



Cambridge English
Exam Preparation Centre



ISTITUTO COMPRENSIVO "G. CALÒ"
V.leM. UNGHERIA, 86 - 74013 GINOSA (TA)
tel. +390998245663 - E-mail: TAIC82600L@istruzione.it - PEC: TAIC82600L@pec.istruzione.it
Sito web: www.scuolacalo.it - C.F. 90122060735

REPORT FINALE **P.O.N.**

ATTIVITA` DI MONITORAGGIO E VALUTAZIONE
ANNUALITA` 2019

PRONTI, CONNESSI...VIA!

2669 del 03/03/2017 - FSE –

Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE ASSE I

AZIONE 10.2.2A-FSEPON-PU-2018-698

a cura del Referente per la Valutazione

Ins. Rosamaria Busto

Codice identificativo progetto	Titolo modulo
10.2.2A-FSEPON-PU-2018-698	FUMETTI AL COMPUTER
	GINOSA A PORTATA DI UN CLICK
	UN MONDO DI SCRATCH
	ResponsABILI e CreATTIVI

Obiettivi generali:

-  apprendere linguaggi tecnico-specialistici;

- ✚ acquisire abilità nella codifica e decodifica di messaggi informativi;
- ✚ sviluppare capacità analitiche;
- ✚ saper revisionare criticamente il proprio operato;
- ✚ saper trovare, tra le soluzioni di uno stesso problema, quella ottimale (minor numero operazioni);
- ✚ saper riutilizzare procedure e metodi in contesti differenti;
- ✚ sperimentare la pratica dell' "imparare ad imparare";
- ✚ svolgere attività che rispettano le capacità ed i tempi di apprendimento individuali;
- ✚ acquisire sicurezza ed autonomia operativa;
- ✚ sviluppare gli aspetti collaborativi e sociali.
- ✚ fornire a giovani cittadine e cittadini digitali gli strumenti per prevenire, attraverso strategie comportamentali consapevoli, situazioni di disagio online, ed evitare meccanismi di bullismo, forme di incitamento all'odio, strumentalizzazione delle informazioni.

Gli interventi valutativi programmati nei diversi Obiettivi hanno previsto fasi di valutazione formativa e sommativa per:

- ✚ Verificare le competenze in ingresso e finali dei corsisti in accordo con gli esperti
- ✚ Verificare le aspettative e il gradimento ex-ante e finale dei corsisti
- ✚ Verificare ex-ante, in itinere e al termine di ciascun Obiettivo la progettualità degli esperti e le competenze dei rispettivi tutor
- ✚ Verificare e valutare la ricaduta sugli apprendimenti di ciascun corsista di concerto con i coordinatori ed i docenti delle classi i cui alunni avevano preso parte ad uno dei moduli di questo PON
- ✚ Accompagnare e sostenere i processi di apprendimento
- ✚ Promuovere la consapevolezza dell'acquisizione di quanto trattato in ciascun corso
- ✚ Riconoscere in modo obiettivo i progressi ottenuti
- ✚ Rilevare l'efficacia, l'efficienza e la qualità degli ambienti e del materiale usato
- ✚ Restituire un giudizio complessivo sulla loro partecipazione e sui livelli raggiunti

1^ fase: supervisione della raccolta dei dati nell'Istituto

- ✚ Si è provveduto a raccogliere i dati necessari, in collaborazione con i tutor di ciascun modulo, per lo svolgimento di una valutazione ex-ante e delle modalità da adottare;
- ✚ Somministrazione del test sulle aspettative del corso

2^ fase: coordinamento dei momenti di informazione e di formazione

- ✚ Insieme ai tutor ed agli esperti sono state coordinate le attività di monitoraggio e valutazione;
- ✚ Sono stati organizzati incontri di formazione e verifica in itinere con gli stessi per favorire una maggiore operatività nella realizzazione del lavoro di verifica e delle modalità da loro scelte;

3^ fase: cura dei rapporti fra i diversi soggetti interni coinvolti nelle attività di valutazione

- ✚ Per quanto attiene il rapporto con i soggetti interni, si è proceduto a che ci fosse un corretto svolgimento delle prove e/o attività di verifica e valutazione di ciascun Modulo.
- ✚ Somministrazione del test sul customer satisfaction dei corsisti in itinere

I test somministrati ai corsisti ex-ante e finale dal Valutatore sono stati elaborati secondo la tipologia scelta multipla e risposta chiusa e aperta. Al termine di ciascun Obiettivo è stato consegnato ai docenti esperti e tutor, un Questionario per la Valutazione che è servito al docente Valutatore di piano, per avere un quadro globale ed al contempo specifico degli esiti della Valutazione ex-ante, in itinere ed ex-post, del lavoro svolto e dei punti di forza e di debolezza emersi al termine di ciascun Modulo. Il questionario predisposto dal Referente per la Valutazione consiste in domande con risposte a scelta multipla e aperta, che hanno permesso di avere una visione immediata degli esiti formativi.

Al questionario è stata allegata la relazione finale che ciascun Esperto ha elaborato sugli aspetti positivi e migliorativi, sullo stato del materiale e degli ambienti utilizzati, sull'esito delle verifiche somministrate ex -ante, in itinere, ex-post.

Sono stati individuati i seguenti indicatori di realizzazione (**efficienza**), di risultato e di impatto (**efficacia e vitalità**):

Indicatori per la valutazione dell'efficienza rispetto all'articolazione del progetto:

- Funzionalità dei processi di organizzazione e utilizzazione delle risorse e di realizzazione fisica
- Coerenza del progetto in relazione ad obiettivi, contenuti, attività e risultati
- Rispetto delle scansioni temporali
- Gestione d'aula
- Gestione piattaforma

Indicatori per la valutazione dell'efficacia e della vitalità

- Misurazione dei risultati e degli impatti conseguiti
- Frequenza dei corsisti
- Completezza dei contenuti didattici
- Chiarezza dell'esposizione
- Materiale didattico ricevuto
- Risultati registrati nelle prove di verifica effettuate
- Corrispondenza aspettative
- Livello di gradimento del corso

Per poter valutare in maniera accurata è stata consultata tutta la documentazione prodotta per ciascun modulo. I documenti consultati sono stati i seguenti:

- Verbale Collegio docenti;
- Verbale consiglio d'Istituto;
- Schede allievi;
- Attestati corsi;
- Documentazione relativa all'attività del bilancio di competenze ed al monitoraggio;
- Registri presenze;
- Test d'ingresso e test finali;
- Materiale prodotto dagli allievi;
- Certificazione dei risultati ottenuti;
- Ricaduta curricolare dei moduli.
- Report finale Esperti
- Report finale Tutor

Sono stati consultati direttamente ed indirettamente, al fine di identificare difficoltà ed accogliere proposte, i seguenti soggetti:

- Dirigente Scolastico e suoi collaboratori;
- D.S.G.A.
- Esperti e tutor
- Corsisti
- Famiglie dei corsisti

Sono stati altresì controllati i locali, le aule attrezzate e i laboratori dove sono state espletate le attività dei vari moduli.

L'ANALISI SWOT ovvero VALUTAZIONE SOGGETTIVA DEI DATI

Le quattro dimensioni esaminate:

- | | | | |
|------------------|-------------------|----------------------|----------------|
| Strengths | Weaknesses | Opportunities | Threats |
| Punti forti | Punti critici | Opportunità | Rischi |

STRENGTH (forza) Punti di forza	WEAKNESS (debolezza) Punti di debolezza
<ul style="list-style-type: none"> ✚ Qualità degli interventi degli esperti ✚ Coinvolgimento alunni ✚ Gradimento delle famiglie ✚ Metodologie diversificate ✚ Uso dei laboratori ✚ Frequenza costante e assidua ✚ Utilizzo della LIM ✚ Apertura della scuola tutti i giorni in orario pomeridiano ✚ Elevata motivazione, entusiasmo e interesse da parte dei corsisti ✚ Ottima competenza degli esperti ✚ Metodologia laboratoriale ✚ Buona occasione di arricchimento culturale per il docente/tutor ✚ Clima collaborativo e sereno tra il personale coinvolto ✚ Conoscenza del territorio ✚ Uso ragionato delle tecnologie ✚ Apprendimento del coding ✚ Nuove tecniche di scrittura digitale 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Malfunzionamento dei supporti multimediali ✚ Rete wireless ad intermittenza

OPPORTUNITY (<i>opportunità</i>) Elementi esterni che favoriscono le possibilità di riuscita del progetto	THREAT (<i>rischio</i>) Fattori che determinano rischi per la riuscita del progetto
<ul style="list-style-type: none"> ✚ Impiego e collaborazione con gli esperti esterni ✚ Interazione con altre Enti e Agenzie educative ✚ Ricaduta sociale sul territorio ✚ Giocare un ruolo di leadership educativa in ambito territoriale ✚ Opportunità per gli alunni di sviluppare e migliorare le proprie competenze a seconda dei percorsi seguiti, nonché la propria autostima. ✚ Opportunità di conoscere il coding e software per uso didattico e sociale. ✚ Sviluppare la curiosità per aprirsi a nuove domande e conoscenze. ✚ 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Adeguare i laboratori e le lavagne interattive per poter essere all'altezza dei progetti programmati.

Dall'analisi SWOT, i dati che emergono, ci permettono di rilevare una verifica sommativa e finale degli Obiettivi del Piano e di come abbiano avuto un'efficacia positiva sui destinatari e sugli stessi operatori.

I punti di debolezza fanno emergere la necessità diversificare gli orari dei corsi e rendere i gruppi più eterogenei.

Dall'incontro di verifica svolto insieme ad esperti e tutor al termine dei progetti è emerso che, la ricaduta sugli apprendimenti per alcuni alunni è stata positiva.

Dai questionari somministrati ai corsisti sul customer satisfaction, ho potuto rilevare come gli stessi, in massima parte abbiano scelto i diversi obiettivi in modo libero e consapevole, tanto da confermare nel test di gradimento la volontà di ripetere l'esperienza in modo più o meno analogo.

La programmazione è stata rispettata secondo la scansione temporale prevista dal progetto.

Le strutture concordate con gli esperti hanno trovato riscontro con le effettive attività svolte.

Come risulta dalle tabelle di riepilogo dati degli interventi di formazione, gli iscritti iniziali n.141 che hanno portato a termine il corso sono 96, coloro che hanno ricevuto l'attestato sono stati 93.

Risultati conseguiti

I risultati, registrati nelle prove di verifica intermedie e finali somministrate ai corsisti, sono stati positivi in tutti i moduli. La documentazione relativa agli aspetti della ricaduta curricolare, inserita nella piattaforma on-line, ha messo in evidenza un generale miglioramento da parte dei ragazzi oggetto del percorso formativo.

Tempi

Le attività formative del Piano hanno avuto inizio per alcuni corsi a Giugno 2019 e si sono concluse entro Dicembre 2019. I tempi di attuazione di tutte le attività formative sono stati in linea con quelli programmati e non hanno fatto registrare ritardi o slittamenti. Si allega prospetto delle ore effettuate (Allegato A)

Al termine del mio Report di Valutatore relativamente al Progetto Azione 10.2.2A-FSEPON-PU-2018-698, posso comunque rilevare la positività degli esiti di ciascun modulo, così come si evince dai grafici allegati a questa relazione sui test da me somministrati, monitorati ed elaborati.

Ginosa, 20 Dicembre 2019

Il Referente per la Valutazione
F.to Rosamaria Busto

DATA	ORE	TOT	ATTIVITA'	FIRMA
21/06/2019	17.00-18.00	2h	Presentazione moduli alle famiglie	
12/09/2019	15.00-17.00	2h	Incontro di programmazione tra le figure di Sistema	
5/10/ 2019	16.00-18.00	2h	Somministrazione questionari in itinere corsisti e famiglie corsisti.	
19/10/2019	16.00-18.00	2h	"	
31/10/2019	16.00-18.00	2h	"	
13/11/2019	16.00-18.00	2h	"	
16/11/2019	15.00-18.00	3h	Controllo in piattaforma dell'andamento dei moduli	
17/11/2019	15.00-20.00	5h	Elaborazione dei grafici relativi ai questionari dei corsisti e delle famiglie	
19/11/2019	15.00-20.00	5h	Elaborazione dei grafici relativi ai questionari dei corsisti e delle famiglie	
20/11/2019	15.00-19.00	4 h	Elaborazione dei grafici relativi ai questionari dei corsisti e delle famiglie	
21/11/2019	15.00-19.00	4h	Elaborazione dei grafici relativi ai questionari dei corsisti e delle famiglie. Elaborazione grafici Esperti e Tutor.	
22/11/2019	17.00-21.00	4h	Manifestazione finale	
24/11/2019	15.00-19.00	4h	Elaborazione Report finale	
12/12/2019	15.00-19.00	4h	Elaborazione Report finale	
Totale ore effettuate		55h		

Report conclusivi
dei
Docenti esperti e tutor
dei 4 moduli



Cambridge English
Exam Preparation Centre



ISTITUTO COMPRENSIVO "G. CALÒ"
V.le M. UNGHERIA, 86 - 74013 GINOSA (TA)
tel. +390998245663 - E-mail: TAIC82600L@istruzione.it - PEC: TAIC82600L@pec.istruzione.it
Sito web: www.scuolacalo.it - C.F. 90122060735

PROGETTO 10.2.2A-FSEPON-PU-2018- 698

**Titolo: PRONTI, CONNESSI VIA! Anno
scolastico 2018-2019**

RELAZIONE FINALE

docente **ESPERTO** Giulia FORTUNATO

TITOLO MODULO: **FUMETTI AL COMPUTER**

INIZIO / FINE ATTIVITA' 27/09/2019 – 22/11/2019

N° ORE EFFETT. SVOLTE 30 ore

DESTINATARI : alunni delle classi terze Scuola primaria – plessi Radice, Morandi, Calò
Numero degli iscritti 22, n. alunni ritirati 1, alunni che hanno conseguito attestato n.21

DESCRIZIONE dell'attività svolta

In sintesi, al percorso formativo può essere dato il sottotitolo " dal racconto al fumetto".

Dettaglio dei contenuti delle lezioni

La prima lezione, svolta utilizzando la Lim, ha avuto come obiettivo quello di introdurre il linguaggio del fumetto e di definire il grado di comprensione di un testo dei discenti. I bambini, al fine di comprendere la differenza tra il racconto e il fumetto, sono stati stimolati dall'insegnante a trovare le differenze tra un racconto scritto e uno per immagini. Attraverso la lettura di fumetti di Walt Disney, opportunamente scelti dall'insegnante, hanno compreso la differenza tra vignette disegnate con linee continue, curve o tratteggiate a seconda se l'azione narrata avviene al presente, al passato o al futuro. Allo stesso modo hanno compreso e ricercato nel fumetto, i balloons relativi a personaggi che dialogano in vario modo.

Al fine poi, di comprendere l'uso delle parole onomatopiche, è stato loro chiesto di inventarne qualcuna e di disegnarla sul quaderno.

Nella seconda lezione, gli studenti hanno ascoltato la lettura dell'introduzione del testo dal titolo ' Il giardino di Brigitta' opportunamente scelto dall'insegnante e tratto da Tiraccontounafiaba.it. Nell'introduzione viene descritta l'ambientazione del racconto, pertanto essi sono stati invitati ad

individuare le parole chiave che meglio descrivessero il luogo dove si svolge il racconto. Successivamente hanno disegnato sul loro quaderno il luogo seguendone la descrizione del testo. Nella seconda parte della lezione, con l'aiuto della Lim sono stati illustrati i comandi principali del software on line Toondoo: scelta della vignetta, costruzione dello scenario, inserimento degli oggetti, salvataggio del file.

Continuando la lettura del racconto, gli studenti sono stati chiamati ad individuare il personaggio principale e a delinearne le caratteristiche. Pertanto, utilizzando il laboratorio di informatica, i discenti, divisi in gruppi da due, hanno imparato a creare e/o scegliere il personaggio in Toondoo. La terza lezione, è stata suddivisa in due momenti: il primo, necessario alla costruzione dello storyboard, e il secondo durante il quale gli studenti hanno elaborato le vignette del fumetto.

Nella prima fase, l'insegnante ha continuato la lettura del racconto. Dalla lettura si è passati alla suddivisione in sequenze, necessarie queste ad un racconto per immagini quale è il fumetto. Successivamente gli studenti hanno analizzato il personaggio di Iolanda proponendone un disegno sul quaderno. Sul quaderno hanno anche disegnato le vignette con i relativi dialoghi. Nella seconda fase della lezione, i bambini, utilizzando i computers del laboratorio di informatica, hanno lavorato in coppia. Con Toondoo, hanno realizzato le vignette denominate 'Incontro tra Iolanda e Brigitta' scegliendo la giusta ambientazione, il personaggio, i dialoghi.

Seguendo la metodologia già adottata nelle lezioni precedenti, l'insegnante ha continuato la lettura del racconto. Successivamente esso è stato suddiviso in sequenze e per ogni sequenza sono state individuate le parole chiave.

Nel brano odierno, si presenta un nuovo personaggio (Beatrice), pertanto gli alunni sono stati invitati ad individuarne le caratteristiche e a disegnare il personaggio sul quaderno. Successivamente, lavorando in coppia alla Lim hanno costruito, con Toondoo, le vignette.

La quarta lezione, svoltasi seguendo la medesima metodologia, ha richiesto anche un momento di riflessione sul significato della parola 'diritto' essendo il racconto incentrato proprio sui diritti dell'uomo.

La comprensione del testo, nonostante si trattasse di concetti difficili da spiegare a bambini frequentanti la terza primaria, ha avuto successo e i momenti di riflessione che ne sono seguiti, hanno dimostrato sia l'interesse dei bambini al racconto, ma anche la piena comprensione dello stesso.

Nel laboratorio di informatica, i bambini hanno costruito le vignette delle sequenze narranti la spiegazione di Brigitta su ciò che coltiva nel suo giardino.

La quinta lezione ha avuto molti e intensi momenti di riflessione. Dalle parole di Brigitta - *“Forse avete ragione!*

Se questi fiori arrivassero agli insensibili, ai menefreghisti o semplicemente a chi vorrebbe, ma non sa cosa si può fare per cambiare il Mondo... Sì! La gente capirebbe il significato di queste piante: basta con le bombe che esplodono sotto i piedi dei bambini! Basta con la fame che perseguita il Terzo Mondo! Basta con le guerre e con l'indifferenza... Possiamo realizzare un sogno, ragazze!”- i bambini sono stati stimolati alla riflessione su ciò che giornalmente ascoltano al TG. Esistono zone del mondo dove è in atto una guerra? Quanto lontano da noi? Cosa succede a bambini della vostra stessa età? - sono state queste le domande sulle quali la discussione ha portato all'elaborazione di vignette da inserire nel fumetto.

Nella sesta lezione, a seguito dell'impossibilità di raggiungere il sito, finora utilizzato per elaborare il fumetto, TOONDOO, gli alunni sono stati guidati alla conoscenza dei comandi principali del sito

PIXTON. Come per Toondoo, hanno tratteggiato i caratteri dei personaggi del racconto a loro già noti: Brigitta, Iolanda e Beatrice. Con soddisfazione dell'insegnante, gli alunni hanno dimostrato, nel ridisegnare i personaggi, di aver ben compreso le loro caratteristiche principali come pure le sfumature.

Il nuovo software PIXTON, pur avendo la medesima impostazione di Toondoo, offre agli studenti la possibilità di modificare le espressioni dei personaggi scegliendo esse in un'ampia libreria. Gli alunni hanno dimostrato di comprendere dalla lettura del brano quale espressione abbia il personaggio in quella precisa situazione.

Con Pixton sono state così elaborate le vignette relative alla vendita dei fiori di Brigitta alla fiera del paese.

Nell'ultima lezione, gli studenti, guidati dall'insegnante, hanno terminato la lettura del racconto.

La scelta del racconto non è stata casuale ma dettata da un progetto trasversale d'Istituto che ha come tema 'I diritti dell'uomo'. Il prodotto finale del presente modulo, nella forma del fumetto digitale, farà parte della mostra dei lavori che tutte le classi, dall'infanzia alla secondaria, hanno prodotto durante le attività didattiche di cui sopra.

Nella elaborazione dell'ultima vignetta che rappresenta il messaggio finale da trarre dal racconto, è apparso chiaro il dato che la quasi totalità del gruppo non solo ha acquisito competenze digitali, ma ha anche compreso molto bene il testo. Il fumetto, come già stato specificato in fase di progettazione, si dimostra un'ottima strategia per l'acquisizione di competenze trasversali.

PRODOTTO FINALE- DOCUMENTAZIONE

Fondi Strutturali Europei
pon 2014-2020

Istituto Comprensivo Statale

Il giardino di Brigitta
racconto tratto da www.illustrazioneitalia.it
fumetto realizzato con www.toondoo.com e www.pixton.com

FSE - PENSIERO COMPUTAZIONALE E CITTADINANZA DIGITALE
FRONTI/CONNESSI... VAI!
Modulo:
FUMETTI AL COMPUTER
ESPERTO Prof.ssa Galla FORTUNATO
TUTOR Inq. Tina TRAIETTA
Classi coinvolte
classi III Scuola Primaria

NEGIZIO DI PRODOTTI AGRICOLI

Beh Brigitta! Sempre indaffarata con il tuo giardino ah ah

Beh lo coltivo la SPERANZA!

Beh Brigitta, una vecchiaia sfarfallante e senza un giardino protettivo...

Non troppo vicino, ma nemmeno molto lontano da qui, c'era la casa di Brigitta. La costruzione di per sé non era niente di speciale: una casa come tante, di mattoni rossi e con un grande portico ornato. Quello che era a dir poco spettacolare, era il giardino. Nel giardino non cresceva niente del genere comune, querce e grani faggi proteggevano dall'alto delle loro fronde, un giardino dalle fioriture fantastiche. Farfalle e uccelli di ogni tipo addorciavano rendendo quel giardino un posto da favola. Del resto Brigitta non si sarebbe accorta di niente di meno. Era ormai avanti con gli anni, ma felice e silva come una giovine. Tutti quelli che abitavano nelle vicinanze, la ritenevano una vecchietta stravagante dato che la vedevano spesso comprare orticci e conchiglie oppure cercare riviste di giardinaggio, tosaerba, tubi o vasi, ma non la incontravano mai al cinema o sala parrucchiere.

Alf'indomani, Iolanda e la sua nipotina Beatrice, suonano al cancello di Brigitta....

Mentre Brigitta e Iolanda bevono una tazza di tè....

SI NONNA... MA GUARDA QUEI CARTELLINI! COSA SIGNIFICHERANNO?

MAI VISTO CHE SEI FIORI, BEATrice? MA BASTA A BOCCA APERTA!

FACE

DIRITTI DEI BAMBINI

DIRITTI DELL'UOMO

Vieni pure a trovarmi, si offrirò una tazza di tè e ti mostrerò il mio giardino....

E allora Brigitta spiega:

E' TUTTA UNA VITA CHE PRIMO A PARLARE DEI DIRITTI DEI BAMBINI, L'AMORE DEI BAMBINI... MA ALLA FINE NON INTERESSA TUTTO QUESTO.

QUESTI SONO I DIRITTI DEI BAMBINI

SPERANZA

E COSI' STANCA DI PARLARE A vuoto, HO PRONTO A COLTIVARE LE COSE IN CUI CREDEVO. DI BONO VULTO ANCHE MI ADESSO GUARDATE CHE MERAVIGLIOSO... QUESTO FIORE DELLA PACE E QUELLO DEI DIRITTI DEI BAMBINI...

ADESSO CAPISCO QUEI CARTELLINI...

EVENTUALI ASSESTAMENTI DELLA PROGRAMMAZIONE

MODALITÀ DI VERIFICA DEL PROGETTO La verifica finale, somministrata sotto forma di dibattito/discussione, ha fornito prova del raggiungimento degli obiettivi programmati.

RISULTATI OTTENUTI: ai fini dell'accertamento delle competenze acquisite, si è tenuto conto dei seguenti

indicatori di livello:

INDICATORI	LIVELLO A 9-10	LIVELLO B 7-8	LIVELLO C 6	LIVELLO D 5-4
CAPACITÀ DI COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Individua con immediatezza relazioni tra le discipline, coglie parallelismi tra i saperi e dinamiche causa / effetto tra gli eventi, effettuando collegamenti pertinenti e utilizzando un linguaggio specifico. Si esprime con chiarezza e precisione, avendo ben chiaro il contesto generale entro il quale sta spaziando.	Individua relazioni evidenti tra le discipline, effettua collegamenti tra i saperi ma non ha ben chiaro il contesto generale che sta trattando.	Se guidato nel ragionamento riesce a cogliere semplici collegamenti tra le discipline, ma non individua le relazioni di causa/effetto che li connotano.	Non individua collegamenti tra le discipline, ma espone in modo elementare solo l'argomento oggetto di studio. Si esprime con un linguaggio molto semplice e non sempre pertinente.
PARTECIPAZIONE	Riesce a partecipare con vivo interesse ed entusiasmo	Riesce a partecipare in modo attivo e propositivo	Riesce a partecipare in modo discontinuo, a volte è distratto e disturba	Non riesce a partecipare, mostra disinteresse, crea disturbo.
IMPEGNO	Si impegna nel lavoro individuale, promuove e sostiene in modo propositivo il gruppo di lavoro. Si assume responsabilità	Si impegna nel lavoro individuale e sostiene in modo propositivo il gruppo di lavoro	Si impegna in modo discontinuo e svolge qualche compito su sollecitazione	Non assume nessun ruolo e non svolge nessun compito. Non si impegna nel lavoro collettivo se non per primeggiare con scherzi o battute
COMUNICAZIONE	Comunica chiaramente idee originali	Condivide idee chiare e pertinenti	Condivide idee solo se incoraggiato dagli altri	Non riesce mai a esprimere idee
ARGOMENTAZIONE	Espone in modo sempre comprensibile cogliendo il significato in modo completo. Apporta contributi personali e originali	Espone in modo sempre comprensibile cogliendo il significato in modo completo. Apporta contributi personali	Espone in modo quasi sempre comprensibile Cogliendo globalmente il significato, anche se talvolta non riesce a includere elementi di rilievo	Non espone in modo comprensibile e quasi mai riesce a cogliere il significato o a considerare elementi utili

Pertanto gli studenti suddivisi per fasce hanno raggiunto livelli A e B, nessun discente risulta di livello C e D.

PUNTI DI FORZA E RICADUTA CURRICULARE:

Avendo il progetto in analisi come obiettivo generale quello di sperimentare tecniche nuove per realizzare una diversa forma di scrittura del testo e consentendo la tecnologia attività di apprendimento che portano gli alunni ad esplorare e costruire nuove conoscenze e abilità, i punti di forza e le relative ricadute curriculari saranno sicuramente positivi.

EVENTUALI CRITICITÀ : *(indicare eventuali fattori che hanno ostacolato lo svolgimento del progetto o il raggiungimento degli obiettivi)*

Gli unici fattori che hanno ostacolato in senso negativo lo svolgimento del progetto sono stati il malfunzionamento delle LIM.

PERCEZIONE GLOBALE DELL' EFFICIENZA/EFFICACIA DEL PERCORSO FORMATIVO REALIZZATO

La maggior parte dei corsisti ha risposto in modo positivo agli stimoli offerti facendo rilevare una motivazione e un interesse progressivi. Hanno partecipato in modo assiduo e collaborativo alle attività formative proposte, specialmente nel lavoro per gruppi. Tutte le strategie attivate sono state molto apprezzate dagli alunni. Da tutti gli elementi di cui sopra si può affermare che gli obiettivi formativi previsti dal corso sono stati sostanzialmente conseguiti in modo apprezzabile per cui il livello di efficienza ed efficacia del percorso formativo è da ritenersi molto soddisfacente.

Data, 29/11/2019

Firma
F.to Giulia FORTUNATO



ISTITUTO COMPRENSIVO "G. CALÒ"
V.le M. UNGHERIA, 86 - 74013 GINOSA (TA)
tel.+390998245663- E-mail: TAIC82600L@istruzione.it – PEC:
TAIC82600L@pec.istruzione.it Sito web: www.scuolacalo.it - C.F.
90122060735

PROGETTO 10.2.2A-FSEPON-PU-2018- 698

Titolo: PRONTI, CONNESSI VIA!

Anno scolastico 2018-2019

RELAZIONE FINALE

Docente **ESPERTO** Giulia FORTUNATO

TITOLO MODULO: **GINOSA A PORTATA DI CLICK**

INIZIO / FINE ATTIVITA' 17/10/2019 – 28/11/2019

N° ORE EFFETT. SVOLTE 28 ore

DESTINATARI : alunni delle classi quarte Scuola primaria – plessi Radice, Morandi, Calò
Numero degli iscritti 22, n. alunni ritirati 1, alunni che hanno conseguito attestato n.21

DESCRIZIONE dell'attività svolta

Il titolo del percorso formativo "Ginosa a portata di click" ha portato a programmare un'attività che vede il connubio tra conoscenza del territorio e competenza digitale. Attraverso una metodologia volta a sviluppare il pensiero computazionale, il prodotto finale è l'elaborazione sulla piattaforma di Scratch, di una mappa interattiva del centro storico di Ginosa.

Dettaglio dei contenuti delle lezioni

L'attività proposta agli alunni al fine di sviluppare il loro pensiero computazionale, è la programmazione a blocchi utilizzando Scratch. A tal fine, nella prima lezione, agli alunni è stato spiegato l'ambiente di programmazione a blocchi di Scratch. Nel laboratorio di informatica hanno sperimentato il caricamento dello stage, hanno disegnato sprite. Al fine della scrittura del codice hanno imparato ad utilizzare i blocchi 'Aspetto' e 'Situazioni'.

Hanno così potuto scrivere una breve storia inventando un dialogo tra due personaggi includendo anche il cambio di stage. Con la prima lezione, quindi, gli alunni hanno potuto imparare le basi della programmazione a blocchi utili per impostare nelle lezioni successive la mappa interattiva di Ginosa (prodotto finale).

La seconda lezione, è stata suddivisa in tre fasi. Nella prima fase, al fine di valutare la capacità degli alunni di orientarsi su una mappa, è stato utilizzato Google Earth. Con il software on line, essi hanno potuto interagire nella perlustrazione del territorio di Ginosa. Dopo aver individuato i luoghi di interesse storico sulla mappa, l'insegnante ha proposto loro di riflettere sul termine 'interattivo' proponendo delle attività che ne chiarissero il significato in relazione al prodotto finale. Nella seconda fase della lezione, la mappa è stata impostata come stage 1 in Scratch scrivendo il relativo codice anche sul loro quaderno. Disegnato lo sprite segnaposto, lo hanno posizionato sulla mappa indicando il primo monumento ossia Chiesa Matrice. Ne hanno scritto il codice così da cliccare sul segnaposto e passare allo stage di Chiesa Matrice. Su questo stage hanno posizionato due ciceroni per spiegare il monumento ricercandone le notizie sul web e selezionando quelle essenziali. Hanno poi disegnato lo sprite "Torna alla mappa" e ne hanno scritto il relativo codice.

Tale metodologia è stata seguita per tutti gli altri monumenti, pertanto sulla mappa sono stati individuati oltre Chiesa Matrice, anche il Castello, Piazza Orologio, Il Casale, la Rivolta.

PRODOTTO FINALE- DOCUMENTAZIONE

Il prodotto finale "Mappa interattiva di Ginosa" è visionabile sul sito " Scratch" essendo un progetto condiviso.

EVENTUALI ASSESTAMENTI DELLA PROGRAMMAZIONE

MODALITÀ DI VERIFICA DEL PROGETTO La verifica finale, somministrata sotto forma di dibattito/discussione, ha fornito prova del raggiungimento degli obiettivi programmati.

RISULTATI OTTENUTI:

In relazione agli obiettivi di seguito elencati, i discenti hanno raggiunto ottimi risultati riuscendo a produrre un prodotto finale nei tempi stabiliti. Obiettivi:

- apprendere linguaggi tecnico-specialistici;
- acquisire abilità nella codifica e decodifica di messaggi informativi;
- sviluppare capacità analitiche;
- saper revisionare criticamente il proprio operato;
- saper trovare, tra le soluzioni di uno stesso problema, quella ottimale (minor numero operazioni);
- saper riutilizzare procedure e metodi in contesti differenti;
- sperimentare la pratica dell' "imparare ad imparare";
- svolgere attività che rispettano le capacità ed i tempi di apprendimento individuali;
- acquisire sicurezza ed autonomia operativa;
- sviluppare gli aspetti collaborativi e sociali.

PUNTI DI FORZA E RICADUTA CURRICOLARE:

L'attività di *Coding* è sicuramente utile a sviluppare negli alunni, oltre le comuni competenze digitali, soprattutto le capacità logico-deduttive nonché l'approccio sistemico nella risoluzione di problemi. Queste sono competenze che permettono la schematizzazione delle azioni da eseguire e l'organizzazione

sequenziale di istruzioni elementari, ovvero quelle che ognuno di noi sfrutta, in modo inconsapevole, per pianificare e programmare qualsiasi attività.

Pertanto, il progetto ha aiutato gli studenti ad acquisire consapevolezza della necessità di una preventiva organizzazione delle proprie azioni al fine di conseguire un qualunque obiettivo.

La programmazione, o *Coding*, è lo strumento più adatto allo sviluppo di questo tipo di competenza, chiamata genericamente "pensiero computazionale", cioè la predisposizione mentale all'analisi di un problema e alla sua discretizzazione in parti semplici, in azioni elementari che, svolte nella giusta sequenza, portano alla sua risoluzione nel modo ottimale (con minor numero di operazioni). In considerazione di ciò, le ricadute curriculari saranno maggiormente evidenti in campo logico-matematico.

EVENTUALI CRITICITÀ : *(indicare eventuali fattori che hanno ostacolato lo svolgimento del progetto o il raggiungimento degli obiettivi)*

Gli unici fattori che hanno ostacolato in senso negativo lo svolgimento del progetto sono stati il malfunzionamento delle LIM.

PERCEZIONE GLOBALE DELL' EFFICIENZA/EFFICACIA DEL PERCORSO FORMATIVO REALIZZATO

La maggior parte dei corsisti hanno risposto in modo positivo agli stimoli offerti facendo rilevare una motivazione e un interesse progressivi. Hanno partecipato in modo assiduo e collaborativo alle attività formative proposte, specialmente nel lavoro per gruppi. Tutte le strategie attivate sono state molto apprezzate dagli alunni. Da tutti gli elementi di cui sopra si può affermare che gli obiettivi formativi previsti dal corso sono stati sostanzialmente conseguiti in modo apprezzabile per cui il livello di efficienza ed efficacia del percorso formativo è da ritenersi soddisfacente.

Data, 03/12/2019

Firma
F.to Giulia FORTUNATO

ISTITUTO COMPRESIVO "G. CALÒ"
V.le M. UNGHERIA, 86 - 74013 GINOSA (TA)
tel.+390998245663- E-mail: TAIC82600L@istruzione.it – PEC:
TAIC82600L@pec.istruzione.it Sito web: www.scuolacalo.it - C.F. 90122060735

PROGETTO 10.2.2A-FSEPON-PU-2018- 698

Titolo: PRONTI, CONNESSI

VIA!

Anno scolastico 2018-2019

RELAZIONE FINALE

Docente **ESPERTO** Rosa Perrone

TITOLO MODULO: **Un mondo di scratch.**

INIZIO 24/06/2019

FINE ATTIVITÀ 31/12/2019

N° ORE EFFETT. SVOLTE: 30 ore

DESTINATARI 26 *alunni di classe QUINTA primaria, plessi: G. Calò, G. Morandi, G. Lombardo Radice*

DESCRIZIONE dell'attività svolta. Gli alunni hanno svolto sia attività di coding collegato presso il laboratorio informatica del plesso G. Lombardo Radice collegandosi con code.org, sia in unplugged nei vari spazi che la scuola offre (aula, corridoi, atrio, scale...). Due lezioni si sono svolte presso il laboratorio grafico-pubblicitario e il laboratorio informatica dell'Istituto di Istruzione Secondaria Superiore Bellisario/Sforza di Ginosa TA.

DETTAGLIO DEI CONTENUTI DELLE LEZIONI

1. CODE.ORG. LEZIONE 1: cittadinanza digitale - il mio quartiere digitale;
2. CODE.ORG. Lezione 2: impara come trascinare i blocchi; mappe felici. UNPLUGGED: sequenze di istruzioni.
3. CODE.ORG. Lezione 3: sequenze di istruzioni con Scrat; programmare con Scart. UNPLUGGED: i numeri binari;
4. CODE.ORG. LEZIONE 4: programmare con Rey e BB-8; cicli felici. UNPLUGGED: la pixelart; scrivere codici per ottenere immagini.
5. CODE.ORG. LEZIONE 5: cicli con la collezionista. UNPLUGGED: la rete di ordinamento E le carte di parità.

6. #CODEWEEK. LEZIONE 6: cicli con scrat; al mare con i cicli; UNPLUGGED: partecipazione della classe a “La settimana europea della programmazione (ambasciatore italiano Alessandro BOGLIOLO), con un'attività dal titolo "Coding poetico"#codeweek.
7. CODE.ORG. LEZIONE 8: in movimento con gli eventi.
8. SCRATCH: programmare un fumetto, scene, personaggi, dialoghi (presso l’Istituto di Istruzione Secondaria Superiore Bellisario/Sforza di Ginosa TA)
9. PIXEL ART; click artistici per colorare la “Torre dell’Orologio” (presso l’Istituto di Istruzione Secondaria Superiore Bellisario/Sforza di Ginosa TA).
10. CRUCIVERBA, WORD ART, STORYTELLING.

PRODOTTO FINALE-DOCUMENTAZIONE. Video-documentario sulle attività svolte; certificato di partecipazione Europe CodeWeek 2019.

EVENTUALI ASSESTAMENTI DELLA PROGRAMMAZIONE: nessuno

MODALITÀ DI VERIFICA DEL PROGETTO: in itinere; prove pratiche, controllo dei progressi con code.org.

RISULTATI OTTENUTI: tutti gli alunni hanno portato a termine il programma. Nessuno prima del PON aveva mai sperimentato un solo argomento trattato.

PUNTI DI FORZA E RICADUTA CURRICOLARE: maggiore attenzione, concentrazione e rapidità di calcolo. Conoscenza della piattaforma code.org. Saper programmare un percorso. EVENTUALI CRITICITÀ: *(indicare eventuali fattori che hanno ostacolato lo svolgimento del progetto o il raggiungimento degli obiettivi)*

PERCEZIONE GLOBALE DELL’ EFFICIENZA/EFFICACIA DEL PERCORSO FORMATIVO REALIZZATO. L’efficienza del percorso svolto è confermato: dall’elevata e assidua presenza degli alunni; dall’impegno individuale; dal gradimento delle famiglie degli alunni.

Ginosa, 30/11/2019

**F.to
Rosa Perrone**



ISTITUTO COMPRESIVO "G. CALÒ"
 V.le M. UNGHERIA, 86 - 74013 GINOSA (TA)
 tel.+390998245663- E-mail: TAIC82600L@istruzione.it – PEC:
TAIC82600L@pec.istruzione.it Sito web: www.scuolacalo.edu.it - C.F.
 90122060735

PROGETTO 10.2.2A-FSEPON-PU-2018- 698

Titolo: PRONTI, CONNESSI VIA!

Anno scolastico 2018-2019 (da giugno) e 2019-20 (a novembre)

RELAZIONE FINALE

Docente ESPERTO **Gemma Vernoia**

TITOLO MODULO: **Cittadini ResponsABILI e CreATTIVI**

INIZIO **24 Giugno 2019**- FINE ATTIVITÀ - **22 Novembre 2019**

N° ORE EFFETT. SVOLTE **60**

DESTINATARI Il corso si è svolto nel Plesso Calò, con 26 alunni iscritti appartenenti alle classi V e I Sec. I gr che a settembre sono diventate I e II Sc. Sec. I Gr. La frequenza è stata fondamentalmente assidua per cui tutti gli alunni hanno conseguito l'Attestato.

DESCRIZIONE dell'attività svolta:

Il Modulo *ResponsABILI e CreATTIVI*, rivolto alle studentesse e agli studenti delle classi prime e seconde della scuola Sc. Secondaria di 1° grado, è partito dall'analisi del contesto personale degli allievi, mappando la loro necessità emotiva e pratica di utilizzare la rete, per conoscerne le motivazioni e la reale conoscenza di ciò che utilizzano.

Si sono introdotti i contenuti della netiquette e delle regole di comunicazione su social, forum, chat... fino a condurre attraverso giochi di ruolo, simulazioni di problematiche reali nel virtuale. L'introduzione del coding come pensiero computazionale è stato attivato attraverso code.org e il conseguimento di uno degli attestati proposti, per attivare una forma mentis di risoluzione di problemi; in seguito con l'utilizzo di Scratch si è passati alla parte creativa, realizzando storia interattiva, attraverso lo stoytelling e/o un'animazione domanda-risposta...

Agli studenti è stato chiesto di essere utenti responsabili e consapevoli di ambienti e strumenti digitali, ma anche creatori, produttori, progettisti, per avviarli verso una reale comprensione e un uso delle tecnologie digitali che vada oltre la superficie; infatti il percorso attivato è propedeutico alla cittadinanza attiva che rende attivi e protagonisti, non solo fruitori passivi, i nuovi nativi digitali.

Il Modulo ha avuto come obiettivi generali l'educazione ad un uso positivo e consapevole dei media con particolare attenzione al rapporto tra sfera pubblica e sfera privata, ai temi dell'identità e della privacy, della reputazione e della rappresentazione, alle caratteristiche della socialità in rete, alla gestione dello stretto rapporto tra dimensione online e offline e, in generale, alla promozione di un'idea di Rete come bene comune digitale, spazio reale di collaborazione e condivisione.

Ulteriore obiettivo è stato fornire a giovani cittadine e cittadini digitali gli strumenti per prevenire, attraverso strategie comportamentali consapevoli, situazioni di disagio online, ed evitare meccanismi di bullismo, forme di incitamento all'odio, strumentalizzazione delle informazioni. In questo quadro, l'obiettivo è di migliorare la comprensione e la consapevolezza dei propri diritti e responsabilità in Rete.

Non in ultimo l'obiettivo di creatività, per renderli "programmatore" di app e giochi grazie anche al Passaporto di Google First, ricevuto dopo aver concluso il percorso fornito dalla Piattaforma Google per lo studio dell'informatica, che rende la programmazione semplice da insegnare e divertente da imparare.

DETTAGLIO DEI CONTENUTI DELLE LEZIONI:

<p>24/06/2019</p>	<p>Conosciamoci e conosciamo il mondo. Reale e digitale: Essere cittadini digitali oggi, comunicare in rete significa comunicare con i quattro angoli del globo a costi contenuti, entrare nel cyberspazio con un clic e mescolare la nostra conoscenza con quella degli altri coetanei e adulti, di culture e Paesi differenti. Il confronto e la contaminazione delle frasi inviate per mail o scritte nelle chat permettono di crescere e apprendere ma allo stesso tempo ci impongono di essere attenti e responsabili. La nostra parola che viaggia online può ferire, essere amplificata e può raggiungere in pochi secondi tantissime persone, diventare virale. Per questo bisogna essere educati anche in rete, scegliere con cura le espressioni attraverso le quali ci relazioniamo con gli altri, difendendo non solo i nostri diritti ma anche quelli degli altri. L'assenza fisica della persona con cui si dialoga porta, a volte, a tenere comportamenti verbali violenti, per un'assenza di schermo o di freni. In fondo non siamo in un mondo reale, ma le dinamiche sono le stesse. Creazione di avatar dai siti https://www.creaavatar.it/ http://www.kidscomjr.com/art/blocks/blocks.html http://illustmaker.abi-station.com/index_en.shtml https://www.faceyourmanga.com/ con dinamiche di cooperative learning</p>
<p>25/06/2019</p>	<p>Il lato oscuro della Rete Introduzione al corretto uso della Rete con cenni della Netiquette. Visione video di Generazioni connesse i 7 SuperErrori Tra apparire e la ricerca di approvazione ossessiva, per giungere al rispetto della propria immagine on line. L'uso eccessivo dei social e dei dispositivi elettronici provoca crisi nevrotiche e di identità. Testo della canzone Respect Your Cyber-self</p>
<p>26/06/2019</p>	<p>Tra selfie, like e follower Creazione di un profilo su social classroom. Per accedere al servizio hai inserito dati veritieri? Chi fa parte della rete dei tuoi contatti, solo persone che frequenti nel tuo quotidiano o anche nuovi "amici" conosciuti online? Utilizzo della Rete per attività scolastiche: piattaforma Fidenia. Analisi di selfie e apparenza virtuale Facciamo selfie per essere- Creazione di power point 'L'esercito del selfie'</p>
<p>27/06/2019</p>	<p>Comunicare sul web Le nuove tecnologie hanno bisogno di consapevolezza del loro uso, come per navigare e comunicare sul web attraverso i social ad esempio. In giro per il paese ad intervistare passanti sull'uso dei social Uso dell'App per creare sondaggio relativo, con i dati prelevati. https://learningapps.org/display?v=ppmn4s0tv19</p>

<p>28/06/2019</p>	<p>Cittadini digitali si diventa Introduzione al power point creazione di slide interattive con link e animazioni - la netiquette le regole e il THINK</p>
<p>09 – 17 -19 – 26 /09/2019</p>	<p>L'informatica tra logica e creatività Le metodologie innovative per l'apprendimento esperienziale: Gioco Le tappe di Ulisse Gioco Le fake news Gioco Le norme di comportamento in rete Gioco I principi della Netiquette ----- Introduzione al coding - creazione della classe su code.org Lezioni di coding utilizzando la piattaforma code.org e le indicazioni di Coding in your Classroom, Now! del prof Bogliolo Da code.org: Le lezioni Artista, le Variabili, cicli con contatore... Si procede alla conoscenza delle variabili della programmazione per inventare storie Primo approccio a scratch https://studio.code.org/s/course4/stage/22/puzzle/5?section_id=2321558&solution=true</p>
<p>03 – 14 /10/2019</p>	<p>Lavoriamo con Google Firts La classe, dopo essersi iscritta al Corso di Google First creato dalla docente, seguendo la procedura di ricevimento credenziali di accesso, ha cominciato un percorso di approccio all'Informatica di base per programmare Narrazioni e Giochi Primo riconoscimento di codici in blocchi e creazione di attività complesse con gli script Si continua ad imparare ad utilizzare scratch per avviare programmazioni di giochi: si usa la tastiera per far muovere gli sprite. Principi del 'Se ... Allora' e utilizzo degli script di comando su giù ...</p>
<p>18-23-25 /10/2019</p>	<p>CreATTIVITÀ 'I cittadii digitali' hanno realizzato un gioco interattivo con scratch totalmente in autonomia, realizzando script di comandi con le funzioni del se/allora, per-sempre, freccetta-su, freccetta-giù, freccetta-dx, freccetta-sx come componenti aggiuntivi e 'una condizione di vittoria'. Dopo aver imparato a programmare con le freccette gli studenti hanno imparato a collegare l'apparecchio del Makey Makey al pc per creare musica con gli oggetti. Creatività on line usando concetti di Casualità e Contatore Utilizzo di Makey Makey Nella lezione di oggi i nostri cittadini digitali si son divertiti a programmare un gioco con punteggio dato da contatore, e ad utilizzare la funzione di <i>Escape</i> con le frecce per evitare di essere colpiti random. Gli alunni hanno programmato lo sprite per seguire il puntatore del mouse con i blocchi e risolvere il bug solo se non tocca il puntatore del mouse, inoltre hanno aggiunto un suono al tocco degli sprite e ai componenti aggiuntivi. Dopo aver raggiunto l'ulteriore bollino per il passaporto di googlefirst, hanno cominciato a programmare un piano e una chitarra da suonare con diversi oggetti: frutta e cartoncini a forma di chitarrine... CreAttività con makey makey: suoniamo la frutta e le chitarrine di di cartone- Dopo aver concluso l'attività creativa di realizzazione piano e guitar in scratch si è passati a collegare i cavetti e le mascherine relative dei makey makey (in dotazione della scuola) con pc e oggetti musicanti</p>

<p>30/10/2019</p>	<p>Il rispetto online Differenze con il comportamento nella realtà Pur vivendo immersi in un mondo digitalizzato e a portata di smartphone, i nostri comportamenti quotidiani sono sempre molto influenzati da ciò accade nel mondo “reale”. E ciò che accade nell’ambiente “fisico” che ci circonda in un dato momento influenza il nostro comportamento digitale e viceversa. Ad esempio la decisione di condividere tramite social media informazioni, esperienze, emozioni, sotto forma di testi, immagini o brevi video. Importante è stato comprendere come sia necessario e categorico gestire le dinamiche nel web così come nella realtà. e nel rispetto di tutti gli altri utenti</p>
<p>08/11/2019</p>	<p>La conoscenza condivisa - E le Ricerche in Rete In rete siamo trasmettiamo conoscenza e chiediamo consigli. La mole di informazioni prodotte, però, deve diventare patrimonio comune. Da sfruttare per affrontare le sfide del futuro. Conclusione del percorso di conoscenza del modo di vivere in Rete</p>
<p>15/11/2019</p>	<p>Organizzazione della tavola rotonda Gli alunni hanno preparato gli argomenti da presentare alla Tavola Rotonda: la responsabilità in rete e l'abilità creativa, descrivendo le attività e i giochi da loro realizzati. Realizzazione inviti e cartellonistica e video finali</p>
<p>22/11/2019</p>	<p>Conferenza di presentazione lavori svolti La classe Digitale - ha presentato ai propri genitori tutti i lavori e i giochi realizzati durante il PON - ha ricevuto tutti gli attestati di Code.org e di Google First conseguiti. Conferendo sulle modalità di utilizzo dei social della rete e delle app creative, i genitori hanno contribuito con i loro interventi e lasciato commenti, ringraziamenti, suggerimenti e messaggi sulla buona riuscita del corso. Ottimo il feedback ricevuto.</p> 

PRODOTTO FINALE- DOCUMENTAZIONE - La documentazione prodotta è visibile al seguente link del sito della Scuola
https://www.scuolacalo.edu.it/index.php?option=com_content&view=article&id=2791:ponpronti-connessi-via-modulo-cittadini-responsabili-e-creativi&catid=86&Itemid=1294

EVENTUALI ASSESTAMENTI DELLA PROGRAMMAZIONE
 La programmazione del modulo si è svolta così come programmata.

MODALITÀ DI VERIFICA DEL PROGETTO - La verifica del progetto si è avuta in itinere, attraverso le attività pratiche realizzate di volta in volta, ma anche grazie ai moduli forniti dalla Valutatrice del

Progetto con i quali si è potuto constatare quanto il percorso fornito sia stato efficiente, efficace e produttivo.

RISULTATI OTTENUTI – Tutti gli alunni sono stati entusiasti del progetto, ciò si evince dall’assidua frequenza e dalla produzione di app e giochi creati, nonché dagli Attestati di Code.org e di Google First conseguiti dagli alunni.

PUNTI DI FORZA E RICADUTA CURRICOLARE:

Il modulo ha dimostrato come una buona educazione digitale, all’uso del computer e degli smartphone nonché dei social e della Rete in generale; come anche l’insegnamento del pensiero computazionale diano una maggiore consapevolezza di responsabilità nell’approccio alle nuove tecnologie, ma anche uno slancio creativo in tutti gli ambiti sia scolastici che sociali. In ambito curricolare la creazione di serious games come giochi interattivi di storia, epica, cultura generale possono essere ri-utilizzati da altri alunni dell’Istituto e non.

EVENTUALI CRITICITÀ: *(indicare eventuali fattori che hanno ostacolato lo svolgimento del progetto o il raggiungimento degli obiettivi)*

A parte qualche piccolo momento in cui la connessione alla rete wireless della scuola cadeva o era lenta, forse a causa di un sovraffollamento di apparecchi collegati, nessun grosso ostacolo ha impedito che gli obiettivi prefissati fossero raggiunti. Anzi, gli stessi sono stati ben oltre le aspettative.

PERCEZIONE GLOBALE DELL’EFFICIENZA/EFFICACIA DEL PERCORSO FORMATIVO REALIZZATO

Da quello che si evince sia dai questionari forniti ai genitori che agli alunni stessi, come anche dai messaggi lasciati in bacheca dalle famiglie durante l’incontro di presentazione dei lavori finali, il modulo ha avuto un successo soddisfacente e gratificante. Tutti i ragazzi non solo hanno ottenuto l’attestato del modulo, ma hanno conseguito, superando se stessi ben oltre le aspettative come già detto, ben altri due attestati di Coding da Code.org per il Corso Rapido di 20h e quello di Google First, con Scratch.edu

Data, 30 novembre 2019

Firma
Gemma Vernoia



ISTITUTO COMPRENSIVO "G. CALÒ"
V.le M. UNGHERIA, 86 - 74013 GINOSA (TA)
tel. +390998245663- E-mail: TAIC82600L@istruzione.it – PEC:
TAIC82600L@pec.istruzione.it Sito web: www.scuolacalo.it - C.F. 90122060735

PROGETTO 10.2.2A-FSEPON-PU-2018- 698

Titolo: PRONTI, CONNESSI VIA!

Anno scolastico 2018-2019

RELAZIONE FINALE

TUTOR Vita Traetta

INIZIO / FINE ATTIVITA': 27/09/ 2019 - 22/11/2019

N° ORE EFFETT. SVOLTE: 30

DESTINATARI: Alunni di classe 3^a: n. 6 di 3^a A Calò, n. 6 di 3^a B Calò, n. 5 di 3^a A Radice, n. 5 di 3^a Radice

ATTESTATO: conseguito da 21 alunni

DESCRIZIONE dell'attività svolta (dal tutor): stesura e distribuzione del calendario delle attività, collaborazione con docente esperto, somministrazione e ritiro dei test di verifica e gradimento, cura del foglio firme giornaliero, supporto agli alunni in classe e in laboratorio.

MEZZI UTILIZZATI: Computer.

VALUTAZIONE DELL'ATTIVITÀ: Le attività sono state svolte in un clima di attenzione, ascolto e partecipazione durante la lettura del racconto, successivamente ciascuno ha lavorato con impegno sul proprio quaderno, producendo fumetti accurati. Durante le lezioni in laboratorio, la curiosità degli alunni ha portato alla scoperta e all'uso delle varie opzioni del programma utilizzato ed ha permesso, di volta in volta, la creazione di scene, didascalie e fumetti della storia ascoltata.

PUNTI DI FORZA: La curiosità degli alunni e l'interesse all'uso del computer.

EVENTUALI CRITICITÀ: L'insufficienza dei computer a disposizione.

PERCEZIONE GLOBALE DELL' EFFICIENZA/EFFICACIA DEL PERCORSO FORMATIVO REALIZZATO

Si ritiene molto positiva l'esperienza. Gli alunni hanno partecipato con molto interesse e soddisfazione, hanno consolidato le loro capacità creative, linguistiche e tecnologiche, hanno imparato l'uso e il funzionamento di un programma per realizzare fumetti, hanno scatenato la loro immaginazione e fantasia.

Tutto ha rafforzato la socializzazione e la collaborazione.

Ginosa, 2 dicembre 2019

F.to
Vita Traetta

ISTITUTO COMPRESIVO "G. CALÒ"
V.le M. UNGHERIA, 86 - 74013 GINOSA (TA)
tel. +390998245663 - E-mail: TAIC82600L@istruzione.it - PEC:
TAIC82600L@pec.istruzione.it Sito web: www.scuolacalo.it - C.F. 90122060735

PROGETTO 10.2.2A-FSEPON-PU-2018-698

Titolo: PRONTI, CONNESSI VIA!

Anno scolastico 2018-2019

RELAZIONE FINALE

TUTOR Cecilia Pastore

INIZIO ATTIVITA' 26/09/2019 / FINE ATTIVITA' 28/11/2019

N° 30 ORE EFFETT. SVOLTE

TITOLO MODULO: **"Ginosa a portata di click"**

DESTINATARI: 22 alunni delle classi quarte Calò, Morandi, Lombardo Radice, classe quinta Calò (1 alunno),
hanno frequentato 21 alunni

Hanno conseguito 21 attestati

DESCRIZIONE dell'attività svolta

In qualità tutor ho svolto le attività di

- facilitare i processi di apprendimento dei discenti e collaborare con l'esperta nella conduzione delle attività
- coordinamento fra le diverse risorse umane che partecipano all'azione e compiti di collegamento generale con la didattica istituzionale
- interfaccia con il coordinatore per svolgere azione di monitoraggio e con l'esperto per il bilancio
- predisposizione, in collaborazione con l'esperto, una programmazione dei tempi e dei metodi
- Registrazione delle anagrafiche
- concordato l'orario con l'esperta
- collaborazione con i docenti delle classi di appartenenza degli alunni per la compilazione delle schede di osservazione ante e post,
- inserimento dei voti iniziali e finali
- indicatori di progetto
- gestione della classe
- registrazione assenze
- emissione attestati

MEZZI UTILIZZATI

PC PORTATILE

TABLET

DISPOSITIVI DI FRUIZIONE COLLETTIVA

LAVAGNA INTERATTIVA MULTIMEDIALI TOUCH

SOFTWARE

RISORSE DIGITALI (ES.: ARCHIVI DI DOCUMENTI, IMMAGINI)

SOFTWARE NATI PER ALTRI FINI ED UTILIZZATI A SCOPO DIDATTICO (ES.: SOCIAL MEDIA)

VALUTAZIONE DELL'ATTIVITÀ: LE VERIFICHE SONO STATE EFFETTUATE ATTRAVERSO LE ATTIVITA' PRATICHE, ORALI, IN ITINERE E FINALE ATTRAVERSO LA REALIZZAZIONE DELLA MAPPA INTERATTIVA CON SCRATCH, RIPORTANTI I LUOGHI DI INTERESSE DEL TERRITORIO CON SPRITE CHE DANNO LE INFORMAZIONI.

PUNTI DI FORZA: PIENO COINVOLGIMENTO DEGLI ALUNNI PER LE ATTIVITA' DI TIPO INTERATTIVO E MULTIMEDIALE

EVENTUALI CRITICITÀ:MIGLIORARE L'EFFICIENZA DELLE LIM

PERCEZIONE GLOBALE DELL' EFFICIENZA/EFFICACIA DEL PERCORSO FORMATIVO REALIZZATO

La percezione globale è stata ottima, per l'assidua presenza, l'entusiasmo, il livello di attenzione e partecipazione, la soddisfazione delle famiglie.

Ginosa, 28 novembre 2019

**F.to
Cecilia Pastore**

ISTITUTO COMPRENSIVO "G. CALÒ"
V.le M. UNGHERIA, 86 - 74013 GINOSA (TA)
tel.+390998245663- E-mail: TAIC82600L@istruzione.it – PEC:
TAIC82600L@pec.istruzione.it Sito web: www.scuolacalo.it - C.F.
90122060735

PROGETTO 10.2.2A-FSEPON-PU-2018-698

Titolo: PRONTI, CONNESSI... VIA!

Anno scolastico 2019-2020

RELAZIONE FINALE

TUTOR Eugenia Colamito

INIZIO / FINE ATTIVITA': dal 19/09/2019 al 21/11/2019

N° ORE EFFETT. SVOLTE 30

TITOLO MODULO: "Un mondo di Scratch"

DESTINATARI: Al corso PON hanno partecipato 26 alunni di classe V primaria provenienti dai tre plessi dell'Istituto Comprensivo "G. Calò". L'intero modulo si è svolto in orario pomeridiano, articolato in lezioni sempre varie di ore tre ciascuna. La frequenza degli alunni è stata costante così come si può rilevare dalla sezione registrazione assenze della piattaforma e quindi tutti hanno conseguito l'attestato.

DESCRIZIONE dell'attività svolta (dal tutor).

Per l'organizzazione e realizzazione del modulo in oggetto la sottoscritta ha:

- predisposto, in collaborazione con l'esperta una programmazione dettagliata dei contenuti e delle metodologie e strategie coerenti con le competenze rilevate e quelle da far acquisire;
- curato e aggiornato l'inserimento dei dati richiesti dall'Amministrazione, direttamente online, sul portale specifico allestito dal Ministero della Pubblica Istruzione;
- accertato l'avvenuta compilazione della scheda allievo, la stesura e la firma del patto formativo;
- è sempre stata presente durante le lezioni collaborando con l'esperta;
- tenuto aggiornato il registro didattico e di presenza annotando le presenze e le firme dei partecipanti, dell'esperto e la propria, l'orario d'inizio e fine della lezione;
- è stata di supporto ai partecipanti per qualunque problema e/o richiesta inerente al corso;
- ha collaborato con il valutatore della somministrazione dei test di gradimento; -ha emesso gli attestati.

MEZZI UTILIZZATI: Computer, LIM, materiale cartaceo e in formato digitale fornito dal docente esperto.

VALUTAZIONE DELL'ATTIVITÀ: In relazione ai bisogni formativi rilevati, in collaborazione con il docente esperto Ins. Rosa Perrone, è stata redatta una programmazione dettagliata dei contenuti e delle metodologie e strategie da attuare.

La sottoscritta ha potuto constatare che il docente esperto ha manifestato sempre competenze professionali strutturate e consolidate, sapendo padroneggiare il proprio sapere. Ha saputo instaurare una relazione empatica con gli studenti conquistandone fiducia e affetto, con i più esuberanti ha cercato invece di essere più determinata. In tal modo, è riuscita a creare un'adeguata modalità di relazione e comunicazione che costituisce senza dubbio il veicolo privilegiato dell'apprendimento. Ha selezionato adeguatamente i materiali, ha saputo progettare e organizzare i percorsi del modulo con autonomia e puntualità tenendo conto delle competenze che essi dovevano raggiungere e ha preparato accuratamente le lezioni utilizzando sempre metodologie innovative.

Le relazioni interpersonali tra la sottoscritta e l'esperta del corso sono stati improntati alla massima stima, condivisione, collaborazione e cooperazione nell'azione formativa.

La relazione educativa con gli alunni è stata serena e si è basata sulla fiducia e sulla massima disponibilità nei loro confronti. All'interno del gruppo classe gli alunni hanno stabilito tra loro relazioni positive, per cui il clima in cui si sono svolte le attività è stato sempre sereno e collaborativo.

PUNTI DI FORZA: il grado di interesse, la motivazione, la collaborazione e il coinvolgimento mostrati dai corsisti; la metodologia attuata dal docente esperto e l'esposizione.

EVENTUALI CRITICITÀ: Connessione a internet lenta e non sempre funzionante.

PERCEZIONE GLOBALE DELL' EFFICIENZA/EFFICACIA DEL PERCORSO FORMATIVO

REALIZZATO: Si può affermare che gli obiettivi formativi previsti dal corso sono stati globalmente conseguiti dai corsisti in modo più che soddisfacente per cui il livello di efficienza ed efficacia del percorso formativo è da ritenersi positivo. L'uso di una metodologia varia, flessibile e ben strutturata, capace di attivare diversi canali di comunicazione, ha consentito di condurre efficacemente un'azione educativa positiva. La varietà e l'originalità delle attività proposte al gruppo classe ha favorito e incoraggiato il lavoro individuale e di gruppo. Ha creato un contesto capace di attivare quanto più possibile un'autentica interazione comunicativa.

Da parte degli alunni stessi c'è stato un riscontro gradualmente più positivo, in quanto attraverso autentiche opportunità di apprendimento, gli alunni hanno avuto la possibilità di essere coinvolti in modo attivo, di sviluppare abilità, di integrare le conoscenze, di rielaborare e interpretare idee da diverse prospettive e diventare, così, i veri protagonisti del proprio processo di apprendimento.

Ginosa, 21 novembre 2019

F.to
Eugenia Colamito



ISTITUTO COMPRENSIVO "G. CALÒ"
V.le M. UNGHERIA, 86 - 74013 GINOSA (TA)
tel.+390998245663- E-mail: TAIC82600L@istruzione.it – PEC:
TAIC82600L@pec.istruzione.it Sito web: www.scuolacalo.it - C.F.
90122060735

PROGETTO 10.2.2A-FSEPON-PU-2018-698

Titolo: PRONTI, CONNESSI... VIA!

Anno scolastico 2019-2020

RELAZIONE FINALE

Docente TUTOR Vito Caccetta

TITOLO MODULO: Cittadini ResponsABILI e CreATTIVI

INIZIO 24 Giugno 2019- FINE ATTIVITÀ - 22 Novembre 2019

N° ORE EFFETT. SVOLTE 60

DESTINATARI

Il corso è stato svolto dagli alunni delle classi V primaria e dalle classi I Secondaria di I grado, presso il Plesso "G.Calò" . La frequenza è stata assidua infatti tutti gli alunni hanno conseguito l'Attestato finale.

DESCRIZIONE dell'attività svolta (dal tutor) Il Tutor ha avuto il compito della gestione della piattaforma e del supporto in aula all'esperto, nello specifico: 1. Ha predisposto la programmazione insieme all'esperto. 2. E' stato sempre presente in aula durante la lezione collaborando con l'esperto. 3. E' stato di supporto agli alunni per qualunque richiesta inerente l'attività. 4. Ha controllato e aggiornato il calendario, il registro delle firme, ecc. 5. Ha collaborato con il valutatore nel somministrare il questionario di gradimento. 6. Ha inserito i dati sulla piattaforma. 7. Ha emesso gli attestati.

MEZZI UTILIZZATI

I MEZZI

VALUTAZIONE DELL'ATTIVITÀ

Il Modulo ResponsABILI e CreATTIVI, ha visto la partecipazione degli alunni delle classi prime e seconde della scuola secondaria di primo grado. I 26 allievi si sono subito mostrati responsabili e consapevoli nell'utilizzare gli strumenti digitali. L'obiettivo del progetto era l'educazione ad un uso positivo dei media, alle caratteristiche della socialità in rete come bene comune digitale. Inoltre, si intendeva fornire ai giovani studenti digitali gli strumenti per prevenire, attraverso strategie comportamentali consapevoli, situazioni di disagio online, evitando quindi meccanismi di bullismo. L'efficacia del progetto è stata accertata attraverso l'alto livello di partecipazione, di motivazione e di entusiasmo mostrato.

PUNTI DI FORZA:

Il modulo ha comprovato come una buona educazione digitale, all'uso del computer e degli smartphone nonché dei social e della Rete in generale dia una maggiore consapevolezza di

responsabilità nell'approccio alle nuove tecnologie, ma anche uno slancio creativo in tutti gli ambiti sia scolastici che sociali. Pertanto chiarisce lo stretto rapporto tra dimensione online e offline e, in generale, promuove un'idea di Rete come bene comune digitale, spazio reale di collaborazione e condivisione.

EVENTUALI CRITICITÀ:

Problemi di connessione alla rete wireless della scuola.

PERCEZIONE GLOBALE DELL' EFFICIENZA/EFFICACIA DEL PERCORSO FORMATIVO REALIZZATO

Il progetto ha avuto un riscontro positivo, infatti i ragazzi oltre ad aver acquisito l'attestato del modulo, hanno conseguito altri due attestati, di Coding da Code.org per il Corso Rapido di 20h e quello di Google First, con Scratch.edu.

Inoltre, in ambito curricolare si documenta la creazione di serious games come giochi interattivi di storia, epica, cultura generale che può essere ri-utilizzati da altri alunni dell'Istituto.

Ginosa, 3 dicembre 2019

**F.to
Vito Caccetta**