGIC877005

Denominazione scuola:

I.C. "S.CHIARA-PASCOLI-ALTAMURA

Indirizzo scuola:

PIAZZA S.CHIARA N.9

Comune:

FOGGIA

Provincia:

FOGGIA

Regione:

PUGLIA

Dirigente scolastico:

MARIA FILIPPA GODUTO

Codice meccanografico sede di direttivo:

FGIC877005

Codice fiscale sede di direttivo:

94101510710

Dati del Progetto

Codice meccanografico progetto:

FGIC877005

Numero progressivo Progetto:

17

Referente Progetto

Cognome referente:

CLEMENTE

Nome referente:

Brigida

Telefono fisso:

0881711619

Telefono mobile:

3338503852

Email:

BRIGI.CLEMENTE@GMAIL.COM

Dirigente Scolastico

Cognome Dirigente:

GODUTO

Nome Dirigente:

MARIA FILIPPA

Telefono fisso:

0881711619

Telefono mobile:

330436871

Email:

mariolinagoduto@gmail.com

Azioni per il potenziamento delle competenze digitali degli studenti (Avviso 20769 del 2019)

Il dirigente scolastico dell'istituzione scolastica I.C. "S.CHIARA-PASCOLI-ALTAMURA - FGIC877005 si impegna, sotto la propria personale responsabilità, a realizzare le attività in modo conforme al progetto presentato e a rendicontare le relative spese nei termini previsti.

Progetto

Titolo del progetto (*massimo 500 caratteri*):

Collaborative FabLab for Creative Makers (CF4CM)

Ambito:

Primo Ciclo - Progetto didattico relativo allo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale, anche in continuità verticale fra i diversi ordini e gradi di scuola

Descrizione sintetica del progetto (finalità, attività, partenariato) (*massimo 2000 caratteri*):

Finalità del progetto è l'avvio una sperimentazione sull'uso delle tecnologie digitali e la produzione di contenuti didattici digitali a sostegno di discipline curricolari e di modelli di apprendimento orientati alle competenze. Tutto questo nella convinzione che lo scenario di apprendimento del "Content Creation" sia quello più adatto a stimolare l'apprendimento nei discenti. L'attività di costruzione di Contenuti Didattici Digitali diventa il pretesto per sperimentare nuove pratiche di didattica attiva che superino i confini di una lezione prettamente trasmissiva e facilitino un apprendimento basato sulla cooperazione, la collaborazione e la costruzione attiva del sapere, nella prospettiva della promozione delle competenze degli studenti. Attraverso la costituzione di un Partenariato tra scuole si darà vita a Fablab Creativi, spazi dentro i quali i maker potranno lavorare principalmente con tecnologie e processi di fabbricazione digitale, con una cultura della condivisione e della collaborazione per lo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale, anche in continuità verticale fra i diversi ordini e gradi di scuola.

Descrizione degli obiettivi didattici e formativi per il potenziamento delle competenze digitali degli studenti (*massimo 2000 caratteri*):

Il progetto si propone di educare gli alunni alla scoperta, la valorizzazione e la gestione digitale del cultural heritage. Attraverso la ricerca gli studenti potranno riscoprire il loro patrimonio culturale e attraverso la realtà aumentata ottenere un arricchimento con dati aggiuntivi in formato digitale. La realizzazione di prodotti, nell'ottica di una didattica di tipo costruttivista, rappresenta il mezzo attraverso il quale i ragazzi sviluppano conoscenze e competenze. Nei laboratori di robotica, di coding, Tinkering, gli studenti imparano a programmare e realizzano prodotti digitali (video, podcast, libri digitali, App, games) e manufatti. Le attività consentono agli studenti di immaginare, creare, sperimentare, risolvere problemi, condividere e riflettere sui risultati, secondo la spirale dell'apprendimento creativo. La co-progettazione di contenuti digitali, punta l'attenzione sulle opere, e sull'ambiente delle città in cui si trovano le scuole partner. Gli studenti diventano creatori di contenuti, a disposizione della collettività nazionale e internazionale, una risorsa di apprendimento anche nell'ottica dell'inclusione.

Rete di scuole aderenti al progetto esclusa la proponente (*fino a 15 possibili inserimenti*):

*Nel caso di partenariato con sole scuole estere questo campo non va compilato.

Codice meccanografico	Denominazione	Azioni
FEIC82000P	I.C. PORTO GARIBALDI	
FEIC81300G	I.C. "F. DE PISIS" - FERRARA	
FGIC876009	I.C. "TOMMASONE - ALIGHIERI"	
AQIC84200C	I.C. VIVENZA- GIOVANNI XXIII	

Altre istituzioni scolastiche coinvolte a livello regionale e nazionale (*massimo 2000 caratteri*):

Võru Kreutzwaldi Kool - Võru - Estonia
rg-kood: 75039014
E-post: kool@vkrk.edu.ee
Telefon: +372 782 8100

Regioni coperte dal progetto (*anche più scelte, almeno 2*):

*Nel caso di partenariato con scuole estere inserire la dicitura regione estera.

Regione	Azioni
PUGLIA	
EMILIA ROMAGNA	
ABRUZZO	

Se il progetto è svolto a livello anche internazionale, descrizione analitica delle scuole che collaborano al progetto e delle relative attività che saranno svolte in rete (*massimo 2000 caratteri*):

Võru Kreutzwaldi Kool è una scuola municipale situata nella città di Võru sulla riva del lago Tamula, nell'Estonia meridionale ed è stata creata all'inizio del 2015 a seguito della riforma dell'istruzione. Ha una buona esperienza e attrezzature in robotica da estendere ai docenti partner della rete attraverso il supporto nelle sperimentazioni. L'Istituto Comprensivo n° 3 Vivenza - Giovanni XXIII di Avezzano (AQ), comprende i 3 ordini di scuola. Promuove il successo formativo degli alunni grazie all'utilizzo di metodologie attive anche attraverso l'uso delle TIC. A tal fine, grazie a PON, POR e finanziamenti privati, si è dotato di infrastrutture e dispositivi tecnologici per sviluppare negli insegnanti e negli alunni competenze digitali da riutilizzare per una didattica innovativa e coinvolgente da trasmettere ai partner della rete attraverso attività di formazione.

L'I.C. Porto Garibaldi di Ferrara, comprende 3 ordini di scuola, propone un'offerta formativa innovativa e di respiro europeo. Scuola eTwinning, ha ottenuto certificati di qualità, premio nazionale, menzione speciale. È attiva una progettazione sulle tecnologie in classe e sulle STEM (bando DPO 2017, Atelier Creativo, Ambienti Innovativi) con attività per studenti da 3 a 14 anni da trasmettere ai partner della rete attraverso attività di tutoraggio.

L'IC De Pisis di Ferrara è formato da 3 scuole primarie e 1 secondaria di secondo grado. Cura da tempo l'innovazione tecnologica e didattica, ha ambienti digitali innovativi, laboratori di coding, robotica e stampa 3d, attività introdotte già dalla primaria. Alcuni docenti sono formatori su queste tematiche e potranno fare da formatori ai docenti partner della rete provenienti dalle altre scuole.

L'I.C. Tommasone-Alighieri di Lucera (FG) si articola su tre plessi che sono vicini tra di loro e situati nella zona centrale. Ciascun plesso è dotato di laboratorio scientifico, laboratorio multimediale-linguistico, laboratorio di informatica, laboratorio astr.

Descrizione analitica delle attività che saranno svolte, delle fasi e dei tempi previsti, delle metodologie che saranno adottate (*massimo 4000 caratteri*):

Le attività dei docenti e degli studenti saranno svolte a partire dal mese di settembre dell'anno scolastico 2020/2021 e si articoleranno in fasi di sviluppo strettamente connesse alla tempistica calendarizzata, anche se la fase preparatoria avrà inizio nel mese di marzo 2020. Durante la fase preparatoria le scuole della rete declineranno in modo specifico gli step relativi allo svolgimento del progetto e le relative attività da svolgere sia per i docenti sia per gli studenti. Le stesse programmeranno, inoltre, le attività di monitoraggio, documentazione e valutazione del progetto e cureranno la preparazione della piattaforma eTwinning per la registrazione e la gestione del progetto on line.

1° Step: settembre-ottobre

Meeting: IC Santa Chiara-Pascoli-Altamura di Foggia - IC Tommasone-Alighiri di Lucera

Attività on site: formazione ai docenti con attività di ricerca-azione e avvio della sperimentazione in classe con gli studenti su Gamification e stampante 3D.

Attività on line: Lesson plan con attività da svolgere con gli studenti per la disseminazione a livello di ciascun istituto attraverso la sperimentazione delle metodologie didattiche innovative. Gestione e implementazione della piattaforma eTwinning con la documentazione relativa alle attività svolte in classe con gli studenti.

2° Step: novembre-dicembre

Meeting: I.C. Porto Garibaldi di Ferrara - IC De Pisis di Ferrara

Attività on site: formazione ai docenti con attività di ricerca-azione e avvio della sperimentazione in classe con gli studenti su Tinkering e robotica educativa.

Attività on line: Lesson plan con attività da svolgere con gli studenti per la disseminazione a livello di ciascun istituto attraverso la sperimentazione delle metodologie didattiche innovative. Gestione e implementazione della piattaforma eTwinning con la documentazione relativa alle attività svolte in classe con gli studenti.

3° Step: gennaio-febbraio

Meeting: Istituto Comprensivo n° 3 Vivenza - Giovanni XXIII - Avezzano (AQ)

Attività on site: formazione ai docenti con attività di ricerca-azione e avvio della sperimentazione in classe con gli studenti sulle metodologie didattiche connesse all'uso di Minecraft nella didattica e Storytelling con Scratch.

Attività on line: Lesson plan con attività da svolgere con gli studenti per la disseminazione a livello di ciascun istituto attraverso la sperimentazione delle metodologie didattiche innovative. Gestione e implementazione della piattaforma eTwinning con la documentazione relativa alle attività svolte in classe con gli studenti.

4° Step: marzo-aprile

Meeting: Võru Kreutzwaldi Kool - Võru

Attività on site: formazione ai docenti con attività di ricerca-azione e avvio della sperimentazione in classe con gli studenti su Coding e Realtà aumentata (Stop Motion, QR code, altre App).

Attività on line: Lesson plan con attività da svolgere con gli studenti per la disseminazione a livello di ciascun istituto attraverso la sperimentazione delle metodologie didattiche innovative. Gestione e implementazione della piattaforma eTwinning con la documentazione relativa alle attività svolte in classe con gli studenti.

5° Step: maggio-giugno

Evento finale di report e disseminazione: IC Santa Chiara - Foggia - Lucera

Durata complessiva in ore della formazione per gli studenti:

900,00

Tipologia e numero di studenti beneficiari previsti:

Tipologia	Numero studenti beneficiari previsti
Scuola dell'infanzia	120
Scuola primaria	600
Scuola secondaria di primo grado	120
Scuola secondaria di secondo grado	
TOTALE	840

Periodo di svolgimento *(il progetto deve in ogni caso concludersi entro il 30 giugno 2021)*

Data inizio:

10/09/2020

Data fine:

30/06/2021

Sede di svolgimento, logistica e attrezzature *(massimo 3000 caratteri)*:

Võru Kreutzwaldi Kool - Võru - Estonia meridionale: LIM o Monitor in tutte le classi, materiale vario di robotica e tinkering. Laboratorio di informatica con pc per tutti gli studenti, LIM e Stampante 3D. Laboratorio FabLab per Ambienti di apprendimento innovativi con dotazioni per la robotica educativa, Tinkering, Lego We-do, scanner 3D, arredi innovativi.

IC n°3 Vivenza - Giovanni XXIII di Avezzano (AQ) : LIM e monitor interattivi in ciascuna classe.

I.C. Porto Garibaldi di Ferrara LIM o Monitor in tutte le classi, Atelier creativo con LIM e materiale vario di robotica e tinkering.

IC De Pisis di Ferrara LIM nella maggior parte delle classi, Atelier creativo con proiettore interattivo e materiale vario di robotica e tinkering.

IC Santa Chiara - Foggia: LIM o Monitor in tutte le classi. Laboratorio di informatica con pc per tutti gli studenti, LIM e Stampante 3D. Laboratorio FabLab per Ambienti di apprendimento innovativi con dotazioni per la robotica educativa, Tinkering, Lego We-do, scanner 3D, arredi innovativi.

IC Tommasone-Alighieri di Lucera: LIM o Monitor in tutte le classi, Atelier creativo con LIM e materiale vario di robotica e tinkering. Laboratorio di informatica con pc per tutti gli studenti, LIM e Stampante 3D.

Modalità di diffusione e coinvolgimento degli studenti a livello regionale e/o nazionale (massimo 3000 caratteri):

Nel corso dell'anno si prevedono meeting in presenza per il coinvolgimento delle intere comunità scolastiche partner, affinché il progetto abbia una ricaduta su tutti i docenti e studenti in termini di partecipazione attiva. I dirigenti, i docenti referenti e il team di progetto (2 o 3 per ciascuna scuola) promuoveranno attività di peer learning e peer tutoring per una disseminazione di esperienze e una promozione di competenze specifiche da impegnare nelle attività del progetto. Gli incontri si svolgeranno nelle sedi degli Istituti partner. Le famiglie e la comunità sono coinvolte in tutte le fasi del progetto e partecipano alla presentazione dei prodotti finali.

Modalità di monitoraggio e valutazione delle attività didattiche (massimo 3000 caratteri):

L'attività di monitoraggio sarà realizzata attraverso la registrazione del progetto sulla piattaforma eTwinning, si svolgerà nel corso di tutta la fase di attuazione del progetto ed è finalizzata a raccogliere in maniera continua e sistematica informazioni sull'andamento del progetto. Nel Twinspace del progetto gli studenti e i docenti svolgeranno attività di comunicazione, condivisione delle esperienze e collaborazione nelle attività grazie ai vari strumenti messi a disposizione della piattaforma, come i forum, le chat, le pagine e il diario di bordo. Questo modo di attuazione del progetto consentirà di avere un report continuo sia per informare sull'andamento del progetto rispetto a quanto inizialmente pianificato, segnalando le eventuali difficoltà incontrate e le azioni da intraprendere per superare tali difficoltà; sia per fornire una documentazione formale di quanto è stato realizzato mentre il progetto è ancora in fase di attuazione, e quindi per facilitare future valutazioni. In ogni momento della fase di attuazione, il monitoraggio fornisce quindi indicazioni circa:

- ? la rilevanza e fattibilità del progetto, cioè la sua capacità di continuare a dare risposta ai bisogni dei beneficiari ed erogare i benefici previsti;
- ? i progressi che si stanno ottenendo in termini di raggiungimento degli obiettivi previsti e capacità di utilizzare le risorse a disposizione;
- ? la qualità della gestione del progetto, soprattutto in relazione alla capacità di gestire i fattori di rischio e gli eventi inattesi;
- ? la sostenibilità futura dei benefici che il progetto sta erogando;
- ? le azioni da intraprendere

La Valutazione, orientata principalmente all'efficacia del progetto, si realizzerà a metà del periodo di attuazione (valutazione in itinere) per controllare se il progetto sta raggiungendo gli obiettivi previsti ed eventualmente ri-orientarlo; nonché verso la fine dello stesso periodo di svolgimento del progetto, quando è possibile effettuare una valutazione più complessiva di quanto realizzato. Gli insegnanti valuteranno gli alunni attraverso osservazioni del processo di apprendimento, rubriche e test di verifica. L'autovalutazione degli alunni sarà realizzata con attività per la metacognizione e la riflessione: diari di apprendimento, domande guida. Anche gli insegnanti saranno coinvolti nell'attività di valutazione delle attività online e onsite attraverso specifici strumenti predisposti collaborativamente (checklist, rubriche di valutazione, exit tickets).

Piano finanziario:

Tabella spese ammissibili

Macrovoce di spesa	Importo
Spese per il personale connesso con le attività	15.000,00 €
Beni di consumo	14.000,00 €

Macrovoce di spesa	Importo
Spese per l'organizzazione delle attività didattiche	30.000,00 €
Spese di coordinamento e gestione amministrativa (massimo il 10% del contributo assegnato)	4.000,00 €
TOTALE SPESE	63.000,00 €
IMPORTO FINANZIATO	63.000,00 €

File progetto firmato digitalmente:

FIRMATO_CompDigStu_Documentazione_FGIC877005_28-02-2020.pdf



Ministero dell'Istruzione

PIANO NAZIONALE

SCUOLA
digitale

Finanziato con fondi

