Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la gestione delle risorse umane finanziarie e strumentali.

Domanda di adesione

Dati del dirigente scolastico

Nome: ERSILIA

Cognome: AMBROSINO

E-mail: ersilia.ambrosino@istruzione.it

Utente delegato alla compilazione della domanda

Nome:

Cognome:

Anagrafica dell'istituto

Denominazione: FRATTAMAGGIORE 3 S. D ACQUISTO

Tipologia: SCUOLE ELEMENTARI

Codice meccanografico: NAEE8E101X

Indirizzo: 2 TRAVERSA IANNELLO

Comune: FRATTAMAGGIORE **Provincia:** NAPOLI

Telefono: **Fax:**

E-mail scuola: NAIC8E100T@istruzione.it

Dati adesione all'avviso

Azioni di potenziamento competenze degli studenti - Anno 2019

SEZIONE E - Scheda Tecnica/Progetto

Manifestazione di interesse (max 2500 caratteri per ciascun campo)

Ciclo di scuola e tipologia di progetto

[X] Primo Ciclo - Progetto didattico relativo allo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale, anche in continuità verticale fra i diversi ordini e gradi di scuola

[ ] Secondo ciclo - Progetto didattico, di rilevanza nazionale e internazionale, basato su metodologie didattiche innovative con l'utilizzo delle tecnologie digitali, anche ispirati al modello dell'apprendimento connesso e dell'apprendimento basato sulle sfide

A1 - Descrizione dell'idea progettuale, dei contenuti tematici e delle metodologie didattiche utilizzate, in coerenza con il Piano nazionale scuola digitale (max 2500 car.)

Il progetto si basa sul potenziamento delle competenze digitali attraverso la costruzione di un gioco online, consistente in un percorso virtuale \"interrail online\" attraverso le città italiane ed europee. Il percorso sarà costituito da tappe in città, luogo di eventi storici, siti monumentali o legate ad eventi culturali. Le città verranno visitate virtualmente dai ragazzi delle scuole, partecipanti al progetto e non, che affronteranno il loro \"Grand Tour\" superando, attraverso sfide, le varie tappe del viaggio. Le scuole potranno iscrivere il loro team di alunni al gioco pagando il viaggio in moneta virtuale, con travel_coin conquistati dagli alunni fornendo test o prove riguardanti dettagli su città appartenenti alla loro regione (implementando la banca dati del gioco) o attraverso la costruzione di nuovi tratti del percorso con l'aggiunta di nuove città e relative prove. Il percorso, a difficoltà graduale e con livelli superiori che richiedono abilità maggiori da parte dei giocatori, prevederà riconoscimenti progressivi delle competenze acquisite attraverso un sistema di premiazione con badge.

Il gioco e la sua costruzione stimoleranno abilità e esperienza pratica nell'uso delle tecnologie dell'informazione.

La creatività digitale sarà incoraggiata dalla necessità di creare percorsi e sfide attraverso le opportunità del digitale. Gli alunni della primaria possono utilizzare applicazioni presenti sul web arricchendole con propri contenuti digitali o creare nuove sfide con la programmazione a blocchi (Scratch e simili); di contro quelli della scuola secondaria dovranno sviluppare test e prodotti multimediali di complessità proporzionale alle proprie competenze utilizzando linguaggi di programmazione per il web, digital storytelling, presentazioni multimediali, realtà aumentata.

La tecnologia digitale, \"nastro trasportatore\" a sostegno delle discipline curricolari (storia, arte, geografia¿), promuoverà la relazione tra le stesse mediante una didattica orientata per competenze.

Lo sviluppo delle competenze trasversali e delle attitudini (problem solving, comunicazione, collaborazione, creatività, spirito critico, autoconsapevolezza, empatia) avverrà attraverso attività laboratoriali (hands on) e strategie didattiche volte alla realizzazione di progetti (project-based learning) e all'apprendimento attraverso la pratica (learning by doing and by creating); gli alunni saranno al centro del processo formativo con il cooperative learning e peer teaching.

A2 - Descrizione delle macrofasi, delle attività proposte e dei tempi di realizzazione (max 2500 car.)

Il progetto è suddiviso in 11 macrofasi con durata calcolata in settimane

Fase 1 - 4 settimane - Creazione di un nucleo operativo costituito dai docenti referenti del progetto attraverso selezione.

Fase 2 - 8 settimane - Formazione docenti: si prevedono in prima battuta due percorsi formativi per i docenti, uno metodologico e l'altro tecnologico, in modo da rendere immediatamente operativo il \"laboratorio\". I due percorsi coinvolgono congiuntamente i docenti delle scuole implicate nel progetto.

Fase 3 - 4 settimane - Coinvolgimento classi per progettazione e stesura della piattaforma e la realizzazione della parte iniziale del percorso. Somministrazione di un test iniziale per verificare le competenze in ingresso.

Fase 4 - 18 settimane - costruzione della piattaforma e del percorso

Fase 5 - 2 settimane - Presentazione del Grand Tour interrail online alle scuole implicate nel progetto e collaudo del prototipo con un contest locale

Fase 6 - 4 settimane - miglioramenti e correzione eventuali bug

Fase 7 - 2 settimane - preparazione pubblicizzazione nazionale della competizione e inviti alle scuole e, in parallelo, preparazione per la diffusione internazionale attraverso eTwinning

Fase 8 - 8 settimane - lancio del contest a livello nazionale e internazionale, raccolta iscrizioni, valutazione materiale fornito per l'iscrizione al Grand Tour Interrail Online

Fase 9 - 2 settimane - gara

Fase 10 - 2 settimane - verifica e valutazione dei risultati educativi conseguiti

Fase 11 - 2 settimane - rendicontazione

B1 - Azioni del Piano nazionale scuola digitale che saranno coperte dal progetto proposto (anche più opzioni)

[X] Azione #15 PNSD - Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate
[X] Azione #17 PNSD - Portare il pensiero computazionale a tutta la scuola primaria
[ ] Azione #19 PNSD - Un curricolo per l'imprenditorialità (digitale)
[X] Azione #20 PNSD - Girls in Tech & Science
[ ] Azione #21 - Piano Carriere Digitali

B2 - Descrizione della capacità di copertura di più Azioni del Piano nazionale scuola digitale (max 1000 car.)

Le azioni coperte dal progetto:

Azione #15 - Scenari innovativi per lo svil. di competenze digitali applicate, in:

-comunicazione e interazione digitale (contatto e coinvolgimento di scuole nazionali ed europee)

-rappresentazione e riuso dei dati (banca dati per Lab di Geografia, Arte...). La modularità del progetto permette il riuso in ediz. successive o in altri ambiti formativi

-gestione digitale del cultural heritage (riuso di competenze sviluppate in altri progetti, es. prog.UNESCO¿)

-creatività digitale (nuove sfide mutuate dalla metodologia del gaming che ragazzi apprezzano nei giochi digitali).

Azione #20 - Girls in Tech & Science e Azione #17 - Portare il pensiero comput. alla scuola primaria

Dopo \"Programma il Futuro\" il percorso consoliderà con il gioco il pensiero computazionale, conducendo ad esperienze più elevate. L'attività, svolta in gruppi cooperativi con presenza paritaria di alunni ed alunne, sarà bilanciata nei loro interessi sulle tematiche delle gare

C - Descrizione della tipologia e del numero previsto di scuole che parteciperanno al progetto e delle modalità di coinvolgimento di scuole e studenti a livello interregionale, nazionale e/o internazionale (max 2500 car.)

L'altra scuola coinvolta nel progetto, con la scuola presentante IC Frattamaggiore 3 Genoino NAIC8E100T, è l'Istituto Comprensivo Statale Giovanni XXIII (NAIC8F2008) di Sant'Antimo.

Queste scuole (docenti e alunni) saranno coinvolte nella fase di formazione ideazione e progettazione della struttura del percorso gioco e della piattaforma ospitante, nonché delle regole di partecipazione al gioco e di una prima parte del percorso stesso con le sfide inerenti.

Nella fase successiva alla prima organizzazione del percorso gioco, il progetto verrà aperto alle scuole di ogni ordine e grado in modalità gioco/competizione e alle collaborazioni europee attraverso il portale di eTwinning.

Le scuole verranno invitate a partecipare pagando, virtualmente, attraverso la creazione di materiale multimediale per l'inserimento, nel percorso virtuale, di nuove tappe relative al loro territorio.

Tale materiale sarà costituito da presentazioni dal punto di vista storico, culturale artistico e dalle sfide ad esse collegate necessarie al superamento delle tappe.

L'obiettivo è allargare il più possibile il percorso virtuale Iterrail in modo da coinvolgere scuole di più Paesi in un'ottica di apertura alla multiculturalità e di fruizione e gestione digitale del cultural heritage.

D - Descrizione dell'esperienza maturata nell'organizzazione di percorsi sul potenziamento delle competenze degli studenti con l'utilizzo di metodologie didattiche innovative, in particolare a livello nazionale e internazionale e sostenibilità tecnica, gestionale e finanziaria (max 2500 car.)

Il nostro Ptof è aperto alla sperimentazione didattica e nel Piano di miglioramento, anche in attuazione al PNSD, si propone di orientare e rinnovare le attività di insegnamento e apprendimento. Ciò avviene alla luce degli orizzonti prospettati dall'innovazione tecnologica e soprattutto in virtù del contributo che questa dà costantemente al nostro modo di fare scuola, pertanto nel nostro istituto è stato intrapreso un percorso di formazione al pensiero computazionale col progetto \"Il coding in classe\".

Inoltre la nostra scuola è da tempo attenta all'organizzazione di percorsi sul potenziamento delle competenze degli studenti attraverso l'utilizzo di metodologie didattiche innovative: il percorso di avvicinamento e potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico, che ha permesso alla nostra scuola di entrare a far parte della rete internazionale delle scuol associate all'UNESCO, nonchè di fare da scuola capofila nel progetto eTwinning \"Our life between the land and the Cloud\" ha fatto largo uso delle nuove tecnologie portando alla realizzazione da parte degli alunni di un sito in cui convergono tutti i loro prodotti multimediali (storytelling, presentazioni, tour virtuali mediante produzione di immagini 3d). Il sito è accessibile dalla piattaforma istituzionale al link https://sites.google.com/icgenoinodacquisto.gov.it/lanostrastoriatrastradeenuvola/home

Il progetto è \"autosostenibile\": la partecipazione del personale interno della scuola in qualità di tutor, la produzione di materiale digitale come banca dati da poter usare in corsi successivi, la struttura dei percorsi stessi che vedranno gli alunni attivi trasmettitori delle competenze acquisite, ne permetteranno la replicabilità negli anni a venire. Inoltre la proposta progettuale volta allo sviluppo di competenze trasversali potrà essere trasferita nella programmazione curricolare.

Il progetto è modulare: i due istituti di partenza creeranno una sorta di modulo standard, il primo tratto del percorso Grand Tour Interrail Online, con test ingresso e finali che permetteranno il monitoraggio delle competenze grazie anche alle schede di autovalutazione somministrate a fine gara. le scuole che si inseriscono successivamente acquisiranno metodologia e proceduralità (test ingresso, finale, autovalutazione per il monitoraggio delle competenze acquisite), aggiungendo tasselli al progetto sotto forma di tappe e sfide. In un progetto che potrebbe moltiplicarsi all'infinito...

E - Stima dei costi del progetto
(inserire sempre un valore numerico anche quando pari a 0; non inserire nel campo caratteri alfabetici o di punteggiatura, ma esclusivamente caratteri numerici)

	Importo in euro
1. Spese per il personale legato alle attività	40000
2. Forniture e beni di consumo per la realizzazione di attività	10000
3. Spese per l'organizzazione delle attività	10000
4. Spese di diffusione dell'iniziativa	8000
Totale complessivo dei costi (1+2+3+4)	68000

Contatti di riferimento per il progetto

	Cognome	Nome	E-mail	Telefono fisso	Telefono mobile
Dirigente scolastico	Ambrosino	Ersilia	naic8e100@istruzione.it	0818306128	3471890885
Docente referente del progetto	Mascolo	Maria	mar.mascolo@icgenoinodacquisto.gov.it	0818306128	3404057379

Ulteriori informazioni

Data invio domanda: 10/07/2019 12.49.08