



Candidatura N. 44737
2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IPSS LENTINI - L.S.EINSTEIN
Codice meccanografico	TAIS00600G
Tipo istituto	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
Indirizzo	VIA GIUSTI N.1
Provincia	TA
Comune	Mottola
CAP	74017
Telefono	0998867272
E-mail	TAIS00600G@istruzione.it
Sito web	www.lentinieinstein-mottola.gov.it
Numero alunni	1019
Plessi	TAPS006012 - LICEO SCIENTIFICO "ALBERT EINSTEIN" TARF006018 - ISTITUTO PROFESSIONALE "MICHELE LENTINI" TARF00650L - ISTITUTO PROFESSIONALE "LENTINI"-SERALE TATF006014 - ISTITUTO TECNOLOGICO "LENTINI"



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	Aumento promozioni al successivo anno scolastico (solo per gli studenti del II ciclo) Riduzione dei debiti formativi (solo per gli studenti del II ciclo) 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. 44737 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenze di cittadinanza digitale	Il mio territorio: interattivo e virtuale con la didattica immersiva.	€ 6.482,00
Competenze di cittadinanza digitale	La Puglia interattiva e virtuale con la didattica immersiva.	€ 6.482,00
Competenze di cittadinanza digitale	Il Medioevo nella realtà virtuale con la didattica immersiva	€ 6.482,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 19.446,00



Articolazione della candidatura

10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: La scuola del futuro: interattiva e virtuale con la didattica immersiva.

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Il progetto sarà incentrato sulla cittadinanza digitale da sviluppare con la pratica della didattica immersiva e laboratoriale mediante la quale gli studenti saranno guidati, attraverso attività diversificate di problem solving, di ricerca, di simulazione e costruzione digitale, a esplorare ambienti in realtà virtuale e a costruirne di nuovi sfruttando la piattaforma tecnologica di edMondo sviluppata dall'INDIRE (Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa).</p> <p>L'ambientazione virtuale consentirà agli alunni di fare esperienza diretta di situazioni di vita reale, che saranno oggetto di valutazione mediante prove di realtà, ma anche di allestire spazi espositivi su temi disciplinari mediante il linguaggio e gli strumenti di programmazione, sviluppando, così anche il pensiero computazionale e la creatività digitale.</p> <p>Attraverso l'attivazione di questo percorso sarà possibile superare il modello tradizionale di insegnamento, basato prevalentemente sulla trasmissione dei contenuti attraverso la metodologia della lezione frontale, e realizzare un modello di apprendimento più efficace in cui gli alunni non saranno più soggetti passivi che enunciano contenuti teorici, ma esploratori attraverso lo spazio e il tempo, di realtà storiche, geografiche, scientifiche e laboratoriali che loro stessi contribuiranno ad arricchire con materiali nuovi (edifici, oggetti, ambientazioni) che faranno da sfondo ad attività didattiche come:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Virtual 3dQuest con l'elaborazione degli indizi (notecard) contenuti negli oggetti; - organizzazione visuale dei contenuti; - costruzione di un digital storytelling, ossia di una narrazione arricchita di testo, immagini, audio, il cui prodotto finale sarà un e-book, un fumetto o un video in formato digitale realizzato con programmi appositi (Epubeditor, Camtasia, Toondoo, Pinnacle ecc.). <p>Per la fruizione e la pubblicazione dei contenuti sui canali social gli alunni riceveranno un'adeguata preparazione sui diritti e le responsabilità in Internet e un'educazione alla comprensione, alla fruizione e all'uso consapevole dei media, in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali, infine saranno sviluppati i contenuti riguardanti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la valutazione delle risorse informative (provenienza attendibilità, completezza, qualità); - il rapporto fra citazione e plagio delle risorse informative; - la conservazione in archivi fisici e digitali, attraverso la costruzione di repository, di dati e informazioni ricavati dal lavoro di ricerca in biblioteca o in rete.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Il nostro Istituto rivolge la sua azione educativa ad un ampio bacino di utenza, inserito in un territorio prevalentemente agricolo, povero di stimoli culturali e con presenze multietniche, ma caratterizzato da una straordinaria ricchezza sotto il profilo storico-culturale ed architettonico. La realtà cittadina e le zone limitrofe si caratterizzano per la presenza di attività industriali abbastanza sviluppate: imprese che lavorano nel settore agricolo-alimentare (commercio e produzioni ortofrutticole, conservazione di frutta e ortaggi), aziende edili, del legno, della distillazione della birra e della stampa. Vi è una cospicua presenza di servizi al cittadino e associazioni riguardanti le sezioni: sport, cultura e tempo libero, tutela ambientale e protezione civile, solidarietà internazionale e pace. Comune e provincia contribuiscono in misura diversificata allo sviluppo delle attività dell'Istituto.

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.

- Comprendere le funzioni base per poter agire come avatar in una realtà virtuale;
- saper costruire un oggetto tridimensionale , renderlo interattivo con il linguaggio di programmazione (coding), caratterizzarlo con texture e notecard;
- realizzare archivi fisici e digitali dei materiali prodotti;
- saper rappresentare con gli strumenti della realtà virtuale gli aspetti caratteristici del proprio territorio (paesaggi naturali, edifici storici, miti, leggende, tradizioni popolari o enogastronomiche) o di un periodo storico ;
- conoscere diritti e responsabilità in Internet per pubblicizzare in rete e sui social il prodotto realizzato;
- sviluppare capacità di team working;
- sentirsi parte attiva della comunità scolastica e territoriale.



Caratteristiche dei destinatari

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

L'analisi dei bisogni è stata individuata dopo l'osservazione dei risultati delle prove INVALSI dell'anno scolastico 2015/2016 che ha evidenziato, soprattutto nell'indirizzo Tecnico, differenze accentuate in negativo rispetto a classi con lo stesso background.

Le attività progettuali, correlate ai bisogni rilevati e alle esigenze effettivamente avvertite dagli alunni, saranno rivolte, in particolare, a coloro che:

- presentano o rischiano un rallentamento nei percorsi di studio (abbandoni, ripetenze);
- manifestano difficoltà di socializzazione nel contesto scolastico;
- non raggiungono i livelli essenziali di apprendimento (debiti, bassi livelli di competenze);
- hanno abbandonato o intendono abbandonare il percorso formativo e necessitano di ri-orientamento (passaggi tra canali formativi, passerelle).

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.

In riferimento a quanto indicato dal regolamento di cui al decreto del Presidente della Repubblica 20 marzo 2009, n. 89, il nostro Istituto attua già l'apertura pomeridiana, si impegna nell'individuazione di strategie che favoriscano la riduzione del numero di alunni per classe o per articolazioni di gruppi di classi (progetto 'Classi aperte'), con potenziamento del tempo scolastico o rimodulazione del monte orario rispetto a quanto stabilito. Per la realizzazione del presente modulo le attività si svolgeranno di pomeriggio e nel corso dell'anno scolastico, in modo che le competenze acquisite grazie a questo progetto abbiano una ricaduta positiva anche sul percorso curricolare. Con l'apertura pomeridiana o estiva, per quanto riguarda gli altri moduli, la scuola diventa anche polo di aggregazione e di incentivazione, centro di ricerca, vera palestra di vita, fulcro di promozione umana e culturale dei singoli e della collettività, luogo abilitato al recupero di soggetti in situazioni a rischio.



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)

Scuola IPSS LENTINI - L.S.EINSTEIN
(TAIS00600G)

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 nostro Istituto collabora con: Aica per l'ECDL; 'AVAMPOSTO EDUCATIVO', un'associazione locale Onlus per la gestione dei conflitti relazionali; l'Istituto Superiore "E. Majorana" di Brindisi, capofila della rete di scuole per il progetto "Book in Progress" che si basa sull'uso di strumenti digitali nella didattica e di materiali didattici sostitutivi dei libri di testo, scritti e messi a disposizione dai docenti della rete nazionale sia in formato cartaceo che digitale; Liceo "Banzi" di Lecce capofila della rete di scuole per la promozione degli scambi di classe e individuali con l'estero, patrocinate da INTERCULTURA. A partire dall'a.s. 2015/16 la nostra scuola ha aderito ad "Avanguardie Educative", il movimento di innovazione educativa dell'INDIRE che utilizza le opportunità offerte dalle ICT e dai linguaggi digitali per cambiare gli ambienti di apprendimento.

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 modulo può dirsi innovativo perché incentrato sulla didattica immersiva che permette di esplorare e riprodurre ambienti di apprendimento virtuali. Il modulo si comporrà di fasi così articolate: - presentazione del percorso e degli obiettivi (project based learning); - suddivisione in gruppi, definizione dei compiti e dei ruoli (team based learning, cooperative learning); - assegnazione dei compiti e svolgimento delle attività con momenti di discussione sui problemi emersi e sulle soluzioni trovate (problem solving e autovalutazione); - ricostruzioni delle fasi di lavoro per la pubblicazione di tutorial di quanto realizzato su piattaforme di condivisione; - pubblicizzazione dei prodotti realizzati sui canali social, piattaforme e sito della scuola (communication e digital literacy). Si utilizzerà il laboratorio d'informatica e i relativi strumenti. Alla fine del progetto si prevede da parte degli studenti lo sviluppo di azioni creative e innovative, di pianificazione e gestione di un progetto che verrà presentato in un momento aperto alle famiglie e alla cittadinanza. La comunità scolastica potrà avvantaggiarsi della fruizione di materiali didattici innovativi; mentre il territorio della valorizzazione dei luoghi e delle tradizioni locali mediante i prodotti multimediali elaborati e diffusi in rete e sui canali social.

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

Progetti realizzati nella scuola nell'ambito delle azioni legate all'uso del digitale:

- - Book in progress e realizzazione di classi 2.0, progetto finanziato con i fondi FESR-PON (codice identificativo progetto 10.8.1.A3-FESR-PON-PU-2015-324)
- - ECDL e realizzazione rete wireless con controllo accessi, progetto finanziato con i fondi FESR-PON (codice identificativo progetto 10.8.1.A1-FESR-PON-PU-2015-186)
- - 'A scuola di e-book' (progetto curricolare sulla produzione di racconti in formato digitale con i programmi EpubEditor e Didapages)
- - "Di.Di.Day" (progetto curricolare sulla produzione di elaborati multimediali per la partecipazione al concorso regionale "Di.Di.Day")
- - Biblioteca Innovativa Digitale (azione #24 PNSD in fase di approvazione)
- - PROGETTO 'DIRITTI A SCUOLA', tipologia D, sull'uso consapevole delle T.I.C.da parte dei docenti
- - Sportello di ascolto sul cyberbullismo
- - 'Un fumetto per combattere il cyberbullismo' (progetto curricolare sulla produzione di un fumetto in formato digitale)
- - ' Digital storytelling' (progetto curricolare sulla produzione di narrazioni multimediali per il concorso "Policultura 2017")
- - 'Mottola 2.0' (progetto curricolare sulla produzione di un fumetto in versione digitale)
- - 'Formazione, web e territorio', progetto rivolto ai docenti mediante l'attivazione di uno sportello digitale (azione #25 del PNSD).



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.

Fra gli alunni del nostro Istituto vi sono situazioni molto diffuse di disagio socio-economico e culturale, che non consentono il conseguimento di certificazioni o l'acquisto di strumenti informatici; o alunni con un metodo di studio inadeguato che spesso è la causa principale dell'insuccesso scolastico. Si prevede che grazie al suo carattere laboratoriale, operativo, sperimentale e creativo questo progetto riesca a rendere protagonisti nel processo di insegnamento-apprendimento gli alunni con particolari bisogni formativi e gli studenti che vivono una situazione di disagio mettendo a loro disposizione strumenti informatici di cui sono privi o che utilizzano in maniera non adeguata. Una strategia di coinvolgimento sarà la presentazione alle famiglie, durante i colloqui, i C.d.C. e tramite circolari, del progetto che verrà presentato come un momento altamente formativo e come un'opportunità per acquisire competenze professionali documentate dall'alunno in un portfolio digitale, utile ai fini del percorso scolastico e lavorativo. Altre strategie saranno: il cooperative learning e il peer tutoring per favorire il lavoro di gruppo e l'assunzione di responsabilità nella realizzazione e completamento del progetto; la valorizzazione delle conoscenze possedute e delle esperienze del singolo alunno per attivare una didattica laboratoriale fondata sulla creatività progettuale e digitale.

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.

Per valutare gli impatti sui destinatari è prevista la produzione in itinere di materiali e prodotti multimediali (ad es. fumetti, video-fumetti ecc.) per i quali saranno predisposte delle rubriche valutative ed autovalutative in modo da consentire agli alunni e al tutor di monitorare gli apprendimenti e di prevedere forme di supporto in itinere, infine, la valutazione finale riguarderà la qualità complessiva degli elaborati. Per valutare gli impatti sulla comunità scolastica e sul territorio verranno somministrati dei questionari da cui verranno ricavati dei dati che, opportunamente rielaborati in schemi grafici, renderanno visibili gli effetti positivi o negativi del progetto. Per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti verrà somministrato un questionario sul gradimento, l'efficacia, il grado di soddisfazione e le proposte di miglioramento espresse dagli intervistati. Le competenze raggiunte saranno valutate mediante prove esperte e saranno discusse nei Consigli di Classe, nel Collegio Docenti e in Consiglio d'Istituto. Il progetto, in linea con la ricerca educativa promossa a livello ministeriale dall'INDIRE, sperimenterà le potenzialità della realtà virtuale nella didattica.



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).

Ai fini della disseminazione il team di progetto elaborerà una metodologia in grado di disseminare i risultati di tutte le attività progettuali. Il target di riferimento saranno gli studenti del nostro Istituto, i genitori dei nostri studenti e tutti gli operatori del territorio convenzionati o con i quali la scuola ha attivato/attiverà una collaborazione. La metodologia di disseminazione prevederà anche specifici momenti di presentazione dei risultati in un evento aperto organizzato e gestito dai partecipanti alle famiglie e ai docenti della scuola e ciò consentirà di determinare l'effetto moltiplicatore di tutti gli interventi. Alla fine del modulo verranno prodotti materiali riutilizzabili messi a disposizione in modalità e-learning nell'area dedicata alla didattica on-line del sito web della scuola. Per favorire la replicabilità del modulo in altri contesti verrà approntata la seguente documentazione: video-tutorial, manuali operativi con schede esplicative e informative, repository che gli stessi studenti potranno mostrare ai compagni delle rispettive classi di appartenenza per il loro utilizzo all'interno del normale orario scolastico e per lo sviluppo di progetti curriculari.

Modalità di coinvolgimento di studentesse e di studenti e genitori nella progettazione da definire nell'ambito della descrizione del progetto

Indicare, ad esempio, come sarà previsto il coinvolgimento di studenti e genitori, specificando in quali fasi e con quali ruoli.

Gli studenti saranno parte attiva nell'acquisizione dei materiali e nella selezione dei contenuti da utilizzare per la realizzazione delle ambientazioni virtuali sulla storia e le tradizioni locali, per la cui ricerca saranno coinvolti anche i genitori, che li aiuteranno a reperire foto e documenti d'epoca, tradizioni e racconti folkloristici (*intervistando ad es. gli anziani o favorendo incontri con associazioni culturali e autorità locali*) e/o materiali iconografici (*effettuando ad es. delle visite e dei sopralluoghi per scattare foto dei luoghi e degli edifici storici*) da inserire nel progetto. Nella fase conclusiva verrà organizzato un incontro in cui gli studenti, nel ruolo di realizzatori ed esperti del prodotto multimediale, ne illustreranno alle famiglie i contenuti, gli aspetti positivi e quelli da migliorare in un'esperienza successiva, inoltre nel ruolo di stakeholders della didattica immersiva metteranno in luce le potenzialità della realtà virtuale in ambito didattico e non.

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

Il progetto affronterà le seguenti tematiche:

- **cultura digitale:** costruzione e progettazione tridimensionale in un ambiente virtuale mediante la modellazione di prim. L'elaborazione del prim si completerà con l'inserimento di texture e notecard.
- **lettura, scrittura e produzione in ambienti digitali:** la funzione della fotografia digitale per l'elaborazione di immagini da utilizzare per l'attività di digital storytelling. Produzione di un'ambientazione virtuale con paesaggi, edifici, tradizioni del proprio territorio o di un periodo storico. Tale attività si pone in continuità con i progetti "A scuola di e-book" nell'a.s. 2015-2016 e "Digital storytelling" nell'a.s. 2016-2017 e potranno costituire un valido strumento per la partecipazione a concorsi sullo storytelling.



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
Azioni coerenti con il Piano Nazionale Scuola Digitale	pag. 77	www.lentinieinstein-mottola.it/progetto_pnsd.html
BOOK IN PROGRESS	pag. 57	www.lentinieinstein-mottola.it/progetto_pnsd.html
ECDL	pag.53	www.lentinieinstein-mottola.it/progetto_pnsd.html

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All egato
Con il presente accordo, stipulato ai sensi dell'art. 15 della Legge 241/90, le parti, ciascuna per le proprie competenze, intendono costruire insieme dei percorsi didattici relativi al PON "Cittadinanza e creatività digitale" diretto a perseguire lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale".	1	MERIDIAWEB	Dichiarazione di intenti	3300/04-06	19/05/2017	Si

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All egato
Collaborazione interistituzionale finalizzata alla condivisione, al consolidamento e allo sviluppo dell'offerta di servizi sul territorio.	TAIC852005 MANZONI - MOTTOLA	21833/A22c	21/04/2017	Si
Condivisione di spazi laboratoriali e di aule attrezzate e realizzazione di incontri formativi tra alunni	TAIS023009 G. B. VICO	0002742	24/04/2017	Si

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli



Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Il mio territorio: interattivo e virtuale con la didattica immersiva.	€ 6.482,00
La Puglia interattiva e virtuale con la didattica immersiva.	€ 6.482,00
Il Medioevo nella realtà virtuale con la didattica immersiva	€ 6.482,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 19.446,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Il mio territorio: interattivo e virtuale con la didattica immersiva.

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Il mio territorio: interattivo e virtuale con la didattica immersiva.
Descrizione modulo	<p>Si utilizzerà la piattaforma on line gratuita di edMondo per la costruzione di oggetti e ambienti tridimensionali e resi interattivi con il linguaggio di programmazione.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - comprendere le funzioni base per poter agire come avatar in una realtà virtuale; - stimolare l'attività di ricerca di materiali e informazioni relative al paesaggio, alle tradizioni e agli aspetti storico-culturali dei propri comuni di appartenenza; - saper ricostruire ambientazioni o edifici del proprio territorio con le forme geometriche primitive (prim), renderli interattivi con il linguaggio di programmazione (coding), caratterizzarli con texture e notecard; - realizzare archivi fisici e digitali dei materiali prodotti; - svolgere l'attività di digital storytelling all'interno degli ambienti realizzati per la produzione di un fumetto con relativo storyboard e di un video con relativa sceneggiatura; - conoscere diritti e responsabilità in Internet per pubblicizzare in rete e sui social il prodotto realizzato; - sviluppare capacità di team working; - sentirsi parte attiva della comunità scolastica e territoriale attraverso la realizzazione di prodotti che ne valorizzino le opportunità formative e le risorse; - sviluppare un atteggiamento attivo e consapevole nell'utilizzo delle nuove tecnologie; - sviluppare il pensiero progettuale attraverso l'interazione proficua fra pensiero logico, capacità di problem solving, pensiero creativo ed efficace. <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cultura digitale: costruzione e progettazione tridimensionale di ambienti in realtà virtuale con le risorse della piattaforma edMondo e mediante l'utilizzo di software free come Autodesk, GIMP ecc.; - Videomaking digitale e canali streaming: produzione di una 'miniserie' di brevi episodi di narrazione digitale per raccontare in relazione all'ambiente multimediale prodotto vari aspetti del proprio territorio (paesaggistici, monumentali, folkloristici ecc.) attraverso la sceneggiatura, il casting, le riprese e la registrazione sonora che verranno poi utilizzati per il montaggio finale del prodotto con la correzione del colore e l'aggiunta di musica e suoni. Per questa attività gli alunni utilizzeranno diversi programmi video (ad es. Camtasia, VideoPad, Pinnacle ecc. o, per la fase di Post Produzione, Adobe Creative Cloud, After Effects ecc.). Il video verrà poi pubblicato su canali streaming; - lettura, scrittura e produzione in ambienti digitali: la funzione della fotografia digitale per l'elaborazione di immagini che ritraggono gli ambienti virtuali realizzati in edMondo, da



utilizzare per l'attività di digital storytelling con la produzione di un fumetto digitale o di un e-book. Tale attività si pone in continuità con i progetti sviluppati all'interno dell'Istituto negli a.s. 2015-2016 ("A scuola di e-book") e 2016-2017 ("Digital storytelling" per il concorso "Policultura 2017) e potranno costituire un valido strumento per la partecipazione a concorsi sullo storytelling;

- linguaggio di programmazione e pensiero computazionale: gli alunni sperimenteranno le funzioni di Scratch For Second Life, il linguaggio di programmazione che consente di rendere interattivo l'oggetto mediante l'inserimento di script;
- diritti e responsabilità in Internet: il diritto d'autore e le licenze online;
- educazione ai media: le tecniche di propaganda del prodotto realizzato sui social network, siti o blog;
- educazione all'informazione: conservare, rendere disponibili e cercare informazioni ; realizzare archivi fisici e digitali (repository).

Metodologie.

Pratica della didattica immersiva da svilupparsi secondo le seguenti fasi:

- project based learning: presentazione del percorso e degli obiettivi;
- team based learning e cooperative learning: suddivisione in gruppi, definizione dei compiti e dei ruoli;
- problem solving e autovalutazione: assegnazione dei compiti e svolgimento delle attività con momenti di discussione sui problemi emersi e sulle soluzioni trovate;
- videomaker: ricostruzioni delle fasi di lavoro per la pubblicazione di tutorial di quanto realizzato su piattaforme di condivisione;
- communication e digital literacy: pubblicizzazione dei prodotti realizzati sui canali social, piattaforme e sito della scuola.

Risultati attesi:

- aumento del successo formativo degli allievi grazie allo sviluppo di un modello di apprendimento attivo, costruttivo e cooperativo;
- aumento della frequenza e riduzione del tasso di abbandono o del numero di assenze dalle lezioni;
- sviluppo delle dinamiche relazionali e delle capacità di team-working;
- utilizzo critico e appropriato degli strumenti informatici per le attività di studio e di approfondimento.

Modalità di verifica:

- produzione di elaborati ed esposizioni virtuali e interattive.

Modalità di valutazione: si terrà conto della

- qualità formale del prodotto,
- qualità dei contenuti del prodotto;
- livello di cooperazione,
- efficacia e utilizzo appropriato delle tecniche e degli strumenti di presentazione degli elaborati (attività di videomaker, digital storytelling ecc.)
- impegno e serietà nello svolgimento delle attività e nel rispetto della consegna.

Data inizio prevista	07/03/2018
Data fine prevista	09/05/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TATF006014
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Il mio territorio: interattivo e virtuale con la didattica immersiva.



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	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: La Puglia interattiva e virtuale con la didattica immersiva.

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	La Puglia interattiva e virtuale con la didattica immersiva.
Descrizione modulo	<p>Si utilizzerà la piattaforma on line gratuita di edMondo per la costruzione di oggetti e ambienti tridimensionali e resi interattivi con il linguaggio di programmazione.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - comprendere le funzioni base per poter agire come avatar nella realtà virtuale; - stimolare l'attività di ricerca di materiali e informazioni relative al paesaggio, alle tradizioni e agli aspetti storico-culturali della Puglia; - saper ricostruire nella realtà virtuale ambienti esterni ed interni del proprio territorio, renderli interattivi con il linguaggio di programmazione (coding), caratterizzarli con texture e notecard; - realizzare archivi fisici e digitali dei materiali prodotti; - svolgere l'attività di digital storytelling all'interno degli ambienti realizzati per la produzione di un fumetto con relativo storyboard e di un video con relativa sceneggiatura; - conoscere diritti e responsabilità in Internet per pubblicizzare in rete e sui social il prodotto realizzato; - sviluppare capacità di team working; - sentirsi parte attiva della comunità scolastica e territoriale attraverso la realizzazione di prodotti che ne valorizzino le opportunità formative e le risorse; - sviluppare un atteggiamento attivo e consapevole nell'utilizzo delle nuove tecnologie; - sviluppare il pensiero progettuale attraverso l'interazione proficua fra pensiero logico, capacità di problem solving, pensiero creativo ed efficace. <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cultura digitale: costruzione e progettazione tridimensionale di ambienti in realtà virtuale con le risorse della piattaforma edMondo e mediante l'utilizzo di software free come Autodesk, GIMP ecc.; - Videomaking digitale e canali streaming: produzione di una 'miniserie' di brevi episodi di narrazione digitale per raccontare in relazione all'ambiente multimediale prodotto vari aspetti della Puglia (paesaggistici, monumentali, folkloristici ecc.) attraverso la sceneggiatura, il casting, le riprese e la registrazione sonora che verranno poi utilizzati per il montaggio finale del prodotto con la correzione del colore e l'aggiunta di musica e suoni. Per questa attività gli alunni utilizzeranno diversi programmi video (ad es. Camtasia, VideoPad, Pinnacle ecc. o, per la fase di Post Produzione, Adobe Creative Cloud, After Effects ecc.). Il video verrà poi pubblicato su canali streaming; - lettura, scrittura e produzione in ambienti digitali: la funzione della fotografia digitale per l'elaborazione di immagini che ritraggono gli ambienti virtuali realizzati in edMondo, da utilizzare per l'attività di digital storytelling con la produzione di un fumetto digitale o di un



e-book. Tale attività si pone in continuità con i progetti sviluppati all'interno dell'Istituto negli a.s. 2015-2016 ("A scuola di e-book") e 2016-2017 ("Digital storytelling" per il concorso "Policultura 2017) e potranno costituire un valido strumento per la partecipazione a concorsi sullo storytelling;

- linguaggio di programmazione e pensiero computazionale: gli alunni sperimenteranno le funzioni di Scratch For Second Life, il linguaggio di programmazione che consente di rendere interattivo l'oggetto mediante l'inserimento di script;
- diritti e responsabilità in Internet: il diritto d'autore e le licenze online;
- educazione ai media: le tecniche di propaganda del prodotto realizzato sui social network, siti o blog;
- educazione all'informazione: conservare, rendere disponibili e cercare informazioni ; realizzare archivi fisici e digitali (repository).

Metodologie.
 Pratica della didattica immersiva da svilupparsi secondo le seguenti fasi:

- project based learning: presentazione del percorso e degli obiettivi;
- team based learning e cooperative learning: suddivisione in gruppi, definizione dei compiti e dei ruoli;
- problem solving e autovalutazione: assegnazione dei compiti e svolgimento delle attività con momenti di discussione sui problemi emersi e sulle soluzioni trovate;
- videomaker: ricostruzioni delle fasi di lavoro per la pubblicazione di tutorial di quanto realizzato su piattaforme di condivisione;
- communication e digital literacy: pubblicizzazione dei prodotti realizzati sui canali social, piattaforme e sito della scuola.

Risultati attesi:

- aumento del successo formativo degli allievi grazie allo sviluppo di un modello di apprendimento attivo, costruttivo e cooperativo;
- aumento della frequenza e riduzione del tasso di abbandono o del numero di assenze dalle lezioni;
- sviluppo delle dinamiche relazionali e delle capacità di team-working;
- utilizzo critico e appropriato degli strumenti informatici per le attività di studio e di approfondimento.

Modalità di verifica:
 - produzione di elaborati ed esposizioni virtuali e interattive.

Modalità di valutazione: si terrà conto della

- qualità formale del prodotto,
- qualità dei contenuti del prodotto;
- livello di cooperazione,
- efficacia e utilizzo appropriato delle tecniche e degli strumenti di presentazione degli elaborati (attività di videomaker, digital storytelling ecc.)
- impegno e serietà nello svolgimento delle attività e nel rispetto della consegna.

Data inizio prevista	19/09/2018
Data fine prevista	21/11/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TATF006014
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: La Puglia interattiva e virtuale con la didattica immersiva.

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	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Il Medioevo nella realtà virtuale con la didattica immersiva

Dettagli modulo

Titolo modulo	Il Medioevo nella realtà virtuale con la didattica immersiva
Descrizione modulo	<p>Si utilizzerà la piattaforma on line gratuita di edMondo per ricostruire ambienti interni ed esterni tridimensionali del Medioevo, resi interattivi con il linguaggio di programmazione, in cui sceneggiare e rappresentare eventi storici, aspetti di civiltà medievale o le vicende narrate nei testi letterari dell'epoca.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - stimolare l'indagine storiografica; - saper costruire ambienti interni ed esterni con oggetti tridimensionali e interattivi caratterizzati da texture e notecard; - realizzare una virtual 3dQuest; - realizzare un repository degli ambienti e oggetti prodotti; - svolgere attività di digital storytelling all'interno degli ambienti realizzati per la produzione di un fumetto con relativo storyboard e di un video con relativa sceneggiatura; - conoscere diritti e responsabilità in Internet per pubblicizzare in rete e sui social il prodotto realizzato; - sviluppare capacità di team working; - sentirsi parte attiva della comunità scolastica e territoriale attraverso la realizzazione di prodotti che ne valorizzino le opportunità formative e le risorse; - sviluppare un atteggiamento attivo e consapevole nell'utilizzo delle nuove tecnologie; - sviluppare il pensiero progettuale attraverso l'interazione proficua fra pensiero logico, capacità di problem solving, pensiero creativo ed efficace. <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cultura digitale: costruzione e progettazione tridimensionale di ambienti medievali in realtà virtuale con le risorse della piattaforma edMondo e mediante l'utilizzo di software free come Autodesk, GIMP ecc.; - Videomaking digitale e canali streaming: produzione di una 'miniserie' di brevi episodi di narrazione digitale per raccontare in relazione all'ambiente multimediale prodotto vari aspetti della civiltà medievale attraverso la sceneggiatura, il casting, le riprese e la registrazione sonora che verranno poi utilizzati per il montaggio finale del prodotto con la correzione del colore e l'aggiunta di musica e suoni. Per questa attività gli alunni utilizzeranno diversi programmi video (ad es. Camtasia, VideoPad, Pinnacle ecc. o, per la fase di Post Produzione, Adobe Creative Cloud, After Effects ecc.). Il video verrà poi pubblicato su canali streaming; - lettura, scrittura e produzione in ambienti digitali: la funzione della fotografia digitale per l'elaborazione di immagini che ritraggono gli ambienti virtuali realizzati in edMondo, da utilizzare per l'attività di digital storytelling con la produzione di un fumetto digitale o di un e-book. Tale attività si pone in continuità con i progetti sviluppati all'interno dell'Istituto negli a.s. 2015-2016 ("A scuola di e-book") e 2016-2017 ("Digital storytelling" per il concorso "Policultura 2017) e potranno costituire un valido strumento per la



partecipazione a concorsi sullo storytelling;
- linguaggio di programmazione e pensiero computazionale: gli alunni sperimenteranno le funzioni di Scratch For Second Life, il linguaggio di programmazione che consente di rendere interattivo l'oggetto mediante l'inserimento di script;
- diritti e responsabilità in Internet: il diritto d'autore e le licenze online;
- educazione ai media: le tecniche di propaganda del prodotto realizzato sui social network, siti o blog;
- educazione all'informazione: conservare, rendere disponibili e cercare informazioni; realizzare archivi fisici e digitali (repository).

Metodologie.

Pratica della didattica immersiva da svilupparsi secondo le seguenti fasi:

- project based learning: presentazione del percorso e degli obiettivi;
- team based learning e cooperative learning: suddivisione in gruppi, definizione dei compiti e dei ruoli;
- problem solving e autovalutazione: assegnazione dei compiti e svolgimento delle attività con momenti di discussione sui problemi emersi e sulle soluzioni trovate;
- videomaker: ricostruzioni delle fasi di lavoro per la pubblicazione di tutorial di quanto realizzato su piattaforme di condivisione;
- communication e digital literacy: pubblicizzazione dei prodotti realizzati sui canali social, piattaforme e sito della scuola.

Risultati attesi:

- aumento del successo formativo degli allievi grazie allo sviluppo di un modello di apprendimento attivo, costruttivo e cooperativo;
- aumento della frequenza e riduzione del tasso di abbandono o del numero di assenze dalle lezioni;
- sviluppo delle dinamiche relazionali e delle capacità di team-working;
- utilizzo critico e appropriato degli strumenti informatici per le attività di studio e di approfondimento.

Modalità di verifica:

- produzione di elaborati ed esposizioni virtuali e interattive.

Modalità di valutazione.

Si terrà conto della

- qualità formale del prodotto,
- qualità dei contenuti del prodotto;
- livello di cooperazione,
- efficacia e utilizzo appropriato delle tecniche e degli strumenti di presentazione degli elaborati (attività di videomaker, digital storytelling ecc.)
- impegno e serietà nello svolgimento delle attività e nel rispetto della consegna.

Data inizio prevista	13/02/2019
Data fine prevista	03/04/2019
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TATF006014
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Il Medioevo nella realtà virtuale con la didattica immersiva

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

UNIONE EUROPEA

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

MIUR

Scuola IPSS LENTINI - L.S.EINSTEIN
(TAIS00600G)

Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 44737)
Importo totale richiesto	€ 19.446,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	3297
Data Delibera collegio docenti	21/04/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	3296
Data Delibera consiglio d'istituto	26/04/2017
Data e ora inoltro	19/05/2017 10:56:27
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì
Si dichiara di avere la disponibilità di spazi attrezzati per lo svolgimento delle attività proposte	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Il mio territorio: interattivo e virtuale con la didattica immersiva.</u>	€ 6.482,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>La Puglia interattiva e virtuale con la didattica immersiva.</u>	€ 6.482,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Il Medioevo nella realtà virtuale con la didattica immersiva</u>	€ 6.482,00	
	Totale Progetto "La scuola del futuro: interattiva e virtuale con la didattica immersiva."	€ 19.446,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 19.446,00	€ 25.000,00