



Candidatura N. 37895

2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	POZZUOLI 1 - G. MARCONI
Codice meccanografico	NAEE16600E
Tipo istituto	SCUOLA PRIMARIA
Indirizzo	VIALE CAPOMAZZA 1
Provincia	NA
Comune	Pozzuoli
CAP	80078
Telefono	0813031244
E-mail	NAEE16600E@istruzione.it
Sito web	www.1circolopozzuoli.it
Numero alunni	1107
Plessi	NAAA16601A - POZZUOLI I ALFONSO TRINCONE NAAA16603C - POZZUOLI I VIA MARCONI NAAA16604D - POZZUOLI I PLESSO IMMACOLATA NAAA16605E - POZZUOLI I SAVINO VITAGLIANO NAEE16600E - POZZUOLI 1 - G. MARCONI NAEE16601G - POZZUOLI 1 - PLESSO G. MARCONI NAEE16602L - POZZUOLI 1 - IMMACOLATA NAEE16604P - POZZUOLI 1 - SAVINO VITALIANO NAEE16605Q - POZZUOLI 1 - ALFONSO TRINCONE



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Aumento delle certificazioni finali o di altre forme di riconoscimento e mappatura delle competenze per i percorsi formativi, dedicati a competenze informatiche/tecniche specifiche, conseguiti dalle studentesse e dagli studenti Innalzamento dei livelli di competenza 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. 37895 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	Modulo 1: "Codi...amo" - classi I-II	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Modulo 2: 'Gamification' - classi III	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Modulo 3: 'A Scuola di coding' - classe IV	€ 7.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Modulo 4: "Digital and creative citizen" classi V	€ 6.482,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.928,00



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: Programmare per crescere

Descrizione progetto	Progettazione di attività rivolte agli alunni della scuola primaria con l'obiettivo di sviluppare il pensiero computazionale e la creazione e la condivisione di learning object.
-----------------------------	---

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Il 1° Circolo di Pozzuoli opera in un territorio molto ampio ed eterogeneo dal punto di vista del livello di scolarità delle famiglie, dell'occupabilità, della presenza di aree a rischio e degli apprendimenti degli alunni sulla base dei test INVALSI. Infatti, i risultati relativi all'anno scolastico 2015-16 evidenziano difficoltà, sia in italiano che in matematica, per alcune classi e per alcuni alunni all'interno di contesti meno problematici. Per tali realtà la Scuola ha attivato progetti di recupero, potenziamento e coinvolgimento attivo anche delle famiglie, in particolare la progettazione dell'atelier creativo, finanziata dal MIUR, che prevede un'isola dedicata proprio al pensiero computazionale e al coding. I plessi scolastici sono collocati infatti in varie aree della cittadina puteolana: zona storica, zona alta e zona di Via Napoli, dove sono presenti famiglie a basso reddito e bassa scolarizzazione; poche sono le donne che lavorano; gli alunni non frequentano la scuola con assiduità e non raggiungono livelli di apprendimento significativi.



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 POZZUOLI 1 - G. MARCONI
(NAEE16600E)

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.

L'obiettivo generale del progetto, denominato "Programmare per crescere" è quello contemplato dall'azione #17 del PNSD, cioè lo sviluppo del pensiero computazionale sin dalle prime classi della Scuola Primaria, attraverso il conseguimento di obiettivi specifici, presenti nel PTOF e all'interno dei curricoli, ponendosi in maniera trasversale rispetto ai diversi saperi disciplinari: migliorare il rendimento scolastico degli alunni, attraverso approcci metodologici che valorizzino creatività e spirito critico; porre i docenti in connessione con i "digital natives"; migliorare l'efficacia dei processi di insegnamento-apprendimento e l'organizzazione della didattica disciplinare e interdisciplinare; includere nei processi di insegnamento-apprendimento tutte le diversità (BES, DSA, stranieri, svantaggiati); attivare processi metacognitivi; promuovere negli alunni apprendimento cooperativo; capacità di applicare conoscenze a contesti diversi; sviluppare capacità di problem solving; comprendere cos'è un algoritmo; comprendere cos'è una struttura di dati; acquisire nuovi strumenti per esercitare in maniera consapevole la propria cittadinanza; approccio ai primi passi dell'informatica; approccio interdisciplinare alla programmazione, intesa come fase del pensiero critico e al making, inteso come creatività digitale, il tutto finalizzato alla soluzione di un dato problema. Le attività saranno espletate sia all'interno dell'atelier creativo sia nei laboratori multimediali.

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.

Il progetto è destinato agli alunni della Scuola Primaria, dalla prima alla quinta classe, che, sulla base delle rilevazioni effettuate periodicamente (verifiche iniziali, intermedie e finali), hanno manifestato difficoltà nelle attività di problem solving o scarsa propensione al learning by doing and creating. Saranno richiesti n. 4 corsi della durata di 30 h ciascuno e n. 3 figure aggiuntive per favorire la partecipazione di alunni BES-DSA, stranieri e alunni particolarmente svantaggiati dal punto di vista socio – culturale - affettivo. I gruppi formativi saranno integrati con alunni che invece si sono caratterizzati per il possesso di buone attitudini, in modo da poter essere in grado di effettuare una sorta di tutoraggio tra pari e permettere la massima inclusività e socializzazione. Uno dei corsi, quello rivolto alle classi quinte, avrà uno specifico modulo rivolto alle tematiche della cd "Cittadinanza digitale", che vedrà il coinvolgimento delle famiglie in una sorta di patto a tre (alunno-scuola-famiglia) per un utilizzo corretto e virtuoso delle risorse della rete. Per i moduli 3 e 4 saranno previste attività di 3 h con mensa.

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.

Le attività si svolgeranno nelle ore pomeridiane, al termine delle lezioni, da ottobre 2017 a maggio 2018. Saranno allestiti n. 4 corsi per un totale di circa n. 100 alunni coinvolti. Le lezioni dei moduli 1-2 dureranno 90 minuti, senza mensa; le attività dei moduli n. 3-4 invece, dureranno 3 h a incontro e potranno anche avvalersi della refezione. La scansione delle lezioni sarà settimanale per i moduli 1-2 e quindicinale per i moduli 3-4: la durata semestrale dei corsi ha lo scopo di abbracciare un periodo molto ampio dell'anno scolastico, così da connettersi trasversalmente con la progettazione curricolare e, pertanto, con i diversi saperi.

L'organizzazione sarà la seguente:

moduli 1-2 ore 14.00 – 15.30 cadenza settimanale per un totale di 20 incontri

moduli 3-4 ore 13.30 – 16.30 cadenza quindicinale per un totale di 10 incontri



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 1° Circolo si avvale della collaborazione con l'ITIS Tassinari di Pozzuoli, con cui ha già stipulato partenariato per il progetto Atelier creativi, di cui al relativo bando MIUR, per la condivisione di spazi e attrezzature; per il tutoring sulle competenze tra studenti ed alunni e per la formazione in servizio dei docenti, già a livello di ambito. La collaborazione con l'Ente Touch Me, accreditato MIUR per la formazione sulle nuove tecnologie e sulle competenze digitali è stata formalizzata in sede di candidatura per il Progetto Atelier creativi (finanziato dal MIUR e di prossima messa in opera).

L'ente fornisce consulenza e know how a titolo gratuito per la progettazione delle attività didattiche, per l'organizzazione di seminari tematici per la formazione in servizio dei docenti.

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.).

Le attività saranno svolte all'interno dell'Atelier creativo di prossimo allestimento e nei tre laboratori multimediali e scientifici disponibili nei vari plessi scolastici. Le metodologie utilizzate saranno quelle del learning by doing and creating, gli alunni saranno posti dinanzi a situazioni problematiche reali, a consegne di tipo pratico; peer to peer e cooperative learning, l'apprendimento attraverso lo scambio e l'interazione all'interno del gruppo formativo rivestirà un ruolo cruciale per il conseguimento delle competenze previste; tutoring, come già descritto nei passaggi precedenti, l'eterogeneità dei gruppi formativi favorirà l'apprendimento dei soggetti con bisogni educativi speciali, attraverso forme di tutoraggio orizzontale. Al termine del percorso, circa 100 alunni potranno migliorare il proprio rendimento scolastico, migliorare le abilità socio-affettive, creative e di problem solving. Il gruppo formativo delle classi quinte acquisirà competenze in merito all'uso consapevole della rete, conoscere e discriminare i linguaggi violenti e il cyberbullismo. Quest'ultimo percorso vedrà la partecipazione anche dei genitori, in modo da creare una comunità forte e coesa per l'affermazione dei diritti di cittadinanza digitale.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola POZZUOLI 1 - G. MARCONI
(NAEE16600E)

Coerenza con l'offerta formativa

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

Il progetto è coerente con il Piano Triennale dell'Offerta Formativa che recita nella premessa "*offrire agli allievi l'opportunità di costruire il proprio progetto formativo e orientarsi in modo consapevole in una società in continua evoluzione*". La Scuola ottiene dal 2009 la certificazione di qualità e ha attivato negli anni tutti i percorsi FSE/FESR per l'allestimento di laboratori, aule aumentate e reti LAN/WLAN; per il miglioramento delle competenze degli alunni, per la formazione in servizio dei docenti e del personale ATA. Il PNSD triennale, sezione specifica del PTOF, prevede scansioni molto dettagliate e ambiziose, tra cui lo sviluppo del pensiero computazionale a partire dagli alunni dell'ultimo anno della Scuola dell'Infanzia, l'allestimento di un atelier creativo (finanziato dal MIUR) e di una biblioteca innovativa (in attesa di graduatoria provvisoria). I progetti approvati dagli OO.CC. prevedono attività laboratoriali pomeridiane che si muovono nella direzione del miglioramento delle capacità creative e metacognitive, di cittadinanza e legalità, con l'obiettivo di migliorare le competenze curriculari degli allievi. Anche l'analisi dei bisogni, riferita al piano di formazione MIUR, ha evidenziato una richiesta di aggiornamento verso approcci innovativi, inclusione e didattica per competenze.

Inclusività

Indicare, ad esempio, quali strategie sono previste per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale; quali misure saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.

Il progetto parte dall'elemento disagio. Infatti, sulla base dell'analisi dei bisogni formativi e degli esiti delle valutazioni curriculari e delle rilevazioni INVALSI, sarà selezionato un gruppo formativo composto in larga misura da soggetti che necessitano di potenziamento disciplinare, inserimento pieno e attivo e socializzazione tra pari. La stessa individuazione della zona di Via Napoli come quella con maggiori esigenze formative qualifica il taglio inclusivo e sostenibile del progetto. Tre dei quattro moduli prevedono la figura aggiuntiva, mentre due su quattro prevedono anche la mensa come momento aggregante e formativo. Il modulo 4, rivolto alle classi quinte, è l'unico a non prevedere la figura aggiuntiva, non solo per esigenze legate al piano finanziario ma anche perché prevede una partecipazione parziale ma significativa dei genitori, durante la trattazione di tematiche delicate quali cyberbullismo e linguaggi inappropriati. Si tratta di un primo e significativo approccio alle tematiche della cd cittadinanza digitale, in una società in cui i contesti non formali, la rete in primis, assumono un ruolo decisivo nell'influenzare i ragazzi.

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.

Saranno approntati questionari di gradimento e sondaggi strutturati da somministrare agli alunni, ai genitori e ai docenti, in diversi momenti, per poter verificare l'interesse ex ante ed ex post sulle attività proposte e sulla ricaduta delle competenze conseguite sugli apprendimenti disciplinari e sui processi metacognitivi. Una valutazione più strettamente sommativa sarà effettuata, confrontando le valutazioni ottenute dagli alunni coinvolti nel progetto formativo al termine dell'anno scolastico corrente, in ingresso a.s. 2017-18, al termine del I e II quadrimestre, sempre del 2017. L'impatto complessivo della formazione sarà considerato attraverso un'analisi comparata delle prove INVALSI con orizzonte almeno biennale (entro il 2019). Per i genitori saranno confrontate le statistiche sulla customer satisfaction, sempre con orizzonte biennale.

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).

Le tematiche affrontate e l'organizzazione modulare potranno diventare un segmento dell'offerta formativa, sia curricolare che extracurricolare, poiché nel Circolo sono presenti buone competenze digitali, sia a seguito formazioni PON, ForTIC, attraverso enti riconosciuti MIUR e altre opportunità, sia attraverso le prime annualità del PNSD, ambienti per l'apprendimento e prospettive formative di breve e lungo periodo. A partire dall'anno scolastico 2017-18 si prevederà un'ora di attività di making e coding in tutte le classi della Scuola Primaria e per gli alunni cinquenni della Scuola dell'Infanzia. A partire dal 2018-19, sulla scorta dell'esperienza, auspicabilmente positiva, delle attività di cui al presente progetto, sarà possibile replicare l'esperienza con altri finanziamenti o attingendo, per la sola parte del personale, dal FIS.



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 POZZUOLI 1 - G. MARCONI
(NAEE16600E)

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.

Il coinvolgimento dei genitori nella progettazione delle attività è avvenuta a vari livelli: Consigli di Interclasse, Comitato dei Genitori e, ovviamente Consiglio di Circolo. Il 1° Circolo di Pozzuoli G. MARCONI rappresenta infatti una comunità aperta alla discussione e al confronto sulle varie opportunità formative, sempre nel rispetto delle prerogative di ciascun soggetto. Successivamente, saranno convocati i genitori degli alunni del modulo 4, relativo alle classi quinte, che affronterà tematiche di cittadinanza digitale (contrasto ai linguaggi violenti, cyberbullismo, social media policy). Con i genitori saranno stabilite linee guida e protocolli per l'erogazione della formazione: verrà stilato un patto formativo che li impegnerà in un percorso di condivisione e co-formazione. Il coinvolgimento degli alunni avverrà attraverso sondaggi e questionari, in modo da capire bene quali sono le loro aspettative ed esigenze.



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 POZZUOLI 1 - G. MARCONI
(NAEE16600E)

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

Modulo 1. Percorso misto di coding unplugged (20 h) e attività con pc e internet (10 h). Il percorso unplugged prevede l'utilizzo del Cody Roby, l'alunno diventa il programmatore del piccolo robot, con l'ausilio di 4 carte che rappresentano le istruzioni e di una scacchiera che rappresenta lo schema di gioco; si passa poi agli strumenti visuali a blocchi del Cody Way che permettono un ulteriore approccio al concetto di algoritmo. La seconda parte del corso sarà svolta con le risorse della piattaforma MIUR-CINI Programma il Futuro, attraverso strategie di gamification. Nei moduli 2-3, alunni delle classi III e IV, le attività saranno essenzialmente web-based, con percorsi di gamification (Minecraft-Guerre Stellari-L'Artista) sulla piattaforma suindicata (20 h) con l'obiettivo di stimolare competenze di problem solving, di decomposizione e generalizzazione. Un primo approccio alla programmazione pura con Scratch (10 h) sarà importante per sviluppare negli allievi il concetto di soluzione algoritmica e un altro alla robotica educativa (modulo 3) con Bee Boot. Il percorso rivolto all'ultimo modulo (classi V) avrà come tematica principale la creazione di storytelling, videogame e piccole app con Scratch (20 h) e un percorso di cittadinanza digitale, con il coinvolgimento dei genitori, in cui saranno affrontate le tematiche del Social Media Policy (utilizzo sicuro e consapevole di internet e dei social network), del contrasto al cyberbullismo e alle discriminazioni.



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
Giornalino scolastico web	22	http://www.1circolopozzuoli.it/progetto_giornalino_web_2016-17.html
La mia terra	22	http://www.1circolopozzuoli.it/progetto_la_mia_terra_2016-17.html
Menoring	22	http://www.1circolopozzuoli.it/progetto_mentoring.html
PNSD Triennale	29-30-31	http://www.1circolopozzuoli.it/piano_nazionale_scuola_digitale.html

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alliegato
Condivisione di spazi, laboratori, atelier e attrezzature varie, competenze e scambio di know how.	1	TOUCH - M.E.	Accordo	1592/1.8.6	12/05/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alliegato
Peer tutoring delle competenze tra studenti. Scambio di ambienti di apprendimento (laboratori, atelier e strumentazioni varie)	NAIS09100C I.I. SUPERIORE ' GUIDO TASSINARI'	2324/4.1.A	02/05/2017	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Modulo 1: "Codi...amo" - classi I-II	€ 5.682,00
Modulo 2: 'Gamification' - classi III	€ 5.682,00
Modulo 3: 'A Scuola di coding' - classe IV	€ 7.082,00
Modulo 4: "Digital and creative citizen" classi V	€ 6.482,00



TOTALE SCHEDE FINANZIARIE

€ 24.928,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Modulo 1: "Codi...amo" - classi I-II

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Modulo 1: "Codi...amo" - classi I-II
Descrizione modulo	<p>Modulo 1: "Codi...amo" – classi I-II</p> <p>Il modulo n. 1, intitolato "Cod...iamo", è rivolto agli alunni delle classi I-II del Circolo.</p> <p>STRUTTURA DEL MODULO</p> <p>Il modulo si articolerà in 20 incontri da h 1,5 ciascuno con cadenza settimanale. Le attività si svolgeranno nel lab. multimediale del plesso D. Fatale (21 h) e nell'atelier creativo del plesso Marconi (9 h) e avranno inizio presumibilmente ai primi di ottobre 2017. Non è previsto il servizio mensa. Il plesso D. Fatale è ubicato nella zona di Pozzuoli a più alto tasso di svantaggio socio-economico e con le maggiori difficoltà di apprendimento da parte degli alunni, pertanto è prevista la presenza anche della figura aggiuntiva per h 20 con il compito di favorire le dinamiche di socializzazione e inclusione all'interno del gruppo-formativo.</p> <p>OBIETTIVI FORMATIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Migliorare il rendimento scolastico degli alunni, attraverso approcci metodologici e strumenti che valorizzino creatività e spirito critico; - attivare processi metacognitivi; - promuovere negli alunni l' apprendimento cooperativo; - capacità di applicare conoscenze a contesti diversi; - sviluppare capacità di problem solving; - approccio ai primi passi dell'informatica; - primo approccio alla programmazione. <p>CONTENUTI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Progettazione con Cody Roby 10 h <p>Gli alunni potranno avere il loro primo approccio alla programmazione attraverso l'attività del Cody Roby: un gioco molto stimolante e intuitivo, formato da una scacchiera sulla quale programmare dei percorsi per far muovere Roby, il piccolo robot. Le istruzioni sono date attraverso carte colorate. Le attività saranno organizzate in gruppi, con una connotazione di gamification senza utilizzo di dispositivi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Troviamo la strada - Cody Way 10 h – Un'altra attività in modalità unplugged che permette un primo approccio vero e proprio al coding, cioè l'utilizzo di strumenti visuali a blocchi. Gli alunni sempre in gruppi (rigorosamente eterogenei) dovranno risolvere situazioni problematiche, progettando percorsi precisi e valutando anche eventuali alternative (blocchi condizionali SE, ALLORA, ALTRIMENTI). - Corso 1 Piattaforma Programma il futuro 10 h <p>Gli studenti creano programmi che sviluppano la capacità di risolvere problemi e di perseverare su problemi difficili, e permettono loro di collaborare con altri. Alla fine del corso gli studenti creano i loro giochi o le loro storie, che possono condividere. PUZZLE. Primo approccio al mouse, gli alunni effettuano il drag and drop per spostare e trascinare blocchi nel giusto ordine. LABIRINTI. Gli alunni impartiscono le istruzioni anche con l'utilizzo di blocchi sequenziali; correggono errori all'interno di un algoritmo. SEQUENZE. Completamento di immagini attraverso l'utilizzo di istruzioni a blocchi; utilizzo di linee continue e non continue. L'ARTISTA. Creazione di figure geometriche attraverso passi</p>



	<p>sequenziali.; osservare, analizzare e confrontare figure geometriche.</p> <p>METODOLOGIE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Learning by doing - Cooperative learning - Gamification - Attività laboratoriale - Peer to peer <p>RISULTATI ATTESI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Miglioramento negli apprendimenti disciplinari degli alunni; - capacità di lavorare in gruppo e collaborare con gli altri; - migliorare le capacità di problem solving; - formazione del pensiero critico; - sviluppo delle capacità creative. <p>VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>La verifica e la valutazione saranno effettuate attraverso prove di fine modulo, limitatamente alle attività svolte. Si tratterà di project work svolti in gruppo e in una verifica con quiz a risposta multipla effettuato con Kahoot. La valutazione complessiva sarà invece il risultato delle analisi comparate delle competenze disciplinari e interdisciplinari conseguite dal gruppo formativo in fasi precedenti e successive al Progetto.</p>
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	NAEE16601G
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Modulo 1: "Codi...amo" - classi I-II

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Modulo 2: 'Gamification' - classi III

Dettagli modulo



Titolo modulo	Modulo 2: 'Gamification' - classi III
<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il modulo n. 2, intitolato "Gamification", è rivolto agli alunni delle classi III del Circolo.</p> <p>STRUTTURA DEL MODULO</p> <p>Il modulo si articolerà in 20 incontri da h 1,5 ciascuno con cadenza settimanale. Le attività si svolgeranno nel lab. multimediale del plesso Immacolata (24 h) e nell'atelier creativo del plesso Marconi (6 h) e avranno inizio presumibilmente ai primi di ottobre 2017. Non è previsto il servizio mensa. Il plesso Immacolata è ubicato nella zona medio-alta di Pozzuoli con un tasso di svantaggio socio-economico non rilevante ma con difficoltà di apprendimento da parte degli alunni, pertanto è prevista la presenza anche della figura aggiuntiva per h 20 con il compito di favorire le dinamiche di socializzazione e inclusione all'interno del gruppo-formativo.</p> <p>CONTENUTI</p> <p>- Piattaforma "Programma il Futuro" 21 h</p> <p>Attraverso il Corso 3 gli studenti approfondiscono i concetti della programmazione e imparano a definire soluzioni flessibili per problemi complessi. Alla fine del corso gli studenti creano giochi interattivi e storie da condividere con tutti. Viene introdotto un apprendimento meta cognitivo, il concetto di FUNZIONE, cioè un insieme di blocchi che può essere riutilizzato anche in altri contesti; si introducono la cd RIPETIZIONE CONDIZIONATA e i CICLI, grazie ai quali si possono creare figure geometriche, calcolare il perimetro, il numero e l'ampiezza degli angoli, scomporre e manipolare poligoni. Attraverso i giochi dell'Artista e dell'Ape si approfondisce il concetto di funzione, riutilizzando o rielaborando blocchi visuali già utilizzati; si introducono le condizioni, cioè istruzioni che prevedono almeno due alternative. L'alunno dovrà in sostanza programmare due comportamenti sulla base di due possibili situazioni alternative, usando la logica del SE, ALLORA, ALTRIMENTI. Attraverso l'Artista gli alunni potranno costruire figure geometriche via via sempre più complesse utilizzando la logica dei CICLI ANNIDATI; sarà poi utilizzato anche il blocco logico MENTRE che implica una ripetizione non definita. Infine saranno analizzati con gli alunni il concetto di bug (errore) e la capacità di rimuoverlo (debugging).</p> <p>- Approccio a "Scratch" 9 ore</p> <p>Con Scratch gli alunni possono passare a una forma di programmazione a schema libero e non predefinito come la piattaforma Programma il Futuro. Con questo programma gli alunni potranno progettare liberamente storytelling, semplici giochi e animazioni. Si partirà dagli attori dell'ambiente Scratch: gli sprite. Gli alunni selezioneranno gli sprite dalla libreria interna, ne creeranno di nuovi o li importeranno dal pc locale. Si passerà successivamente agli sfondi di Scratch alternandoli con altri creati direttamente con il programma del MIT. Il menu e i colori saranno poi analizzati nel dettaglio e, per non creare confusione, utilizzati in maniera semplice e sequenziale.</p> <p>Al termine delle 9 h dedicate a questa applicazione, in piccoli gruppi, saranno creati storytelling e videogame.</p> <p>OBIETTIVI FORMATIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Migliorare il rendimento scolastico degli alunni, attraverso approcci metodologici e strumenti che valorizzino creatività e spirito critico; - attivare processi metacognitivi; - promuovere negli alunni l' apprendimento cooperativo; - capacità di applicare conoscenze a contesti diversi; - comprendere il concetto di sequenzialità; - sviluppare capacità di problem solving; - conoscere le prime basi dell'informatica; - conoscere il concetto algoritmo; - saper creare un algoritmo semplice o complesso per risolvere un problema. <p>METODOLOGIE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Learning by doing - Cooperative learning - Gamification - Attività laboratoriale - Peer to peer <p>RISULTATI ATTESI</p>



	<ul style="list-style-type: none"> - Miglioramento negli apprendimenti disciplinari degli alunni; - capacità di lavorare in gruppo e collaborare con gli altri; - migliorare le capacità di problem solving; - formazione del pensiero critico; - sviluppo delle capacità creative. <p>VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>La verifica e la valutazione saranno effettuate attraverso prove di fine modulo, project work svolti in gruppo e in una verifica con quiz a risposta multipla.. La valutazione complessiva sarà invece il risultato delle analisi comparate delle competenze disciplinari e interdisciplinari conseguite dal gruppo formativo in fasi precedenti e successive al Progetto.</p>
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	NAEE16600E
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Modulo 2: 'Gamification' - classi III

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo: Modulo 3: 'A Scuola di coding' - classe IV

Dettagli modulo

Titolo modulo	Modulo 3: 'A Scuola di coding' - classe IV
----------------------	--



**Descrizione
modulo**

Il modulo n. 3, intitolato "A Scuola di Coding", è rivolto agli alunni delle classi IV del Circolo.

STRUTTURA DEL MODULO

Il modulo si articolerà in 10 incontri da h 3 ciascuno con cadenza quindicinale. Le attività si svolgeranno nel lab. multimediale del plesso Marconi (15 h) e nell'atelier creativo sempre del plesso Marconi (15 h), avranno inizio presumibilmente ai primi di ottobre 2017. A livello di classi IV sono numerosi gli alunni con svantaggio socio- culturale – affettivo, infatti sono previste la presenza della figura aggiuntiva per h 20, con il compito di favorire le dinamiche di socializzazione e inclusione all'interno del gruppo-formativo, e il servizio mensa per rafforzare le dinamiche di gruppo soprattutto in momenti conviviali e associativi, come il pranzo.

CONTENUTI

- Piattaforma "Programma il Futuro" Corso 4 - 12 h" Gli alunni saranno alle prese con le tematiche del corso 2, cioè le SEQUENZE, I CICLI e le ISTRUZIONI CONDIZIONALI, per poi passare, attraverso l'Artista, ai PARAMETRI e alle VARIABILI. Questi concetti sono molto importanti perché permettono di riprogrammare un gioco e adattarlo alle proprie esigenze. Infine, il gioco dell'APE che introduce i concetti logici "CICLI con CONTATORE" che sfruttano le variabili di conteggio e valori predeterminati iniziali e finali. I percorsi, progressivi e a difficoltà crescente, saranno affrontati dagli alunni divisi in squadre o gruppi.

- "Scratch" 15 h Con Scratch gli alunni possono passare a una forma di programmazione a schema libero e non predefinito come la piattaforma Programma il Futuro. Con questo programma gli alunni potranno progettare liberamente storytelling, semplici giochi e animazioni. La metafora utilizzata da Scratch è quella della scrittura di un copione (script) per uno o più attori (sprite) che agiscono in una o più scene (scene) di una rappresentazione teatrale. Gli alunni creeranno gradualmente animazioni semplici e più o meno complesse, utilizzando le funzioni del menu e riconoscendo le varie categorie di blocchi: MOVIMENTO, ASPETTO, SUONO, PENNA, SITUAZIONI, CONTROLLO, SENSORI E OPERATORI. Scratch consolida ed espande il concetto di algoritmo, inteso come serie di istruzioni semplici e sequenziali, attraverso lo schema libero favorisce il making, cioè la creatività digitale e lo sviluppo del pensiero computazionale. L'obiettivo di questo percorso è quello di lasciare massima libertà agli alunni di creare e progettare, sia individualmente che in gruppo, storie, animazioni, giochi didattici.

- "Approccio alla Robotica" 3 h Un piccolo segmento del percorso sarà dedicato alla robotica educativa e in particolare all'utilizzo del Bee Boot, una piattaforma molto semplice da utilizzare. Grazie ai pulsanti presenti sulla schiena dell'ape è possibile programmare dei percorsi. Bee-Bot si muove avanti e indietro e ruota a destra e a sinistra di 90 gradi. Si possono impostare percorsi creando strade e mappe per insegnare l'orientamento, la geometria, le distanze. Sarà utilizzato il cartellone presente nella parete dell'atelier creativo, gli alunni potranno creare storie con diversi personaggi, costruire case o città e muovere il Bee Boot all'interno di esse.

OBIETTIVI FORMATIVI

- Migliorare il rendimento scolastico degli alunni, attraverso approcci metodologici e strumenti che valorizzino creatività e spirito critico;
- attivare processi metacognitivi;
- promuovere negli alunni l'apprendimento cooperativo;
- capacità di applicare conoscenze a contesti diversi;
- comprendere il concetto di sequenzialità;
- sviluppare capacità di problem solving;
- conoscere le prime basi dell'informatica;
- conoscere il concetto algoritmo;
- saper creare un algoritmo semplice o complesso per risolvere un problema;
- approccio alle prime basi della robotica.

METODOLOGIE

- Learning by doing
- Learning by creating
- Cooperative learning
- Gamification
- Attività laboratoriale



	<ul style="list-style-type: none"> - Peer to peer <p>RISULTATI ATTESI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Miglioramento negli apprendimenti disciplinari degli alunni; - capacità di lavorare in gruppo e collaborare con gli altri; - migliorare le capacità di problem solving; - formazione del pensiero critico; - sviluppo delle capacità creative. <p>VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>La verifica e la valutazione saranno effettuate attraverso prove di fine modulo, project work svolti in gruppo. La valutazione complessiva sarà invece il risultato delle analisi comparate delle competenze disciplinari e interdisciplinari conseguite dal gruppo formativo in fasi precedenti e successive al Progetto</p>
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	NAEE16602L
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Modulo 3: 'A Scuola di coding' - classe IV

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
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					7.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Modulo 4: "Digital and creative citizen" classi V

Dettagli modulo

Titolo modulo	Modulo 4: "Digital and creative citizen" classi V
----------------------	---



**Descrizione
modulo**

Il modulo n. 4, intitolato "Digital and creative citizens", è rivolto agli alunni delle classi V del Circolo.

STRUTTURA DEL MODULO

Il modulo si articolerà in 10 incontri da h 3 ciascuno con cadenza quindicinale. Le attività si svolgeranno nel lab. multimediale del plesso Marconi (15 h) e nell'atelier creativo sempre del plesso Marconi (15 h), avranno inizio presumibilmente ai primi di ottobre 2017. Il modulo sarà misto, prevederà infatti un segmento dedicato al making e al coding e un altro dedicato alle tematiche della cittadinanza digitale, in particolare, il contrasto ai linguaggi violenti e al cyberbullismo. Queste tematiche saranno trattate in sessioni che vedranno anche la partecipazione dei genitori in modo da creare una comunità più forte, coesa e responsabile. Momento importante sarà rappresentato dalla mensa, per rafforzare le dinamiche di gruppo, la socializzazione e l'inclusività dell'ambiente formativo.

CONTENUTI

Coding e making - 18 h"

Il gruppo formativo utilizzerà il programma Scratch per creare animazioni, storytelling, giochi semplici e complessi, utilizzando le funzioni del menu e riconoscendo le varie categorie di blocchi: MOVIMENTO, ASPETTO, SUONO, PENNA, SITUAZIONI, CONTROLLO, SENSORI E OPERATORI. Al gruppo delle quinte sarà presentato anche il menu FUNZIONI, che permette di creare specifiche programmazioni a blocchi definiti, con il riutilizzo anche in altri progetti.

Particolare attenzione sarà data alla creazione di videogame: saranno scelti personaggi diversi, creati gli scenari e le difficoltà crescenti, impostata la funzione "punteggio" e determinate le opzioni di movimento e interazione nello schema di gara. Quest'attività sarà svolta in piccoli gruppi (3-4 alunni) e organizzata sottoforma di torneo a punti, in una competizione sana e cooperativa. I progetti creati saranno inseriti a loro volta in un apposito sito, creato dagli stessi alunni con Google Sites, che rappresenterà una sorta di console delle apps create, cioè una piattaforma online di riferimento per andare a giocare con dispositivi non più meramente fruiti, ma autoprodotti.

Social Media Policy 12 h

Il secondo segmento dell'intervento formativo è dedicato alle tematiche della cd CITTADINANZA DIGITALE, cioè i diritti e le responsabilità all'interno di internet. Si tratta di un punto molto importante e come tale va affrontato attraverso una sinergia stretta, un vero e proprio patto formativo vincolante con le famiglie, infatti è prevista la partecipazione dei genitori per almeno il 50% delle attività, anche nel momento mensa. Saranno affrontati i rischi di una navigazione non sicura (siti che rilasciano malware; siti che predicano odio attraverso insulti, linguaggi inadeguati; siti con contenuti subdoli o ingannevoli, phishing e spamming, contenuti pornografici e altro), ma anche e soprattutto i vantaggi che la rete offre (interazione, informazioni, punti di vista diversi, conoscenze particolari).

Un'attenzione particolare sarà data ai Social, soprattutto quelli molto usati dai ragazzi (Facebook, Instagram, Snapchat) e alle chat istantanee (Whatsapp, Telegram e Messenger). Gli alunni, al termine dell'analisi di tutte queste dinamiche, saranno chiamati, in piccoli gruppi e con la presenza dei genitori, alla redazione di un vademecum su una sana navigazione e fruizione della rete, sulla differenza tra fruire, creare e condividere. Infine si passerà dal vademecum alla stesura di un vero e proprio codice della navigazione in rete e della partecipazione ai Social.

Il lavoro sarà caricato su Google site in una sezione separata rispetto a quella del coding.

OBIETTIVI FORMATIVI

- Migliorare il rendimento scolastico degli alunni, attraverso approcci metodologici e strumenti che valorizzino creatività e spirito critico;
- attivare processi metacognitivi;
- promuovere negli alunni l' apprendimento cooperativo;
- capacità di applicare conoscenze a contesti diversi;
- comprendere il concetto di sequenzialità;
- sviluppare capacità di problem solving;
- conoscere le prime basi dell'informatica;
- conoscere il concetto algoritmo;
- essere capaci di creare e non solo fruire passivamente i contenuti del web;



	<ul style="list-style-type: none"> - conoscere i vantaggi e i pericoli di internet; - creare e apprendere un codice etico per la comunicazione e la condivisione in rete; - saper esercitare i propri diritti di cittadino digitale; - conoscere pericoli e vantaggi del Social. <p>METODOLOGIE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Learning by doing - Learning by creating - Cooperative learning - Gamification - Attività laboratoriale - Peer to peer <p>RISULTATI ATTESI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Miglioramento negli apprendimenti disciplinari degli alunni; - capacità di lavorare in gruppo e collaborare con gli altri; - migliorare le capacità di problem solving; - formazione del pensiero critico; - sviluppo delle capacità creative. <p>VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>La verifica sull'acquisizione delle competenze teorico-pratiche sarà effettuata con questionario finale a risposta multipla mentre la valutazione complessiva sull'intervento formativo avrà respiro biennale e sarà svolta attraverso analisi comparate dei livelli di apprendimento e socializzazione ante e post formazione.</p>
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	NAEE16601G
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Modulo 4: "Digital and creative citizen" classi V

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	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 37895)
Importo totale richiesto	€ 24.928,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	4
Data Delibera collegio docenti	07/11/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	12
Data Delibera consiglio d'istituto	08/02/2017
Data e ora inoltro	17/05/2017 13:09:25
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>Modulo 1: "Codi...amo" - classi I-II</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Modulo 2: 'Gamification' - classi III</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Modulo 3: 'A Scuola di coding' - classe IV</u>	€ 7.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Modulo 4: "Digital and creative citizen" classi V</u>	€ 6.482,00	
	Totale Progetto "Programmare per crescere"	€ 24.928,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 24.928,00	€ 25.000,00