



Candidatura N. 39378
2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.T.S.-SETTORE EC. E TEC. 'C. ANDREOZZI'
Codice meccanografico	CETD21000R
Tipo istituto	IST TEC COMMERCIALE
Indirizzo	VIALE EUROPA 269
Provincia	CE
Comune	Aversa
CAP	81031
Telefono	0818909178
E-mail	CETD21000R@istruzione.it
Sito web	www.itcgandreoZZiaversa.it
Numero alunni	898
Plessi	CETD21000R - I.T.S.-SETTORE EC. E TEC. 'C. ANDREOZZI' CETD210506 - IST. TECNICO SERALE CARLO ANDREOZZI



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	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Innalzamento dei livelli di competenza delle discipline prove Invalsi, se misurabile 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. 39378 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	Webjournal	€ 10.164,00
Competenze di cittadinanza digitale	Bulloffline1	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	Bulloffline2	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 20.328,00



Titolo modulo	Webjournal
<p>Descrizione modulo</p>	<p>Laboratorio di comunicazione digitale in cui studenti coinvolti danno vita a una redazione giornalistica impegnata nello sviluppo di una campagna promozionale su temi di Responsabilità sociale, culturale e ambientale di un'impresa reale del territorio, attraverso l'utilizzo di canali online e format digitali.</p> <p>Obiettivi generali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promuovere azioni volte al sostegno dell'alfabetizzazione digitale, intesa come capacità di utilizzo dei nuovi media digitali, quale condizione per favorire l'integrazione e l'inclusione sociali; • Diffondere l'utilizzo degli strumenti digitali come mezzo per la comunicazione sociale; • Sensibilizzare i giovani sul tema della responsabilità sociale, culturale e ambientale delle imprese; • Stimolare la partecipazione civica delle giovani generazioni; • Diffondere la cultura d'impresa; • Sviluppare percorsi innovativi in contesti di apprendimento non convenzionali basati sulle metodologie del learning by doing, dell'apprendimento cooperativo e sulla didattica esperienziale. <p>Obiettivi didattici</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli strumenti di base della comunicazione, imparando ad integrare tra di loro testo, suono e immagine; • Sviluppare il pensiero computazionale; • Saper selezionare conoscenze affidabili in internet e sapersi comportare responsabilmente nella rete; • Conoscere le caratteristiche organizzative e operative di una redazione giornalistica; • Conoscere il ruolo e le funzioni assegnati; • Applicare le competenze formative in contesti non standardizzati; • Acquisire e sviluppare competenze trasversali; • Orientare la scelta professionale e formativa futura. <p>Metodologie utilizzate</p> <ul style="list-style-type: none"> • Learning by doing: imparare per comprendere le azioni mettendo in pratica le attitudini, le inclinazioni individuali e le conoscenze acquisite nel corso del ciclo di studi, sperimentando direttamente le conseguenze delle scelte adottate. • Experiential Learning: costituisce un modello che si realizza attraverso l'azione e la sperimentazione diretta di situazioni, compiti e ruoli, favorendo l'emergere di vocazioni, sviluppare potenzialità, valorizzando le inclinazioni personali, sviluppando abilità di problem solving. • Cooperative Learning: costituisce una specifica metodologia di insegnamento attraverso la quale gli studenti apprendono in piccoli gruppi, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso. <p>Riferimenti alla griglia di valutazione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Progetto realizzato in rete con altre scuole sul territorio nazionale, con prospettive di replicabilità e sviluppo temporale, in riferimento all'esperienza pluriennale di IGS Srl – Impresa Sociale; • Capacità di promuovere l'inclusività, attraverso forme di apprendimento collaborativo e partecipato in cui gli studenti sono coinvolti nel perseguimento di obiettivi, compiti e attività comuni; • Capacità coinvolgimento di diversi soggetti esterni alla scuola, quali imprese, media e istituzioni, che contribuiscono tramite la loro esperienza allo sviluppo delle attività formative, valorizzando il ruolo della scuola intesa come una 'comunità educante' aperta alle sollecitazioni del territorio. <p>Strumenti utilizzati</p> <p>Per la realizzazione delle attività progettuali, gli studenti, potranno utilizzare i principali software gratuiti disponibili sul mercato:</p> <ul style="list-style-type: none"> • WordPress: è una piattaforma software che consente la creazione di siti internet professionali



formati da contenuti testuali e multimediali. WordPress consente l'utilizzo di numerosi plugin e template che possono essere ulteriormente personalizzati, per offrire il massimo delle prestazioni.

- Spreaker Studio: è un'applicazione mobile che consente di dar vita a una vera web radio, con la possibilità di registrare, modificare e pubblicare podcast dal proprio telefono.
- Gimp: è un software multiplatforma utilizzato per l'elaborazione digitale delle immagini, che possiede funzionalità quali fotoritocco, fotomontaggio, conversione formato dei file e animazioni.
- Avidemux: software di editing video software che supporta tutti i principali formati di file video (compresi gli AVI/DivX e gli MP4) e permette di modificarli, tagliarli e montarli con estrema facilità.

Descrizione delle attività

Durante le attività gli studenti daranno vita a una struttura organizzativa che riproduce a tutti gli effetti gli obiettivi e i processi di una vera redazione giornalistica, con il compito di sviluppare una campagna di comunicazione digitale per un'azienda reale del territorio, su

tematiche legate alla Responsabilità sociale, culturale e ambientale d'impresa.

Gli studenti apprenderanno il funzionamento di una redazione, assumendosi ruoli e funzioni in base alle attitudini e inclinazioni personali, potenzieranno le loro capacità espressive e comunicative, apprenderanno i principali canali e strumenti utilizzati per la comunicazione digitale e realizzeranno prodotti di comunicazione come video spot, podcast, web cast, articoli online, web sites.

Al termine delle attività le neoredazioni prenderanno parte ad eventi territoriali, dentro e fuori la scuola, realizzati in rete con altri istituti scolastici su tutto il territorio nazionale. Gli eventi costituiscono il momento di valutazione dell'intero percorso, durante i quali una giuria di esperti di comunicazione e rappresentanti del mondo dei media, selezioneranno i progetti più validi e meritevoli.

Il percorso ha una durata di 60 ore articolate in tre fasi:

Fase 1: Startup

Descrizione:

Durante questa fase gli studenti danno vita a la loro redazione suddividendosi funzioni e responsabilità, apprendono gli strumenti e i canali utilizzati per la comunicazione digitale, incontrano l'azienda associata, redigono il brief e il piano di comunicazione della loro campagna.

Argomenti trattati:

- Orientamento: Analisi delle proprie conoscenze e competenze;
- Competenze trasversali: team working, problem solving, public speaking;
- Competenze tecniche: Strumenti e canali della Comunicazione digitale, Organizzazione societaria, Brief e Piano di Comunicazione.

Fase 2: Management

Descrizione:

Gli studenti realizzano i prodotti di comunicazione per la loro campagna: video spot, podcast, web cast, articoli online, web sites.

Argomenti trattati:

- Video Spot;
- Podcast/webcast;
- Web Sites;
- Web Journalism;
- Social media

Fase 3: Event

Descrizione:

Gli eventi, che si svolgono dentro e fuori la scuola, si configurano come il momento in cui le neoredazioni vengono valutate per il lavoro svolto. Essi si suddividono in:

- Fiera d'istituto

Primo momento in cui gli studenti presentano il loro progetto con la possibilità di



	coinvolgere docenti, famiglie e l'intera platea di studenti della scuola. • Fiera territoriale Evento che si realizza in rete con altre scuole al fine di promuovere il dialogo e il confronto tra studenti provenienti da diverse realtà scolastiche, durante al quale le neoredazioni presentano il lavoro svolto a una giuria composta da esperti di comunicazione e del mondo dei media. Al termine dell'evento viene proclamato un vincitore tra tutti i gruppi partecipanti. Argomenti trattati: • Organizzazione Eventi; • Allestimento Stand e Visual Marketing; • Public Speaking.
Data inizio prevista	01/12/2017
Data fine prevista	10/04/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CETD21000R
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Webjournal

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					10.164,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenze di cittadinanza digitale
Titolo: Bulloffline1

Dettagli modulo

Titolo modulo	Bulloffline1
----------------------	--------------



Descrizione modulo

Descrizione e obiettivi

Il modulo si propone di sensibilizzare gli studenti a un uso consapevole degli strumenti digitali e di contrastare fenomeni di abuso in rete, come il cyberbullismo, attraverso la realizzazione di un percorso laboratoriale in cui gli studenti daranno vita e gestiranno un blog di approfondimento tematico.

I partecipanti, grazie al supporto di esperti e dei tutor, raccoglieranno i dati attraverso ricerche su canali di informazione mediatica online e offline, realizzeranno interviste dentro e fuori la scuola, produrranno contenuti multimediali quali video spot, podcast e foto-gallery.

Nello specifico gli studenti acquisiranno competenze tecniche e specifiche nel campo della comunicazione digitale che potranno essere utilizzate in ambiente professionale e, contestualmente, apprenderanno a ricercare, valutare e selezionare le informazioni, riconoscendo i rischi connessi alla navigazione in rete.

Obiettivo trasversale del progetto è quello di stimolare l'assunzione di responsabilità civica dei giovani, sensibilizzandoli su temi di attualità, sviluppando occasioni di dialogo e confronto, anche attraverso il coinvolgimento di attori del territorio.

Obiettivi specifici

- Apprendere il funzionamento di una redazione giornalistica e a relazionarsi all'interno di un contesto professionale, interpretando il ruolo e la funzione assegnati;
- Imparare a riconoscere e utilizzare gli strumenti e i canali della comunicazione digitale, realizzando contenuti multimediali e interdisciplinari da implementare;
- Imparare a pianificare e organizzare le attività;
- Conoscere la diffusione delle tecniche digitali per la produzione di applicativi e piattaforme web/server moderne ed efficaci;
- Applicare le competenze formative in contesti non standardizzati sviluppando, contestualmente, competenze organizzative, comunicative e relazionali.

Contenuti

- Il cyberbullismo e i diritti in rete;
- I canali della comunicazione digitale: sito internet, social media, web journal, web radio;
- Principi, tecniche e strumenti per la comunicazione digitale;
- I format della comunicazione digitale: l'articolo stampa online, il video spot, il podcast, la foto-gallery.

Descrizione attività e tempistiche

Il modulo prevede incontri di 3 ore ciascuno per un totale di 30 ore di attività suddivise in tre fasi:

Fase 1: Start - Descrizione: Formazione tecnica

Nella prima fase gli studenti daranno vita alla neo redazione suddividendosi ruoli e funzioni in base alle attitudini e inclinazioni personali. Individueranno le aree tematiche da sviluppare e le strategie di intervento, realizzando un piano di comunicazione dettagliato.

Fase 2: Work in progress - Descrizione: Gestione del flusso di lavoro

Realizzazione del materiale informativo e multimediale (articoli, interviste video spot, podcast e foto-gallery).

Fase 3: Delivery - Descrizione: Editing blog

Editing del blog, realizzazione di eventi e campagne di diffusione dei nuovi prodotti.

Metodologie Le attività saranno basate su un approccio metodologico in cui la didattica tradizionale cede spazio a forme di apprendimento pratico, con l'obiettivo di stimolare l'interesse per gli argomenti trattati e intraprendere in maniera autonoma l'acquisizione di nuove conoscenze in relazione alle attività da svolgere (imparare ad imparare).

Gli studenti saranno posti di fronte a situazioni concrete (experiential learning), in cui dovranno mettere in atto competenze e conoscenze consolidate e in via di acquisizione (learning by doing), anche avvalendosi della collaborazione e dell'aiuto dei propri compagni (cooperative learning).

All'interno di questa prospettiva il principale elemento di innovazione metodologica risiede nel capovolgimento del normale processo formativo in cui lo studente rimane un fruitore passivo dell'azione didattica, favorendo al contrario lo sviluppo di sinergie e l'acquisizione dei contenuti attraverso il protagonismo e la partecipazione attiva degli studenti partecipanti.

Competenze acquisite

Il modulo favorisce lo sviluppo della capacità di ricercare e interpretare le informazioni



raccolte in rete, sviluppando contestualmente lo spirito civico e il senso di appartenenza alla comunità.

A supporto di questi obiettivi, saranno acquisite le seguenti competenze trasversali:

- Sviluppo di un pensiero critico-analitico (pensiero computazionale)
- Capacità di analisi e risoluzione dei problemi
- Capacità di acquisire nuovi strumenti e conoscenze in relazione agli obiettivi da raggiungere (imparare ad imparare)
- Capacità organizzative, comunicative e relazionali;
- Conoscenza e capacità di interpretare il ruolo e la funzione assegnati all'interno del team di lavoro;
- Capacità di autovalutazione e orientamento.

Il modulo incrementerà inoltre la capacità di utilizzo di strumenti utilizzati per la produzione di contenuti multimediali e digitali:

• WordPress: è una piattaforma software che consente la creazione di siti internet professionali formati da contenuti testuali e multimediali.

WordPress consente l'utilizzo di numerosi plugin e template che possono essere ulteriormente personalizzati, per offrire il massimo delle prestazioni.

• Spreaker Studio: è un'applicazione mobile che consente di dar vita a una vera web radio, con la possibilità di registrare, modificare e pubblicare podcast dal proprio telefono.

• Gimp: è un software multiplatforma utilizzato per l'elaborazione digitale delle immagini, che possiede funzionalità quali fotoritocco, fotomontaggio, conversione formato dei file e animazioni.

• Avidemux: software di editing video software che supporta tutti i principali formati di file video (compresi gli AVI/DivX e gli MP4) e permette di modificarli, tagliarli e montarli con estrema facilità. 5. Valutazione Per monitorare e valutare le attività progettuali saranno intraprese le seguenti

azioni:

- Reporting:

al termine di ogni incontro il tutor scolastico e l'esperto esterno redigeranno una rubrica di osservazione per valutare i comportamenti dei partecipanti durante le attività.

• Questionari: predisposizione di questionari da somministrare in forma anonima agli studenti, per misurare l'indice di gradimento dell'attività.

• Scheda di valutazione: sarà predisposta per ciascuno studente una scheda contenente elementi di valutazione basati sul grado di partecipazione e sulla rilevazione delle competenze acquisite al termine del percorso.

La diffusione dei risultati progettuali avverrà attraverso la disseminazione di forme di pubblicità online e offline per informare e coinvolgere l'intera platea di studenti, famiglie e docenti della scuola:

- Incontri di presentazione con insegnanti e famigliari;
- Circolari informative e locandine a scuola;
- Pubblicità su canali web (sito scuola e Facebook);
- Eventi dentro la scuola.

Inclusività e innovazione :

Le attività progettuali saranno svolte in un'ottica interdisciplinare per massimizzare l'impatto positivo in termini di successo formativo e coinvolgimento dei diversi docenti nell'esperienza: gli studenti infatti saranno chiamati ad utilizzare le competenze acquisite durante il percorso di studi, comprendendo il valore aggiunto e le applicazioni concrete delle materie studiate. I docenti potranno curare il programma didattico in funzione del laboratorio, potenziando e rafforzando l'azione formativa.

Le stesse metodologie utilizzate per promuovere la partecipazione e l'apprendimento degli studenti possono favorire lo sviluppo di processi inclusivi: gli allievi saranno aggregati in gruppi di lavoro omogenei per numero e livello di competenze dei singoli partecipanti, stimolando la collaborazione in funzione degli obiettivi da raggiungere e numerose occasioni di dialogo e confronto. Gli studenti impareranno a relazionarsi tra loro gestendo i diversi punti di vista, apprendendo valori quali il rispetto e la solidarietà in funzione del lavoro di squadra.

Replicabilità L'esperienza del laboratorio è facilmente replicabile ai diversi contesti territoriali, utilizzando strumenti e canali open source che non necessitano investimenti



	<p>strumentali da parte della scuola. I contenuti trattati possono essere riproposti negli anni futuri anche come inserto all'interno dei singoli programmi didattici dei docenti.</p> <p>Coinvolgimento</p> <p>La scuola avrà la possibilità di utilizzare l'esperienza come utile mezzo per contrastare la dispersione scolastica, arricchendo l'offerta didattica complessiva di attività stimolanti e coinvolgenti sviluppate oltre l'orario curricolare. Inoltre si prevede che le attività coinvolgeranno attivamente non soltanto la platea di studenti e docenti, ma anche le famiglie, in qualità di fruitori dei prodotti realizzati dai ragazzi, e rappresentanti di imprese, associazioni e istituzioni chiamate a fornire ai ragazzi testimonianze concrete e modelli di riferimento.</p> <p>La scuola assume così un ruolo cruciale nella costruzione di azioni da e per il territorio, sviluppate in sinergia con soggetti esterni di diversa natura, tutti chiamati a contribuire, grazie alla loro esperienza, alla nascita di una comunità educante che veda nella scuola la sede e il canale privilegiato della propria azione formativa.</p>
Data inizio prevista	30/10/2018
Data fine prevista	18/03/2019
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CETD21000R
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: BullOffline1

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenze di cittadinanza digitale
Titolo: BullOffline2

Dettagli modulo

Titolo modulo	BullOffline2
----------------------	--------------



**Descrizione
modulo**

Descrizione e obiettivi

Il modulo si propone di sensibilizzare gli studenti a un uso consapevole degli strumenti digitali e di contrastare fenomeni di abuso in rete, come il cyberbullismo, attraverso la realizzazione di un percorso laboratoriale in cui gli studenti daranno vita e gestiranno un blog di approfondimento tematico.

I partecipanti, grazie al supporto di esperti e dei tutor, raccoglieranno i dati attraverso ricerche su canali di informazione mediatica online e offline, realizzeranno interviste dentro e fuori la scuola, produrranno contenuti multimediali quali video spot, podcast e foto-gallery.

Nello specifico gli studenti acquisiranno competenze tecniche e specifiche nel campo della comunicazione digitale che potranno essere utilizzate in ambiente professionale e, contestualmente, apprenderanno a ricercare, valutare e selezionare le informazioni, riconoscendo i rischi connessi alla navigazione in rete.

Obiettivo trasversale del progetto è quello di stimolare l'assunzione di responsabilità civica dei giovani, sensibilizzandoli su temi di attualità, sviluppando occasioni di dialogo e confronto, anche attraverso il coinvolgimento di attori del territorio.

Obiettivi specifici

- Apprendere il funzionamento di una redazione giornalistica e a relazionarsi all'interno di un contesto professionale, interpretando il ruolo e la funzione assegnati;
- Imparare a riconoscere e utilizzare gli strumenti e i canali della comunicazione digitale, realizzando contenuti multimediali e interdisciplinari da implementare;
- Imparare a pianificare e organizzare le attività;
- Conoscere la diffusione delle tecniche digitali per la produzione di applicativi e piattaforme web/server moderne ed efficaci;
- Applicare le competenze formative in contesti non standardizzati sviluppando, contestualmente, competenze organizzative, comunicative e relazionali.

Contenuti

- Il cyberbullismo e i diritti in rete;
- I canali della comunicazione digitale: sito internet, social media, web journal, web radio;
- Principi, tecniche e strumenti per la comunicazione digitale;
- I format della comunicazione digitale: l'articolo stampa online, il video spot, il podcast, la foto-gallery.

Descrizione attività e tempistiche

Il modulo prevede incontri di 3 ore ciascuno per un totale di 30 ore di attività suddivise in tre fasi:

Fase 1: Start - Descrizione: Formazione tecnica

Nella prima fase gli studenti daranno vita alla neo redazione suddividendosi ruoli e funzioni in base alle attitudini e inclinazioni personali. Individueranno le aree tematiche da sviluppare e le strategie di intervento, realizzando un piano di comunicazione dettagliato.

Fase 2: Work in progress - Descrizione: Gestione del flusso di lavoro

Realizzazione del materiale informativo e multimediale (articoli, interviste video spot, podcast e foto-gallery).

Fase 3: Delivery - Descrizione: Editing blog

Editing del blog, realizzazione di eventi e campagne di diffusione dei nuovi prodotti.

Metodologie Le attività saranno basate su un approccio metodologico in cui la didattica tradizionale cede spazio a forme di apprendimento pratico, con l'obiettivo di stimolare l'interesse per gli argomenti trattati e intraprendere in maniera autonoma l'acquisizione di nuove conoscenze in relazione alle attività da svolgere (imparare ad imparare).

Gli studenti saranno posti di fronte a situazioni concrete (experiential learning), in cui dovranno mettere in atto competenze e conoscenze consolidate e in via di acquisizione (learning by doing), anche avvalendosi della collaborazione e dell'aiuto dei propri compagni (cooperative learning).

All'interno di questa prospettiva il principale elemento di innovazione metodologica risiede nel capovolgimento del normale processo formativo in cui lo studente rimane un fruitore passivo dell'azione didattica, favorendo al contrario lo sviluppo di sinergie e l'acquisizione dei contenuti attraverso il protagonismo e la partecipazione attiva degli studenti partecipanti.

Competenze acquisite

Il modulo favorisce lo sviluppo della capacità di ricercare e interpretare le informazioni



raccolte in rete, sviluppando contestualmente lo spirito civico e il senso di appartenenza alla comunità.

A supporto di questi obiettivi, saranno acquisite le seguenti competenze trasversali:

- Sviluppo di un pensiero critico-analitico (pensiero computazionale)
- Capacità di analisi e risoluzione dei problemi
- Capacità di acquisire nuovi strumenti e conoscenze in relazione agli obiettivi da raggiungere (imparare ad imparare)
- Capacità organizzative, comunicative e relazionali;
- Conoscenza e capacità di interpretare il ruolo e la funzione assegnati all'interno del team di lavoro;
- Capacità di autovalutazione e orientamento.

Il modulo incrementerà inoltre la capacità di utilizzo di strumenti utilizzati per la produzione di contenuti multimediali e digitali:

• WordPress: è una piattaforma software che consente la creazione di siti internet professionali formati da contenuti testuali e multimediali.

WordPress consente l'utilizzo di numerosi plugin e template che possono essere ulteriormente personalizzati, per offrire il massimo delle prestazioni.

• Spreaker Studio: è un'applicazione mobile che consente di dar vita a una vera web radio, con la possibilità di registrare, modificare e pubblicare podcast dal proprio telefono.

• Gimp: è un software multiplatforma utilizzato per l'elaborazione digitale delle immagini, che possiede funzionalità quali fotoritocco, fotomontaggio, conversione formato dei file e animazioni.

• Avidemux: software di editing video software che supporta tutti i principali formati di file video (compresi gli AVI/DivX e gli MP4) e permette di modificarli, tagliarli e montarli con estrema facilità. 5. Valutazione Per monitorare e valutare le attività progettuali saranno intraprese le seguenti

azioni:

- Reporting:

al termine di ogni incontro il tutor scolastico e l'esperto esterno redigeranno una rubrica di osservazione per valutare i comportamenti dei partecipanti durante le attività.

• Questionari: predisposizione di questionari da somministrare in forma anonima agli studenti, per misurare l'indice di gradimento dell'attività.

• Scheda di valutazione: sarà predisposta per ciascuno studente una scheda contenente elementi di valutazione basati sul grado di partecipazione e sulla rilevazione delle competenze acquisite al termine del percorso.

La diffusione dei risultati progettuali avverrà attraverso la disseminazione di forme di pubblicità online e offline per informare e coinvolgere l'intera platea di studenti, famiglie e docenti della scuola:

- Incontri di presentazione con insegnanti e famigliari;
- Circolari informative e locandine a scuola;
- Pubblicità su canali web (sito scuola e Facebook);
- Eventi dentro la scuola.

Inclusività e innovazione :

Le attività progettuali saranno svolte in un'ottica interdisciplinare per massimizzare l'impatto positivo in termini di successo formativo e coinvolgimento dei diversi docenti nell'esperienza: gli studenti infatti saranno chiamati ad utilizzare le competenze acquisite durante il percorso di studi, comprendendo il valore aggiunto e le applicazioni concrete delle materie studiate. I docenti potranno curare il programma didattico in funzione del laboratorio, potenziando e rafforzando l'azione formativa.

Le stesse metodologie utilizzate per promuovere la partecipazione e l'apprendimento degli studenti possono favorire lo sviluppo di processi inclusivi: gli allievi saranno aggregati in gruppi di lavoro omogenei per numero e livello di competenze dei singoli partecipanti, stimolando la collaborazione in funzione degli obiettivi da raggiungere e numerose occasioni di dialogo e confronto. Gli studenti impareranno a relazionarsi tra loro gestendo i diversi punti di vista, apprendendo valori quali il rispetto e la solidarietà in funzione del lavoro di squadra.

Replicabilità L'esperienza del laboratorio è facilmente replicabile ai diversi contesti territoriali, utilizzando strumenti e canali open source che non necessitano investimenti



	<p>strumentali da parte della scuola. I contenuti trattati possono essere riproposti negli anni futuri anche come inserto all'interno dei singoli programmi didattici dei docenti.</p> <p>Coinvolgimento</p> <p>La scuola avrà la possibilità di utilizzare l'esperienza come utile mezzo per contrastare la dispersione scolastica, arricchendo l'offerta didattica complessiva di attività stimolanti e coinvolgenti sviluppate oltre l'orario curricolare. Inoltre si prevede che le attività coinvolgeranno attivamente non soltanto la platea di studenti e docenti, ma anche le famiglie, in qualità di fruitori dei prodotti realizzati dai ragazzi, e rappresentanti di imprese, associazioni e istituzioni chiamate a fornire ai ragazzi testimonianze concrete e modelli di riferimento.</p> <p>La scuola assume così un ruolo cruciale nella costruzione di azioni da e per il territorio, sviluppate in sinergia con soggetti esterni di diversa natura, tutti chiamati a contribuire, grazie alla loro esperienza, alla nascita di una comunità educante che veda nella scuola la sede e il canale privilegiato della propria azione formativa.</p>
Data inizio prevista	30/10/2018
Data fine prevista	29/03/2019
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CETD21000R
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Bulloffline2

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale(Piano 39378)
Importo totale richiesto	€ 20.328,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	1/176
Data Delibera collegio docenti	14/03/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	1/267
Data Delibera consiglio d'istituto	14/03/2017
Data e ora inoltro	19/05/2017 13:50:27
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	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Webjournal</u>	€ 10.164,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>BullOFFline1</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>BullOFFline2</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Noi sul Web"	€ 20.328,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 20.328,00	€ 25.000,00