



**Candidatura N. 988935**  
**2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e**  
**cittadinanza digitale**

**Sezione: Anagrafica scuola**

**Dati anagrafici**

<b>Denominazione</b>	'ANTONIO DELLA LUCIA'
<b>Codice meccanografico</b>	BLIS009002
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
<b>Indirizzo</b>	VIA VELLAI,41
<b>Provincia</b>	BL
<b>Comune</b>	Feltre
<b>CAP</b>	32032
<b>Telefono</b>	0439840202
<b>E-mail</b>	BLIS009002@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.agrariodefeltre.it
<b>Numero alunni</b>	576
<b>Plessi</b>	BLRA009012 - IPSA 'A. DELLA LUCIA' BLTA00901T - I.T.AG. 'A. DELLA LUCIA'



## 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 5. ORIENTAMENTO STRATEGICO E ORGANIZZAZIONE DELLA SCUOLA Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE 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 delle competenze in base ai moduli scelti 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. 988935 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	LA SERRA TECNOLOGICA	€ 6.265,60
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	'PORTIAMO' IL FABLAB A SCUOLA	€ 6.673,80
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	QRcode PER L'ARBORETO DIDATTICO	€ 5.785,60
Competenze di cittadinanza digitale	INTERNET SICURO	€ 6.265,60
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 24.990,60</b>



## 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: Agrariofeltre digitale

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>Questo progetto si articola su “pensiero computazionale e creatività digitale” e “cittadinanza digitale” integrando nei moduli didattici obiettivi dell’uno e dell’altro percorso.</p> <p>Partendo dall’analisi del RAV e dalle criticità emerse sia nell’area recupero e potenziamento che nelle competenze chiave e di cittadinanza, tenendo conto dei punti di forza della scuola che incentiva modalità didattiche innovative e utilizzo delle tecnologie e da sempre ha avuto una cultura inclusiva, il progetto coniuga moduli che:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Integrano contenuti di sviluppo del pensiero computazionale, di coding e robotica che supportino l’apprendimento delle discipline da potenziare come Matematica e Fisica, promuovendo trasversalmente la capacità di creazione, progettazione e di produzione in team di una serra tecnologica;</li> <li>• Prevedono un’azione di miglioramento delle competenze di “cittadinanza digitale” poiché le problematiche sociali e di carattere civico che si manifestano nell’ambiente fisico potrebbero manifestarsi anche a livello virtuale nella socialità in Rete dal momento che la Rete è uno spazio reale di collaborazione e condivisione, all’interno del quale si negoziano inevitabilmente dinamiche umane. La nostra scuola, incentivando l’utilizzo di piattaforme, condivisione, e comunicazione online sente l’esigenza di formare adeguatamente gli studenti al “Diritto della Rete”;</li> <li>• Coinvolgono studenti coniugando una interazione creativa tra manuale e digitale con obiettivi di relazione, collaborazione in attività laboratoriali di fablab e di tipo unplugged nel rispetto dei suggerimenti dell’educazione inclusiva che ci caratterizza tanto.</li> </ul> <p>Sono previste dunque metodologie innovative e collaborative, il carattere delle proposte è fortemente laboratoriale, vi è coerenza con le tematiche curriculari e le tecnologie vengono utilizzate anche in chiave creativa.</p>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto



## Contesto di riferimento

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

L'Istituto agrario IIS Della Lucia di Feltre è l'unico del settore di riferimento della provincia di Belluno. Il territorio totalmente montano si estende nel settore delle Alpi Orientali, dove sono presenti i gruppi dolomiti. In questo contesto l'agricoltura può essere considerata un'importante vocazione locale. Il settore zootecnico riveste un ruolo evidente e la filiera più importante è quella del latte bovino, con latterie attive nel territorio e malghe di proprietà pubblica. Costituiscono inoltre una grande ricchezza del territorio, l'ambiente e il paesaggio, tutelati dal Parco Nazionale delle Dolomiti Bellunesi e da 19 aree Natura 2000, 8 riserve naturali statali e 2 riserve regionali. Una stretta collaborazione viene mantenuta con i Servizi Forestali Regionali, con Veneto Agricoltura, con le Amministrazioni locali e con tutte le Organizzazioni e gli Enti che operano sul territorio. Già dagli anni '80 l'Istituto Agrario opera anche in ambito internazionale, mediante contatti culturali, incontri di docenti e scambi tra le classi; sono stati attivati rapporti con scuole agrarie francesi e austriache. A partire dal 2013 sono stati attivati il progetto ERASMUS "ForestForlife" che prevede stage lavorativi all'estero e "Move for the future" incentrato sull'apprendimento della lingua inglese.

Degno di nota l'Arboreto Didattico (1984) che dal 1995 rientra nel Catalogo Musei della Provincia di Belluno

rientra nel Catalogo dei Musei della Provincia di Belluno

## 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 e formativi:

- Utilizzare il digitale come denominatore comune attraverso cui sviluppare e praticare competenze nelle discipline e come valore aggiunto per il rinforzo e la motivazione;
- Utilizzare un codice accessibile e intuitivo vicino al linguaggio attuale che permetta la concettualizzazione di procedimenti, verifica di soluzioni e correzione di errori;
- Fornire competenze di "cittadinanza digitale" che consentano agli studenti di muoversi nei nuovi contesti sociali, economici e comportamentali, di economia, diritto nell'ambiente virtuale della Rete;
- Sentirsi parte attiva della comunità scolastica realizzando strumenti di pubblica utilità e condividendo il proprio sapere;
- Sviluppare la creatività;
- Sviluppare la collaborazione in team;
- Fornire competenze di creazione, produzione, progettazione, lavoro per obiettivi e in team.

### **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 degli studenti in generale è stata sviluppata partendo dai punti critici evidenziati nel RAV. I potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto coinvolgono studenti di classi prime, seconde,terze dell'istruzione tecnica e professionale e variano a seconda dei moduli: I destinatari dei moduli annuali a carattere personalizzato sono studenti di classi seconde e terze dell'istruzione tecnica e professionale perchè in linea con la programmazione curricolare; I destinatari del modulo sui "Diritti della Rete" si selezionano tra gli studenti e le studentesse di tutte le classi prime e seconde dell'istruzione professionale e tecnica in modo che possano poi trasferire quanto appreso ai compagni con la restituzione di un elaborato digitale. I destinatari di moduli con attività laboratoriali, anche di tipo unplugged, robotica, utilizzo stampanti 3D,...), sono studenti delle classi prime e seconde dell'istruzione professionale e dell'istruzione tecnica predisposti a mettersi in relazione con i compagni e a lavorare in collaborazione nel rispetto delle intelligenze multiple.

Ogni modulo coinvolgerà studenti e studentesse senza specifico riferimento al gruppo classe e garantendo i principi di equità in sintonia con gli altri progetti PON presentati dalla scuola.

### **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'istituto è sempre aperto essendo presente un convitto annesso alla scuola e un'attività di semiconvitto pomeridiana con termine alle 16.20 durante l'anno scolastico. L'istituto è dotato di un centralino, un servizio di segreteria, anche notturno, una mensa interna e ambienti di apprendimento diversificati, da aule informatica, aule con LIM o con video-proiettore sempre accessibili.

La scuola chiude alle 14.00 del sabato per riaprire alle ore 7.00 del lunedì.

Nel periodo estivo la scuola rimane comunque aperta per attività di recupero disciplinare, esami integrativi, esami di stato, stage estivi nell'azienda agraria e per attività connesse alla programmazione iniziale.

L'istituto è anche aperto ad attività strettamente collegate al territorio (gare sportive, eventi culturali, altro).

I moduli previsti in questo progetto saranno realizzati prevalentemente durante l'anno scolastico, in orario pomeridiano in quanto si ritiene di difficile attuazione un intervento di questo tipo nel periodo estivo dal momento che avrebbe scarsa possibilità di successo vista la tipologia di studenti che generalmente con il termine delle attività didattiche si dedica a lavori stagionali.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

MIUR

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

Scuola 'ANTONIO DELLA LUCIA'  
(BLIS009002)

### **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...).

La scuola è capofila di rete degli Istituti agrari del TriVeneto rete con attività molto intensa sia a livello di dirigenti scolastici che di progetti didattici e con finalità tra le altre anche di rinnovamento tecnologico, didattico e scientifico con collaborazione e scambio di esperti tra gli istituti.

E' stata sottoscritta una lettera di intenti di collaborazione con un fablab, per la messa a disposizione di strumentazione di cui la scuola non è dotata (stampanti 3D,...). Potrebbe essere necessaria una figura aggiuntiva oltre a formatore e tutor (un secondo tutor) che conosca la strumentazione del fablab e ne coordini l'utilizzo.

E' stata sottoscritta una lettera di intenti di collaborazione anche con un istituto tecnico del Feltrino poichè si ritiene necessario coinvolgere esperti qualificati con competenze informatiche in particolar modo per la robotica. Potrebbe essere necessaria una figura aggiuntiva che coordini lo svolgimento del modulo.

la scuola aderisce all'accordo di rete per l'integrazione scolastica degli allievi e delle allieve in situazione di svantaggio e disagio scolastico del CTI di Feltre.

La scuola aderisce alla rete del Centro Territoriale di Supporto di Belluno.

## 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 nostro istituto già da tempo utilizza una didattica innovativa con azioni educative per il superamento del modello di lezione frontale/tradizionale per migliorare l'autonomia, la responsabilità, il coinvolgimento e la motivazione degli alunni. Come indicato nel metodo educativo del PTOF anche in questo progetto verranno privilegiate attività laboratoriali che aiutino lo studente, tramite un processo induttivo Learning by doing and by creating. Si utilizzerà anche il Cooperative learning con suddivisione in gruppi con definizione di compiti e ruoli.

Si utilizzerà la piattaforma Google agrariofeltre.it e in particolare l'applicazione Classroom che garantisce uno spazio virtuale per i materiali e le risorse dei formatori e uno spazio virtuale per la consegna dei prodotti digitali degli studenti che non siano pubblicati altrimenti in Rete. Classroom permette anche uno scambio di comunicazione tra formatori, tutor e studenti tramite post.

Creare il corso online permette di renderlo visibile alle famiglie da casa e facilita una replica del modulo didattico successivamente in altri contesti.

Gli ambienti utilizzati saranno prevalentemente i laboratori di informatica, per alcune lezioni che prevedono attività senza computer (unplugged) altra aula allestita oltre a laboratori esterni alla scuola (fablab).

### 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 in essere presso la scuola e in connessione con questo progetto sono finanziati con altre azioni del PON-FSE:

PON FSE 2014-2020 per gli Ambienti digitali (Avviso 12810 del 15-10-2015)

- PON FESR LAN/WLAN Ampliamento della rete LAN/WLAN prot.AOODGEFID-1773 del 20/01/2016
- PON FESR 'PON per la Scuola - competenze ed ambienti per l'apprendimento' prot.AOODGEFID-5902 del 30/03/2016

L'istituto ha effettuato e continuerà ad effettuare investimenti per fornire le infrastrutture minime per estendere l'utilizzo delle risorse digitali a tutto il personale e a tutti gli alunni.

Le iniziative prese fino ad ora riguardano:

- il cablaggio wireless dell'intero istituto
- l'acquisto di un'attrezzatura minima per ciascuna aula comprendente PC e video proiettore. (azione in attesa di completamento)
- il potenziamento delle aule speciali: informatica e biblioteca
- il potenziamento didattica laboratoriale con le tecnologie digitali

## 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.

L'istituto ha sempre avuto una cultura inclusiva e lo dimostra l'alto numero di studenti del nostro istituto con diagnosi 104 e DSA.

Abbiamo delle strategie consolidate per il coinvolgimento e l'inclusione di studenti con maggior disagio negli apprendimenti.

Per coinvolgere tali destinatari è previsto un colloquio con la famiglia e con lo studente per illustrare il progetto successivamente alla presentazione dello stesso in consiglio di classe.

Le caratteristiche e metodologie adottate (Cooperative Learning, Peer education) sono favorevoli alla partecipazione di studenti che sperimentino difficoltà di tipo sociale o culturale poiché favoriscono esperienze collaborative che si allineano con i suggerimenti della inclusive education per cui, mentre si apprende, ci si assume la responsabilità di lavorare con e per i compagni.

Si porrà attenzione alla valorizzazione delle intelligenze multiple.

I tutor saranno attenti all'aspetto delle interazioni e relazioni tra studenti e rileveranno i dati in una griglia in modo da monitorare con attenzione questo aspetto.

## 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.

A tutti gli studenti coinvolti direttamente nel progetto saranno somministrati questionari di gradimento al termine del modulo e questionari di autovalutazione su competenze acquisite. Anche alle famiglie verrà somministrato un questionario di gradimento finale.

Verrà fornita a tutor e formatori una griglia di osservazione dei processi attuati in modo da evidenziare l'evoluzione del progetto (progettazione, attuazione, conclusione). I tutor compileranno la griglia di osservazione che possa fornire informazioni riguardo le interazioni tra gli studenti e riguardo la loro partecipazione e attività nel gruppo.

Alla partecipazione degli studenti ai moduli didattici farà seguito un attestato che sarà riconosciuto dal consiglio di classe come forte motivo di premialità.

Eventuali ricadute didattiche in termini di miglioramento del profitto verranno dedotte dall'elaborazione dei dati sulle medie degli studenti reperibili in ARGO registro elettronico, confrontando la situazione precedente all'intervento con quella al termine del progetto.

Si restituirà al consiglio di classe dello studente un resoconto della sua partecipazione al progetto. Un questionario per rilevare la percezione e il parere riguardo al progetto verrà proposto a seguito ai docenti del consiglio di classe. Si restituirà al Collegio Docenti un resoconto della partecipazione di tutti gli studenti al progetto e i dati delle ricadute nelle discipline non appena i dati saranno stati elaborati.



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

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

Il progetto, le sue fasi, le metodologie utilizzate saranno disponibili sul sito della scuola. Anche i materiali e i modelli prodotti dai formatori saranno resi pubblici da sito. La scuola rimarrà a disposizione per offrire eventuali altri dettagli e supporto a chi fosse interessato a replicare il progetto. Anche gli studenti produrranno materiali utilizzabili dalla comunità scolastica che verranno messi a disposizione (online pubblici o condivisi in cloud) e che saranno utilizzati anche nel tempo. Sicuramente il nostro istituto coglierà questa occasione di sperimentazione di pratiche migliorative e, a seguito di una opportuna valutazione delle ricadute, potrà replicarle anche all'interno della programmazione curricolare se ce ne fosse occasione o all'interno di altri progetti. Alla conclusione del progetto comunque si sarà formato un team di studenti digitali che ci si auspica possa collaborare con il team dell'innovazione digitale e sia di riferimento nelle tecnologie per tutti gli altri studenti della comunità e probabilmente anche per alcuni docenti.

### **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.

L'idea sarebbe di coinvolgere gli studenti come parte attiva e creativa nella fase della progettazione degli strumenti di rilevazione (questionari di gradimento con Google moduli) per renderli protagonisti con un ruolo di reale aiuto.

I genitori potranno seguire da sito le varie fasi di sviluppo del progetto. Utilizzando la applicazione Classroom della piattaforma Google potranno entrare nel corso online e monitorare da casa argomenti, materiali e potranno comunicare anche con tutor e formatori tramite post.

Al termine delle lezioni verranno somministrati i questionari di gradimento sia agli studenti che ai genitori.

Gli studenti saranno parte attiva e creativa della progettazione di strumenti di rilevazione: ad essi spetta infatti non solo la comprensione del loro funzionamento, ma anche la realizzazione di modelli funzionanti ed originali.

### 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

Nel progetto verranno affrontati i seguenti contenuti:

- Algoritmi e le strutture di dati tramite la programmazione visuale con approccio esperienziale e intuitivo (programmazione a blocchi);
- Coding che si avvale di strumenti di programmazione visuale sviluppati a scopo didattico e ludico;
- Attività laboratoriali senza computer (unplugged) che prevedano la concettualizzazione e la descrizione di procedure per azioni da compiere nel mondo fisico;
- Robotica;
- Norme sociali e giuridiche in termini di "Diritti della Rete" per educare all'uso positivo e consapevole dei media, anche per il contrasto all'utilizzo di linguaggi violenti, alla diffusione del cyberbullismo, alle discriminazioni;
- Nozioni di amministrazione di pagina Facebook;
- Attività in Fablab: Making e stampa 3D;
- Utilizzo di software per elaborati digitali.



## 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
PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE – IIS DELLA LUCIA	43	<a href="http://www.agrariofeltre.it/joomla/pnsd.htm">http://www.agrariofeltre.it/joomla/pnsd.htm</a>

## 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 ega to
finalizzata alla presentazione ed allo svolgimento e coordinamento di alcune attività a sostegno delle azioni previste nel progetto	1	Dolomiti Concept Lab	Dichiarazione di intenti	2526	17/05/2017	Si
Svolgere attività, fornire consulenza e formazione sull'uso delle tecnologie		Organizzazioni (FabLab), Società (private) o Enti (università)				

### Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
finalizzata alla presentazione ed allo svolgimento e coordinamento di alcune attività a sostegno delle azioni previste nel progetto.	BLIS008006 'L. NEGRELLI - E. FORCELLINI'	2482	16/05/2017	Si
finalizzata alla presentazione ed allo svolgimento e coordinamento di alcune attività a sostegno delle azioni previste nel progetto, nella specificità e competenze degli istituti della rete a titolo non oneroso	BLIS009002 'ANTONIO DELLA LUCIA' VRIS01200T 'STEFANI - BENTEGODI' ROIS012001 I.I.S. 'VIOLA-MARCHESINI' - ROVIGO VIIS014005 I.S.I.S. ' ALBERTO PAROLINI' PNIS00400G I.S.I.S. 'IL TAGLIAMENTO' PDIS00600R IIS DUCA DEGLI ABRUZZI-PADOVA VIIS007002 IS 'S. CECCATO' MONTECCHIO M. TVIS00800E IS CERLETTI GOIS006009 IS G. BRIGNOLI - L. EINAUDI - G. MARCONI TVIS018005 IS SARTOR VRR02000Q IST. PROF.LE DI STATO 'G.MEDICI'	2525	17/05/2017	Si



rete di scuole per l'integrazione scolastica degli allievi in situazione di svantaggio e disagio scolastico	BLIS009002 'ANTONIO DELLA LUCIA' BLIS008006 'L. NEGRELLI - E. FORCELLINI' BLIC807006 IC CESIOMAGGIORE 'D.ALIGHIERI' BLIC83300P IC FELTRE BLIC814009 IC PEDAVENA 'F. BERTON' BLIC81900C IC SANTA GIUSTINA ' G. RODARI' BLIC83200V IC SEDICO BLIC82000L IC FONZASO BLIC815005 IC LAMON ' MONS. F. FIORENZA' BLIC81300D IC QUERO VAS BLPS020006 LICEO SCIENTIFICO 'G. DAL PIAZ' BLIS00400V POLO DI FELTRE	4715/A36	07/09/2012	Sì
rete Centro territoriale di supporto per l'uso delle tecnologie per gli alunni con disabilità, DSA e bisogni educativi	BLMM024001 CORTINA D'AMPEZZO ASS. VALBOITE BLIS00100B ENRICO FERMI BLIC830007 IC 3 BELLUNO BLIC829003 IC 1 BELLUNO BLIC82500Q IC S. STEFANO DI CADORE BLTD020002 ITC 'P. F. CALVI'	5606/A36	31/10/2013	Sì

### Collaborazioni con istituzioni scolastiche non presenti nella Banca Dati MIUR

Numero istituti	Istituzioni scolastiche
1	Fondazione Edmund Mach di San Michele all'Adige Via E. Mach, 1 38010 S. Michele all'Adige (TN) - ITALY Tel. +39 0461 615111 - Fax +39 0461 615329 - P.IVA 02038410227 info@fmach.it
4	scuole regionali con corsi di formazione professionale

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
LA SERRA TECNOLOGICA	€ 6.265,60
'PORTIAMO' IL FABLAB A SCUOLA	€ 6.673,80
QRcode PER L'ARBORETO DIDATTICO	€ 5.785,60
INTERNET SICURO	€ 6.265,60
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 24.990,60</b>



## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**

**Titolo: LA SERRA TECNOLOGICA**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	LA SERRA TECNOLOGICA
Descrizione modulo	<p>Destinatari: Studenti classi seconde e terze dell'istruzione tecnica e professionale.</p> <p>Il modulo prevede la realizzazione di un prototipo di serra per la coltivazione di piante ornamentali dove le varie fasi del processo di coltivazione sono state automatizzate e regolamentate grazie all'impiego della tecnologia Arduino. La realizzazione della serra si pone, inoltre, come un ponte che congiunge tecnologia e linguaggi di programmazione ed elementi di fisica e materie professionalizzanti con la specificità della nostra scuola che è un istituto per l'agricoltura (dotato tra l'altro di una serra). Dal display si può osservare la variazione del grado di umidità del terreno e la conseguente accensione o spegnimento dell'impianto di irrigazione.</p> <p>Il modulo fortemente laboratoriale è suddiviso in tre parti:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realizzazione della struttura della serra con materiali di riciclo</li> <li>2. Implementazione dell'hardware con scheda Arduino Uno e altri componenti elettronici</li> <li>3. Implementazione del software.</li> </ol> <p>I programmi di Arduino si chiamano Sketch e il linguaggio utilizzato per programmare è una versione semplificata di C/C++ arricchito da una serie di comandi creati appositamente per dare accesso alle varie funzionalità della scheda</p> <p>Il modulo è proposto in un formato composto da un totale di 30 ore di attività e suddivise in lezioni della durata di 3 ore (come anticipato, durata del modulo e delle lezioni potrà essere riconfigurato in base alle esigenze).</p> <p>Le attività seguiranno il seguente schema:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introduzione all'argomento</li> <li>2. Spiegazione con l'ausilio di materiale didattico digitale apposito</li> <li>3. Attività di laboratorio</li> <li>4. Raccolta di griglie per la valutazione di processo e per la valutazione degli obiettivi previsti per gli studenti elaborate da formatori e tutor</li> <li>5. Conclusione con sintetizzazione dei concetti e competenze acquisite per poter trasmettere il documento di sintesi al consiglio di classe per una certificazione delle competenze e per garantire una premialità ai partecipanti.</li> </ol> <p><b>OBIETTIVO GENERALE</b> Il nostro scopo è:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• realizzare un piccolo ambiente serra controllato automaticamente da un sistema a microcontrollore.</li> </ul> <p><b>OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare la tecnologia in una applicazione di carattere fisico per poter coinvolgere gli studenti in questa disciplina che necessita di essere potenziata.</li> <li>• Sviluppare la creatività</li> <li>• Stimolare apprendimenti informali e non formali</li> <li>• Fornire competenze di creazione, produzione, progettazione in team</li> <li>• Utilizzare in maniera appropriata materiali di riciclo per la realizzazione della struttura</li> </ul>



	<p>della serra</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere e assemblare componenti elettronici come Arduino Uno, sensori di umidità-temperatura, foto resistore, pompetta, dissipatore...</li> <li>• Creare del codice in sketch implementato sulla scheda</li> </ul> <p>Questo modulo prevede una veloce fase di introduzione e spiegazione e presentazione delle risorse che saranno utilizzate per passare subito ad una suddivisione di compiti e organizzazione dei lavori per gruppi. Vengono forniti video esplicativi, tutorial, codice open source e viene portato avanti un lavoro di squadra.</p> <p>Gli studenti non sono direttamente valutati, ma verrà effettuata una valutazione del processo di realizzazione del prototipo in tutte le sue fasi attraverso griglie.</p> <p>Il tutor raccoglierà informazioni su relazioni, comunicazione, collaborazione, impegno profuso dagli studenti e i dati verranno passati al consiglio di classe. Sarà motivo di merito e premialità aver aderito a questo progetto.</p> <p>Gli studenti potranno esporre il loro prototipo alla comunità scolastica e ai genitori.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BLRA009012 BLTA00901T
<b>Numero destinatari</b>	16 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: LA SERRA TECNOLOGICA

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		16	480,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	16	1.120,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		16	1.665,60 €
	<b>TOTALE</b>					<b>6.265,60 €</b>

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**  
**Titolo: 'PORTIAMO' IL FABLAB A SCUOLA**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	'PORTIAMO' IL FABLAB A SCUOLA
----------------------	-------------------------------



## Descrizione modulo

Destinatari: studenti delle classi prime e seconde della istruzione tecnica e professionale. Il modulo, in coerenza con la programmazione curricolare, si propone di favorire la crescita di competenze specifiche e migliorare le capacità di ragionamento più generali attraverso la sperimentazione del pensiero computazionale che è alla base di ogni disciplina. Si introduce il coding utilizzando la programmazione visuale di Scratch.

Le tematiche trattate fanno largo uso dell'informatica (coding) che tuttavia sarà utilizzata come strumento per aprire le attività ad applicazioni fortemente laboratoriali di creatività, manualità e utilizzo di strumentazioni specifiche di fablab che per l'occasione verranno letteralmente trasportate in spazi adeguati del nostro istituto e con la supervisione di un esperto che coordinerà verranno sperimentate dagli studenti (utilizzo e programmazione di stampanti 3D, programmazione di robot educativi,...).

Il modulo è proposto in un formato composto da un totale di 30 ore di attività in due anni e suddivise in lezioni della durata di 3 ore (come anticipato, durata del modulo e delle lezioni potrà essere riconfigurato in base alle esigenze). E' composto da due sezioni da 15 ore.

Le attività seguiranno il seguente schema:

1. Introduzione all'argomento
2. Spiegazione con l'ausilio di materiale didattico digitale apposito
3. Attività di laboratorio
4. Raccolta di griglie per la valutazione di processo e per la valutazione degli obiettivi previsti per gli studenti realizzate da tutor e formatori
5. Conclusione con sintetizzazione dei concetti e competenze acquisite per poter trasmettere il documento di sintesi al consiglio di classe per una certificazione delle competenze e una premialità per gli studenti partecipanti.

Questi i titoli e gli obiettivi degli incontri di ogni sezione:

### 1. LABORATORIO DI SCRATCH

Assimilare i seguenti concetti fondamentali:

SEQUENZA serie consecutiva di istruzioni;

CICLO modalità iterativa di esecuzione di una istruzione;

CONDIZIONE prendere decisioni sulla base del verificarsi di certe situazioni;

VARIABILE confrontando con il concetto già appreso in matematica;

EVENTO pianificare determinate azioni quando accade un certo evento;

SINCRONISMO/COORDINAMENTO: esecuzione istruzioni in base ad eventi temporali per sincronizzare ad esempio i dialoghi (attendi, quando ricevo, invia a tutti)

e prendere confidenza con le seguenti pratiche:

Ragionare con modalità iterativa e incrementale;

Testare ciò che si è realizzato in modo molto immediato per poter individuare e correggere gli errori;

Riutilizzare pezzetti di codice già fatto da qualcun altro adattandolo alle proprie esigenze;

Capacità di astrarre concentrandosi solo su una parte di un problema complesso;

Scomporre un problema complesso in moduli;

Esprimere la propria creatività;

Lavorare con gli altri con atteggiamento collaborativo, con obiettivi di differente complessità nel rispetto delle intelligenze multiple.

### 2. SCRATCH E LA ROBOTICA

Assimilare i seguenti concetti fondamentali che non si differenziano da quelli della lezione precedente, ma si specializzano in particolare in una precisa applicazione che è la programmazione e il movimento di un robot virtuale (utilizzo di sensori,...)

SEQUENZA serie consecutiva di istruzioni;

CICLO modalità iterativa di esecuzione di una istruzione;

CONDIZIONE prendere decisioni sulla base del verificarsi di certe situazioni;

VARIABILE confrontando con il concetto già appreso in matematica;

EVENTO pianificare determinate azioni quando accade un certo evento;

SINCRONISMO/COORDINAMENTO: esecuzione istruzioni in base ad eventi temporali



per sincronizzare ad esempio i dialoghi (attendi, quando ricevo, invia a tutti)

e prendere confidenza con le seguenti pratiche:

Ragionare con modalità iterativa e incrementale;  
Testare ciò che si è realizzato in modo molto immediato per poter individuare e correggere gli errori;  
Riutilizzare pezzetti di codice già fatto da qualcun altro adattandolo alle proprie esigenze;  
Capacità di astrarre concentrandosi solo su una parte di un problema complesso;  
Scomporre un problema complesso in moduli;  
Esprimere la propria creatività;  
Lavorare con gli altri con atteggiamento collaborativo, con obiettivi di differente complessità nel rispetto delle intelligenze multiple.

### 3. CODYROBY

CodyRoby è un gioco "unplugged" (cioè senza strumenti elettronici) basato sulla programmazione e sull'interpretazione di semplici sequenze di istruzioni elementari. Cody è un programmatore che impartisce istruzioni, Roby è un robot che le esegue. Le istruzioni sono carte da gioco, i programmatori (Cody) sono i giocatori, i robot (Roby) sono pedine mosse dai giocatori su una scacchiera.

Attività da svolgersi in aula attrezzata o all'aperto.

L'attività proposta non ha prerequisiti e non richiede alcun impegno organizzativo, se non la preparazione del kit, che comporta il download e la stampa di 6 fogli A4.

Questa attività è stata condotta con successo nell'ambito di coding@MIUR.

Lo scopo di questa attività è far comprendere agli studenti che si possono acquisire competenze di pensiero computazionale senza computer.

Gli obiettivi:

Assimilare i seguenti concetti fondamentali che non si differenziano da quelli delle lezioni precedenti, ma si conseguono con modalità unplugged.

SEQUENZA serie consecutiva di istruzioni;

CICLO modalità iterativa di esecuzione di una istruzione;

CONDIZIONE prendere decisioni sulla base del verificarsi di certe situazioni;

VARIABILE confrontando con il concetto già appreso in matematica;

EVENTO pianificare determinate azioni quando accade un certo evento;

SINCRONISMO/COORDINAMENTO: esecuzione istruzioni in base ad eventi temporali per sincronizzare ad esempio i dialoghi (attendi, quando ricevo, invia a tutti)

e prendere confidenza con le seguenti pratiche:

Ragionare con modalità iterativa e incrementale;  
Testare ciò che si è realizzato in modo molto immediato per poter individuare e correggere gli errori;  
Riutilizzare pezzetti di codice già fatto da qualcun altro adattandolo alle proprie esigenze;  
Capacità di astrarre concentrandosi solo su una parte di un problema complesso;  
Scomporre un problema complesso in moduli;  
Esprimere la propria creatività;  
Lavorare con gli altri con atteggiamento collaborativo, con obiettivi di differente complessità nel rispetto delle intelligenze multiple.

### 4. SPERIMENTIAMO IL FABLAB

### 5. SPERIMENTIAMO IL FABLAB

Vengono dedicati due incontri alla sperimentazione di strumenti tecnologici di cui la nostra scuola non è dotata. Quindi ospitiamo le attrezzature di un fablab che vengono programmate e utilizzate dagli studenti con la supervisione dell'esperto in merito all'utilizzo di tali strumenti.

In questi ultimi incontri la fase laboratoriale è preponderante rispetto alle prime due fasi.

Gli studenti acquisiranno competenze più complete in quanto potranno coniugare attività di progettazione e programmazione (software) con attività di assemblaggio o realizzazione



	<p>fisica (hardware) utilizzando manualità e creatività al meglio e in un contesto non usuale.</p> <p>Gli incontri del secondo anno manterranno la stessa scansione, ma gli argomenti verranno ripresi per approfondimenti.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BLRA009012 BLTA00901T
<b>Numero destinatari</b>	18 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: 'PORTIAMO' IL FABLAB A SCUOLA

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		18	540,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	18	1.260,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		18	1.873,80 €
	<b>TOTALE</b>					<b>6.673,80 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**

**Titolo: QRcode PER L'ARBORETO DIDATTICO**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	QRcode PER L'ARBORETO DIDATTICO
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Destinatari: Studenti classi seconde e terze dell'istruzione tecnica e professionale.</p> <p>Il modulo prevede l'utilizzo della tecnologia del QRcode o Quick Response Code che rappresenta un'evoluzione del codice a barra numerico e può fornirci moltissime informazioni. Gli strani quadratini di questi codici bidimensionali ci collegano direttamente ai siti web di riferimento con la sola scansione dai nostri dispositivi mobili.</p> <p>L'Arboreto Didattico I.I.S. "Della Lucia" di Feltre è nato nel 1984 con la piantagione dei primi alberi; dal 1995 rientra nel Catalogo dei Musei della Provincia di Belluno. La struttura, unica nella provincia è nata con scopo prettamente didattico per i soli alunni della scuola, ma col tempo ha acquistato sempre più importanza ed interesse da parte di scuole, associazioni culturali, privati che visitano con soddisfazione questa realtà.</p> <p>Oggi nell'Arboreto sono presenti circa 120 piante fra specie arboree ed arbustive, provenienti, in parte direttamente dalla nostra zona e da varie altre località italiane. Si va</p>



infatti dal pino cembro all'alloro, a specie tipiche della macchia mediterranea che qui sembrano riuscire a vegetare grazie al particolare microclima dell'area. Abbiamo pensato di dotare le piante di QRcode che permetta la visualizzazione immediata da dispositivo mobile della scheda informativa di ogni specie arborea.

Il modulo fortemente laboratoriale è suddiviso in tre parti:

1. Riconoscimento delle piante e realizzazione delle schede di descrizione delle piante dell'arboreto didattico del nostro istituto sotto forma di pagine web da inserire nel sito della scuola. (21 ore)
2. Utilizzo di QRcode Generator da Chrome. Questa applicazione è una semplice possibilità per generare codici QR da URL. (3 ore)
3. Stampa e posizionamento dei QRcode. (6 ore)

Il modulo è proposto in un formato composto da un totale di 30 ore di attività e suddivise in lezioni della durata di 3 ore (come anticipato, durata del modulo e delle lezioni potrà essere riconfigurato in base alle esigenze).

Le attività seguiranno il seguente schema:

1. Introduzione all'argomento
2. Spiegazione con l'ausilio di materiale didattico digitale apposito
3. Attività di laboratorio
4. Raccolta di griglie per la valutazione di processo e per la valutazione degli obiettivi previsti per gli studenti realizzate da formatori e tutor
5. Conclusione con sintetizzazione dei concetti e competenze acquisite per poter trasmettere il documento di sintesi al consiglio di classe per una certificazione delle competenze e per garantire una premialità ai partecipanti.

#### OBIETTIVO GENERALE

Il nostro scopo è:

- realizzare un progetto tecnologico personalizzato sulle esigenze del nostro istituto per valorizzare la struttura preziosa di questo arboreto e di utilità per tutta la comunità scolastica e per il territorio.

#### OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI

- Utilizzare la tecnologia in una applicazione di carattere professionale cercando un collegamento con le discipline ecologia e laboratorio tecnologico che necessita di essere potenziata.
- Imparare ad utilizzare la tecnologia del QRcode
- Stimolare apprendimenti informali e non formali
- Fornire competenze di produzione di elaborati digitali in team

Questo modulo prevede una veloce fase di introduzione e spiegazione e presentazione delle risorse che saranno utilizzate per passare subito ad una suddivisione di compiti e organizzazione dei lavori per gruppi. E' un lavoro di squadra.

Gran parte degli incontri verranno utilizzati per la raccolta di informazioni sulle piante e per la realizzazione delle pagine web. La fase di utilizzo dell'applicazione per la creazione e stampa dei codici e il posizionamento degli stessi occuperanno minor tempo.

Gli studenti non sono direttamente valutati, ma verrà effettuata una valutazione del processo di realizzazione del prototipo in tutte le sue fasi attraverso griglie.

Il tutor raccoglierà informazioni su relazioni, comunicazione, collaborazione, impegno profuso dagli studenti e i dati verranno passati al consiglio di classe. Sarà motivo di merito e premialità aver aderito a questo progetto. Sarà data visibilità da sito ai realizzatori dell'applicazione.

**Data inizio prevista**

01/09/2017



<b>Data fine prevista</b>	30/09/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BLRA009012 BLTA00901T
<b>Numero destinatari</b>	16 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: QRcode PER L'ARBORETO DIDATTICO

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	16	1.120,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		16	1.665,60 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.785,60 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenze di cittadinanza digitale**

**Titolo: INTERNET SICURO**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	INTERNET SICURO
----------------------	-----------------



**Descrizione modulo**

Destinatari: studenti delle classi prime e seconde dell'istruzione professionale e tecnica. Il modulo è proposto in un formato composto da un totale di 30 ore di attività e suddivise in lezioni della durata di 3 ore (come anticipato, durata del modulo e delle lezioni potrà essere riconfigurato in base alle esigenze). E' biennale ed è costituito da due sezioni di 15 ore annue.

Le attività seguiranno il seguente schema:

1. Introduzione all'argomento
2. Spiegazione con l'ausilio di materiale didattico digitale apposito
3. Attività di laboratorio
4. Raccolta di griglie per la valutazione di processo e per la valutazione degli obiettivi previsti per gli studenti realizzate da tutor e formatori
5. Conclusione con sintetizzazione dei concetti e competenze acquisite per poter trasmettere il documento di sintesi al consiglio di classe per una certificazione delle competenze e certificazioni AICA IT-security per gli studenti che la conseguiranno.

Le due sezioni sono:

**SICUREZZA IN RETE**

Incontri in cui gli studenti che hanno scelto di aderire al progetto "Io clicco sicuro" promosso da AICA in collaborazione con il MIUR e la "Carta dello studente" vengono accompagnati nel percorso volto al superamento del modulo IT-Security ECDL.

Gli argomenti sono i seguenti (Syllabus 2.0):

1. CONCETTI DI SICUREZZA E MALWARE
2. SICUREZZA IN RETE E CONTROLLO DI ACCESSO
3. USO SICURO DEL WEB
4. COMUNICAZIONI E GESTIONE SICURA DEI DATI
5. ESAME PRESSO TEST CENTER ACCREDITATO

Materiali e altre risorse sono disponibili a titolo gratuito per gli studenti registrati.

**CITTADINANZA 'DIGITALE'**

**1. STRUMENTI PER LA PRODUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI**

In questo primo incontro vengono presentati software utili per la realizzazione di elaborati digitali.

**2. CITTADINO "DIGITALE"**

Cosa significa essere cittadini attivi

Diritti e responsabilità nell'era digitale

Rischi ed opportunità nella gestione dei sistemi complessi

Dati cartacei, dati locali, dati riversati su server

Le reti globali di computer

Servizi locali e in cloud: differenze, opportunità e rischi

**3. LA COMUNICAZIONE IN RETE**

Comunicazione parlata, scritta e digitale

Comunicazione uno-a-uno, uno-a-molti, multi-a-molti, multi-a-molti permanente

La memoria degli uomini, la memoria della rete

Tempi di reazione e tempi per la riflessione

Opportunità e rischi della comunicazione non mediate

**IL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE**

**4. INCONTRO CON UN GIORNALISTA**

Notizie sulla rete e giornalismo on-line

**5. DICHIARAZIONE DEI DIRITTI IN INTERNET** elaborata dalla Commissione per i diritti e i doveri relativi a Internet del 14 luglio 2015.

La fase laboratoriale di tutti gli incontri prevede la realizzazione di un elaborato digitale sulle tematiche proposte che verrà condiviso con tutta la comunità scolastica anche attraverso pubblicazione su sito dando visibilità ai realizzatori.

**Data inizio prevista**

01/09/2017



<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Competenze di cittadinanza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BLRA009012 BLTA00901T
<b>Numero destinatari</b>	16 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: INTERNET SICURO

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		16	480,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	16	1.120,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		16	1.665,60 €
	<b>TOTALE</b>					<b>6.265,60 €</b>



## Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale(Piano 988935)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 24.990,60
<b>Massimale avviso</b>	€ 25.000,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	2469/02-01
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	15/05/2017
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	2470/02-05
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	15/05/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	19/05/2017 09:00:37
<b>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</b>	Sì
<b>Si dichiara di avere la disponibilità di spazi attrezzati per lo svolgimento delle attività proposte</b>	Sì

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>LA SERRA TECNOLOGICA</u>	€ 6.265,60	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>'PORTIAMO' IL FABLAB A SCUOLA</u>	€ 6.673,80	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>QRcode PER L'ARBORETO DIDATTICO</u>	€ 5.785,60	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>INTERNET SICURO</u>	€ 6.265,60	
	<b>Totale Progetto "Agrariofoltre digitale"</b>	<b>€ 24.990,60</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 24.990,60</b>	<b>€ 25.000,00</b>