



Candidatura N. 46283
2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. PERUGIA 1 'F. MORLACCHI'
Codice meccanografico	PGIC85100Q
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA M.B. VALENTINI
Provincia	PG
Comune	Perugia
CAP	06123
Telefono	07543639
E-mail	PGIC85100Q@istruzione.it
Sito web	http://www.istitutocomprensivoperugia1.gov.it
Numero alunni	1116
Plessi	PGAA85102N - PONTE D'ODDI "ALFA BETA GAMMA" PGAA85103P - CENERENTE PGAA85104Q - COLLE UMBERTO PGAA85105R - "S. AGAZZI" ELCE PGEE85101T - "E.VALENTINI" PGEE85102V - "IQBAL MASIH" -MONTEGRILLO PGEE85103X - "GIANNI RODARI" FRAZ.S.MARCO PGEE85104I - FRAZ.CENERENTE PGEE851052 - FRAZ. COLLE UMBERTO MAEST. PGMM85101R - "DA VINCI-COLOMBO"



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 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO 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 nelle discipline Stem (es. risultati di prove di competenze specifiche, esiti di attività laboratoriali, media dei voti disciplinari, etc.) 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. 46283 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 Palestra della Matematica:il Coding" - Corso Avanzato	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	"La Palestra della Matematica:il Coding" - Corso Base	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	RoboticaMENTE 1	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	RoboticaMENTE 2	€ 4.977,90
Competenze di cittadinanza digitale	Una Bussola per navigare	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.993,60



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: Educare al futuro

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Il progetto prevede di coinvolgere due degli ordini di scuola presenti nell'Istituto, al fine di potenziare l'idea di sviluppo verticale delle competenze digitali e relazionali.</p> <p>Nei primi 3 moduli relativi alla creatività digitale e pensiero computazionale, gli alunni attraverso il metodo learning by doing saranno guidati in un percorso di acquisizione di competenze digitali a partire dalle nozioni base del codice binario e di conoscenze informatiche mediante attività unplugged prima e di programmazione visuale e blocchi poi, con l'obiettivo di creare un gioco digitale nei moduli relativi alla scuola primaria ed un robot nei due moduli di creatività digitale relativi alla scuola secondaria.</p> <p>Nel successivo modulo relativo alla cittadinanza digitale per la scuola secondaria, attraverso processi di apprendimento non-formale, a partire da esempi e analisi di siti web e articoli presenti su piattaforme web e social, gli studenti saranno chiamati a mettersi in gioco per sviluppare capacità critica, autonomia di pensiero, consapevolezza delle conseguenze relative all'uso scorretto dei social.</p> <p>Il percorso ha come obiettivo la ricerca di contenuti, l'online reasoning, creazione di contenuti web originali in modalità collaborativa ed il consolidamento delle competenze sociali e digitali.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Il contesto socioculturale del nostro Istituto è vario e la popolazione è caratterizzata da una certa stanzialità. I nuclei di provenienza si collocano all'interno di tutti i settori lavorativi. Il territorio in cui insistono le scuole del nostro Istituto, essendo abbastanza vasto, si differenzia dal punto di vista economico produttivo, in relazione alla distanza dal centro storico della città: le scuole in pieno centro storico vedono preponderante la presenza di esercizi commerciali e uffici, mentre nelle zone più periferiche abbiamo fabbriche, soprattutto tessili e mobilifici, di piccole dimensioni, attività artigiane e aziende agricole o strutture turistiche tipo agriturismi. In tutte le zone sono presenti tutte le principali agenzie formative ed i luoghi di aggregazione: parrocchia, oratori, centro di documentazione ambientale, spazi verdi, Comune, centri di aggregazione socio-culturali, associazioni culturali, associazioni sportive.