



**Candidatura N. 990259**  
**2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e**  
**cittadinanza digitale**

**Sezione: Anagrafica scuola**

**Dati anagrafici**

<b>Denominazione</b>	'E. STEIN'
<b>Codice meccanografico</b>	VAIS01200Q
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
<b>Indirizzo</b>	VIA DEI GELSOMINI, 14
<b>Provincia</b>	VA
<b>Comune</b>	Gavirate
<b>CAP</b>	21026
<b>Telefono</b>	0332745525
<b>E-mail</b>	VAIS01200Q@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.steingavirate.gov.it
<b>Numero alunni</b>	1434
<b>Plessi</b>	VAPC012013 - LICEO CLASSICO I.S.I.S "STEIN" GAVIRATE VAPS012016 - LIC.SCIENT.LINGUIST.SPORT. ISIS GAVIRATE VARC01201P - IPSSCT-I.S.I.S "STEIN" - GAVIRATE VATD012012 - I.T. C.E G. I.S.I.S. "STEIN"- GAVIRATE



## 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 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 5. ORIENTAMENTO STRATEGICO E ORGANIZZAZIONE DELLA SCUOLA 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.) Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali Utilizzo di spazi esterni alla scuola adeguatamente attrezzati (es. Laboratori Territoriali, spazi di Università, Enti di ricerca, Fondazioni, Imprese, altre scuole)



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 990259 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenze di cittadinanza digitale	COMUNICAZIONE RADIOFONICA E WEB RADIO	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	UTILIZZO E PRODUZIONE DI OGGETTI DI REALTA' VIRTUALE E REALTA' AUMENTATA	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	COMUNICAZIONE DIGITALE - EDIZIONE 1	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	COMUNICAZIONE DIGITALE - EDIZIONE 2	€ 5.682,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 22.728,00</b>



## Articolazione della candidatura

### 10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

#### 10.2.2A - Competenze di base

##### Sezione: Progetto

#### Progetto: IDEA.LAB: COMUNICAZIONE DIGITALE, WEB RADIO E REALTA' VIRTUALE/AUMENTATA

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>L'opportunità di realizzare questa iniziativa nasce dal bisogno di creare spazi espressamente dedicati agli studenti, dove loro possano sentirsi "protagonisti" e non utenti: si tratterà di luoghi dove sarà possibile sperimentare, nel concreto e al di fuori dei percorsi curricolari, l'incontro tra le idee, le competenze, i talenti dei giovani, le istanze formative della Scuola e, in prospettiva, i fabbisogni formativi e professionali del territorio.</p> <p>A questo fabbisogno il progetto risponderà con 3 moduli (di cui uno replicato in 2 edizioni) a forte carattere di innovazione e appetibilità per l'intera popolazione studentesca dell'Istituto sito nella Provincia di Varese; nel dettaglio:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Corso 'COMUNICAZIONE RADIOFONICA E WEB RADIO', della durata di 30 ore, il cui obiettivo è conoscere tutti gli aspetti di una web-radio nella consapevolezza che la scuola deve riuscire ad avvalersi nel discorso didattico di questa sfera comunicativa e sviluppare attorno ad essa una dimensione creativa e attiva del fare e non solo dell'ascoltare.</li> <li>2. Corso 'UTILIZZO E PRODUZIONE DI OGGETTI DI REALTA' VIRTUALE E REALTA' AUMENTATA', della durata di 30 ore che si basa sul presupposto che la risposta all'accelerazione della comunicazione verso il virtuale non può che coinvolgere e stimolare le giovani generazioni: gli studenti coinvolti saranno in grado di immaginare e produrre realtà aumentata e realtà virtuale.</li> <li>3. Corso 'COMUNICAZIONE DIGITALE', della durata di 30 ore, che permetterà di acquisire le tecniche base per iniziare una comunicazione attraverso blog, siti, giornali. Chi parteciperà avrà l'occasione di imparare le regole della scrittura digitale e della pubblicazione on line.</li> </ol> <p>La proposta progettuale nasce in un contesto di collaborazione tra le scuole del territorio varesino che sta permettendo agli Istituti di utilizzare al meglio le opportunità offerte dall'Avviso quadro del PON 2014-2020 in termini di progettualità e coordinamento all'interno del sistema scolastico e nei rapporti con il territorio.</p> <p>Il progetto nasce all'interno di una serie di iniziative che pongono la Provincia di Varese all'avanguardia rispetto alle iniziative formative dedicate alla diffusione e all'acquisizione di competenze nell'ambito dell'Information and Communication Technology.</p> <p>L'Istituto Edith Stein è partner della rete che ha dato il via alla realizzazione di un 'Laboratorio Territoriale per l'Occupabilità'; il progetto, promosso dalle Scuole del Territorio in partnership con soggetti pubblici e privati, è stato inserito nello scorso mese di luglio 2016, nella lista dei progetti finanziati dal MIUR nell'anno scolastico 2016-2017, essendosi classificato al 15° posto della Graduatoria Nazionale. Si tratta, in concreto, di uno spazio con collocazione centrale sul territorio, connotato da un design innovativo e fortemente caratterizzati dall'innovazione tecnologica, che costituirà un vero e proprio HUB nei confronti della rete a supporto dell'iniziativa.</p> <p>L'Istituto collabora inoltre con la Fondazione ITS per lo sviluppo delle competenze nel settore dell'informazione e dei servizi applicati alla comunicazione, approvata con il decreto 3615 del 26 aprile 2016 e costituita con l'obiettivo di favorire l'incontro e lo scambio di idee, metodi, progetti, competenze tra i diversi stakeholder dell'Istruzione e della Formazione e quelli del tessuto imprenditoriale per l'elaborazione comune di progetti che corrispondano al fabbisogno formativo di ogni azienda o di cluster di aziende e che rispondano all'esigenza di formazione di lavoratori competenti e qualificati nell'ambito dei settori tecnologici delle reti e del digitale per giovani neo diplomati, neo laureati o desiderosi di riprogettare il loro futuro lavorativo.</p> <p>In un territorio dove la filiera "produttiva" dell'Information and Communication Technology" è</p>



una delle naturali destinazioni, in termini occupazionali, degli studenti delle Scuole varesine, con particolare riferimento a quelle professioni che contemplano il possesso di competenze nel settore dei media e della comunicazione attraverso le nuove tecnologie, la presenza di rilevanti aziende del settore ICT permette trend occupazionali in crescita, che fanno prefigurare interessanti prospettive di ulteriore sviluppo del settore.

L'idea progettuale che sottende alla proposta è quella di creare un network di laboratori (o di laboratori in rete) presenti in ogni Scuola del territorio da collegare al Laboratorio Territoriale per l'Occupabilità, ai laboratori di ricerca scientifica, universitaria ed imprenditoriale già esistenti, dove gli studenti possano studiare e sperimentare la concreta realizzazione di idee innovative, in una sorta di "aula virtuale" dove sono sempre presenti i docenti, i ricercatori universitari e i soggetti del mondo del lavoro e dell'impresa ("startupper", imprenditori dell'innovazione, tecnici di laboratorio, etc.).

## Sezione: Caratteristiche del Progetto

### Contesto di riferimento

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

L'economia del territorio si basa sull'attività di diversi settori industriali, presenti a Gavirate e nei comuni limitrofi, che interessano principalmente la produzione di elettrodomestici, cemento, mobili, utensileria. Le crescenti iscrizioni al corso Turismo confermano la vitalità nel territorio di questo settore, che ancora offre diverse opportunità lavorative, favorite dal contesto ambientale e dai beni artistici di grande interesse.

L'Istituto collabora con vari soggetti del territorio, che accolgono i nostri studenti nei percorsi di alternanza scuola lavoro e negli stage estivi. In collegamento con le realtà lavorative del territorio, l'ISIS svolge attività di placement scolastico avvalendosi del sostegno dell'associazione AlmaDiploma e di una intensa collaborazione con l'Informagiovani di Gavirate.

Negli ultimi anni si è registrata una netta flessione delle attività commerciali, della piccola e media impresa e dell'artigianato del territorio, particolarmente colpiti dalla crisi economica nazionale e di conseguenza locale, cui è seguita la diffusione di lavori occasionali e saltuari. La congiuntura ha interessato diverse famiglie dei nostri studenti, non più in grado di provvedere all'acquisto dei libri di testo, del materiale scolastico e delle quote richieste per viaggi di istruzione e soggiorni studio. La riscossione delle voci di finanziamento dell'ente Provincia avviene spesso in ritardo rispetto alle esigenze dell'Istituto



## 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.

In coerenza con gli obiettivi del PON (Ob. Specifico 10.2 Miglioramento delle competenze chiave degli allievi) e con riferimento alle diverse competenze previste dall'Avviso la proposta progettuale intende proporre una didattica laboratoriale che superi quella frontale e trasmissiva dei saperi, mettendo al centro lo studente e i propri bisogni per affrontare in maniera efficace e coinvolgente lo sviluppo delle competenze di "cittadinanza digitale".

Gli obiettivi progettuali, descritti nel dettaglio nella sezione dedicata ai moduli, sono conformi agli obiettivi scritti nel 'manifesto culturale' del laboratorio territoriale per l'occupabilità che annovera tra gli altri:

- Avvicinare gli studenti delle scuole superiori partner al mondo della modellizzazione, prototipazione, automazione, robotica, mecatronica, coding, innovazione digitale
- Coinvolgere gli studenti in attività di tutoring, peer to peer, coworking, tutoraggio inclusivo
- Promuovere negli studenti lo spirito di autoimprenditorialità, start up
- Promuovere l'apprendimento attraverso il Learning by doing
- Diffondere le prospettive e le implicazioni di Industria 4.0 e Internet delle cose
- Sviluppare competenze negli ambiti del tutoraggio, del peer to peer e di team leader
- Favorire un approccio al problem solving sviluppando lo spirito di autoimprenditorialità e la creazione di start up (non comprare il videogioco, non scaricare le app, ma realizzarle).

### **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 intende incentivare la creatività e l'inventiva degli utenti coinvolti nelle varie attività: a partire dall'impianto proposto, ideato sulla base degli obiettivi del PTOF, e dal confronto tra le Scuole che partecipano alla rete, la fase di start up dell'iniziativa progettuale potrà far leva su sessioni partecipate, in cui gli studenti potranno, tramite tecniche di brainstorming e di design thinking, proporre soluzioni innovative e fantasiose ai diversi casi d'uso proposti come spunti di lavoro nel laboratorio stesso.

Questa fase, detta divergente, avrà lo scopo di stimolare gli studenti a proporre quante più idee possibili per risolvere problemi sentiti o condivisi nel laboratorio stesso; da questo gran numero di idee, poi, sarà poi possibile selezionare le più stimolanti per procedere, sempre all'interno del laboratorio, alla realizzazione di soluzioni tecniche.

Realtà virtuale, utilizzo di risorse multimediali interattive, uso di piattaforme di condivisione, problem solving, flipped classroom, permetteranno agli studenti di costruire il proprio sapere e di testare in qualsiasi momento le proprie competenze: il ruolo dei trainer sarà quello di "guida" che incoraggia gli studenti alla ricerca personale e alla collaborazione e condivisione dei saperi appresi; le discussioni e il confronto che verranno avviati in classe permetteranno agli studenti di socializzare e collaborare nella risoluzione di problemi comuni, utili ai fini dell'apprendimento.

### **Apertura della scuola oltre l'orario**

Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, di sera, di sabato, nel periodo estivo.

L'apertura degli spazi per le attività laboratoriali delle scuole primarie dell'istituto è di norma già garantita durante tutta la settimana rendendoli così fruibili dai gruppi partecipanti ai diversi moduli. Per tutti gli indirizzi sono inoltre già previsti momenti di apertura pomeridiana straordinari per le attività svolte in collaborazione con il contributo dei volontari o con le Associazioni del territorio.

Ad ulteriore garanzia dell'apertura degli spazi va citato il contributo che potranno fornire i rappresentanti dei genitori, che da tempo collaborano con l'Istituto contribuendo in maniera significativa al successo delle iniziative extracurricolari.

Per tutte le ulteriori esigenze, il pieno supporto della componente genitori e degli studenti, che sono stati coinvolti fin dalla rilevazione dei fabbisogni che ha dato luogo alla presente proposta, garantirà l'accordo necessario ad utilizzare al meglio gli spazi.

### **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 principale punto di riferimento è la rete "Laboratorio Territoriale diffuso per l'Occupabilità nella Provincia Di Varese" (che conta 16 Scuole del territorio) di cui l'Istituto è capofila, che ha tra gli obiettivi statuari proprio Apertura della scuola al territorio e possibilità di utilizzo degli spazi anche al di fuori dell'orario scolastico, in linea con le rinnovate esigenze della popolazione scolastica.

Per allargare ulteriormente tale rete, l'Istituto partecipa ad una iniziativa di collaborazione 'dal basso' nata tra numerose scuole del territorio (se ne contano quasi 20, citati nell'apposita sezione del formulario). Tale collaborazione, è finalizzata al confronto e collaborazione nell'ambito delle modalità di gestione dei finanziamenti, sulle modalità di monitoraggio e valutazione dei risultati progettuali, nell'ambito delle modalità di erogazione dei moduli formativi.

Ulteriori collaborazioni sono già attive con numerosi soggetti del territorio con la 'Fondazione ITS per l'Informazione e la Comunicazione' il centro nevralgico della rete territoriale varesina, che garantirà replicabilità dell'iniziativa nell'intera Provincia e anche oltre.

Si prevede infine di coinvolgere, a titolo oneroso, enti specializzati nel supporto alla progettazione operativa, alla valutazione, al monitoraggio e ad una adeguata valorizzazione, in termini di mainstreaming, dell'iniziativa.



## 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.).

I moduli verranno realizzati prevalentemente attraverso metodologie didattiche di “flipped classroom”: in questo paradigma didattico gli studenti saranno incoraggiati a costruire il proprio sapere e a testare le proprie competenze attraverso attività pratiche.

Il ruolo del docente sarà quello di fungere da “guida” e da riferimento e stimolo per incoraggiare gli studenti ad una continua ricerca personale e alla collaborazione e condivisione di saperi.

I corsi favoriranno inoltre un approccio ludico che faccia leva sulla possibilità di divertimento e di gioco per permettere ai diversi gruppi di lavoro ed individui di partecipare attivamente e con trasporto alle attività; le attività saranno finalizzate alla realizzazione di soluzioni, progetti e saranno improntate alla logica del coding.

Come detto in premessa l'opportunità di realizzare questa iniziativa nasce dal bisogno di creare spazi espressamente dedicati agli studenti, dove loro possano sentirsi “protagonisti” e non utenti: si tratterà di luoghi dove per centinaia di giovani sarà possibile sperimentare, nel concreto e al di fuori dei percorsi curricolari, l'incontro tra le idee, le competenze, i talenti dei giovani, le istanze formative della Scuola e, in prospettiva, i fabbisogni formativi e professionali del territorio.

### **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 si pone in linea di continuità con le iniziative illustrate in premessa (descrizione) e persegue finalità di promozione del Piano Nazionale Scuola Digitale, come evidenziato negli obiettivi del PTOF. Sono numerose i progetti già realizzati o in essere presso la scuola (vedi sezione specifica del presente formulario) ed altre sono già state programmate, di concerto con il Laboratorio Territoriale per l'occupabilità ([www.eventbrite.it/o/idealab-13644042386](http://www.eventbrite.it/o/idealab-13644042386)).

La continuità con altre azioni Del PON è dimostrata dalla partecipazione dell'Istituto ai agli Avvisi del PON (grazie ai quali sarà possibile garantire le necessarie infrastrutture all'iniziativa), nel dettaglio:

- 9035 del 13/07/2015 - FESR - realizzazione/ampliamento rete Lan-WLan
- 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI

Sono inoltre state presentati progetti a valere su

- Avviso pubblico per la realizzazione da parte delle istituzioni scolastiche ed educative statali di biblioteche scolastiche innovative, concepite come centri di informazione e documentazione anche in ambito digitale – PNSD
- Avviso MIUR "INTERVENTI PER IL SOSTEGNO, LA RIMOTIVAZIONE E LA PREVENZIONE DELLA DISPERSIONE SCOLASTICA" con progetto "Metodo di studio"
- Avviso MIUR "Piano di azioni e iniziative per la prevenzione dei fenomeni di cyber-bullismo" con il progetto "Sicuri in RETE".

## 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.

Negli spazi laboratoriali gli studenti saranno incentivati ad interagire, attraverso l'avvio di discussioni tra loro, che permetteranno di chiarire meglio determinati concetti importanti appresi autonomamente. Le discussioni e il confronto che verranno avviati in classe permetteranno agli studenti di socializzare e collaborare nella risoluzione di un problema comune. Gli studenti sono in grado di raggiungere il massimo livello della tassonomia di Bloom quando esprimono il loro apprendimento attraverso la creazione (learning by doing); potranno anche lavorare in modo cooperativo per creare prodotti atti a mostrare il loro apprendimento (Cooperative Learning) collaborativo).

Con particolare riferimento all'utenza BES il laboratorio potrà diventare, grazie alle sue caratteristiche comunicative e alla configurabilità della sua interfaccia, un ausilio indispensabile per il raggiungimento di una maggior autonomia per gli utenti con Bisogni Educativi Speciali, facilitando l'apprendimento, la scrittura, la comunicazione e il gioco.

Tutti gli studenti coinvolti nel network di scuole collegate a Idea.Lab, una volta seguito il laboratorio, potrebbero diventare tutor per altri compagni trasmettendo la passione per il per i temi trattati (comunicazione digitale e radiofonica, big data, realtà virtuale e aumentata); un approccio alle competenze digitali, a partire dalla scuola, crea le condizioni per sviluppare efficacemente l'uso consapevole delle tecnologie.

## 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.

Le attività da realizzare nei laboratori si pongono pertanto obiettivi concreti di sviluppo del potenziale di iniziativa e delle competenze dei partecipanti: lo sviluppo e stimolo reciproco avverrà grazie alla valorizzazione della rete di Scuole, che condivideranno risultati, metodologie, sperimentazioni e quant'altro utile a "fare sistema". Tutti i soggetti che partecipano alla proposta progettuale saranno chiamati a contribuire in termini di valutazione e valorizzazione dei risultati, contribuendo ad osservarne i risultati.

L'appartenenza ad una rete diffusa contribuirà ad aprire la scuola al territorio e offrirà la possibilità di utilizzo degli spazi anche a soggetti esterni alla Scuola (esperti di settore, differenti stakeholders della formazione superiore, continua e permanente) che avranno così la possibilità di interloquire con i soggetti dell'istruzione scolastica, in linea con le rinnovate esigenze di una scuola aperta, propositiva e innovativa.

La valutazione di impatto verrà garantita da un monitoraggio iniziale, in itinere e finale documentato con registri appositamente creati da un Team di valutazione e con tanto di rimando a prodotti finali resi pubblici. Il Team dovrà utilizzare strumenti formali (analisi dei costi, questionari, test, interviste ecc.) e strumenti informali: analisi dei documenti, osservazioni, riunioni di gruppi di utenti, etc. al fine di valutare l'efficacia dell'intervento.

### **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).

L'appartenenza dell'Istituto alla rete di Scuole che sostengono il laboratorio territoriale per l'occupabilità pone il progetto nel quadro di un contesto virtuoso che intende porsi come un vero e proprio cluster formativo ad alta concentrazione di tecnologie digitali, in grado di sviluppare un sistema formativo innovativo, integrato a quello economico/produttivo e orientato allo sviluppo del potenziale del territorio in una logica di rete e di specializzazione.

Le iniziative laboratoriali da realizzare nel presente progetto saranno concepite come incubatori di buone prassi, "catalizzatori di innovazione" verso nuove pratiche di insegnamento, nuovi modelli di organizzazione scolastica, nuovi prodotti e strumenti a supporto dell'insegnamento di qualità, al fine rendere concrete le raccomandazioni e le direttive europee, che indicano nella didattica per competenze la nuova via di sviluppo del sistema scolastico europeo.

I laboratori in rete (o la rete di laboratori) rappresenteranno così i "fiori all'occhiello" di un sistema territoriale che vanta numerosi primati ed eccellenze sia sul versante del tessuto produttivo che su quello del sistema dell'istruzione e della formazione professionale, con l'obiettivo di consolidare tali primati e di migliorarli ulteriormente, nella logica di una competitività che non riguarda più solo il territorio italiano né quello europeo, ma che vede giocata la sfida dell'innovazione a livello mondiale.

### **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.

Come già accennato nelle sezioni precedenti la componente genitori è stata attivamente coinvolta fin dall'inizio dell'ideazione dell'intervento. Attraverso la partecipazione al Consiglio di Istituto, che ha approvato la partecipazione agli Avvisi del PON e ne ha quindi condivisi gli obiettivi anche i genitori hanno contribuito ad avviare il circuito virtuoso che ha portato l'Istituto ad elaborare numerose proposte sugli Avvisi pubblicati nel primo quadrimestre del 2017.

Come introduzione al modulo di 30 ore, è contemplata la possibilità di organizzare un percorso breve sulla legalità digitale, poi valorizzato anche nelle attività laboratoriali. A questi incontri "propedeutici" saranno invitati anche i genitori.

L'opportunità di realizzare questa iniziativa nasce dal bisogno di creare spazi espressamente dedicati agli studenti, dove loro possano sentirsi "protagonisti" e non utenti: si tratterà di luoghi dove sarà possibile sperimentare, nel concreto e al di fuori dei percorsi curricolari, l'incontro tra le idee, le competenze, i talenti dei giovani, le istanze formative della Scuola.

### **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

I moduli fanno (tutti) riferimento alle tematiche e contenuti esemplificati nell'allegato 2 (Cittadinanza Digitale) dell'Avviso, con particolare riferimento alla tabella 1, così articolata:

A. Educazione all'informazione: Corso 'COMUNICAZIONE DIGITALE'

B. Lettura, scrittura e produzione in ambienti digitali: Corso 'COMUNICAZIONE DIGITALE' e Corso 'UTILIZZO E PRODUZIONE DI OGGETTI DI REALTA' VIRTUALE E REALTA' AUMENTATA'

C. Cultura digitale: ancora il corso 'COMUNICAZIONE RADIOFONICA E WEB RADIO'

Sono inoltre numerose le attività realizzate dall'Istituto nell'ambito di questi temi, con particolare riferimento al laboratorio IDEA.LAB. A titolo esemplificativo si possono citare le altre iniziative pensate per la programmazione delle attività nel periodo di start up attualmente in corso:

- LA PROTOTIPAZIONE 3D PER LA CREATIVITÀ, LA COLLABORAZIONE, LA COMUNICAZIONE
- TECNICHE DI REALIZZAZIONE VIDEO
- PROPRIETA' INTELLETTUALE E LINUX
- BIG DATA E INTELLIGENZA ARTIFICIALE



## 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
ECDL	71	<a href="http://www.steingavirate.gov.it/website/atti-vita-progetti/ecdl/">http://www.steingavirate.gov.it/website/atti-vita-progetti/ecdl/</a>
Rete di scopo finalizzata alla partecipazione al bando art.29 del D.M. 663 del 2016 (rete "CLIL FS reading")	11	<a href="http://www.steingavirate.gov.it/website/consiglio-di-istituto/verbali-consiglio-distituto/">www.steingavirate.gov.it/website/consiglio-di-istituto/verbali-consiglio-distituto/</a>
SETTIMANA DEL CODING	69	<a href="http://www.steingavirate.gov.it/website/atti-vita-progetti/codeweek2015/">http://www.steingavirate.gov.it/website/atti-vita-progetti/codeweek2015/</a>
Sicuri in RETE	11	<a href="http://www.steingavirate.gov.it/website/wp-content/uploads/2016/01/PTOF-STEIN-COMPLETO-V3-02apr2017-GOV.pdf">http://www.steingavirate.gov.it/website/wp-content/uploads/2016/01/PTOF-STEIN-COMPLETO-V3-02apr2017-GOV.pdf</a>
"Let's build our ideal city – CLIL puzzle"	11	<a href="http://www.steingavirate.gov.it/.../PTOF-STEIN-COMPLETO-V3-02apr2017-GOV.pdf">www.steingavirate.gov.it/.../PTOF-STEIN-COMPLETO-V3-02apr2017-GOV.pdf</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr protocollo	Data Protocollo	All egato



<p>La disponibilità della Fondazione, in termini di competenze da apportare alla partnership, si concretizzerà nella condivisione di strumenti, progettualità, metodologie didattiche e nell'attivazione delle reti territoriali utili alla valutabilità ed alla replicabilità dell'iniziativa nel tempo e sul territorio varesino, grazie alla partnership di alto livello che ha dato luogo all'iniziativa, così articolata: gli istituti E. Tosi di Busto Arsizio, Geymonat di Tradate, Facchinetti di Castellanza e Acof - Olga Fiorini di Busto Arsizio, gli istituti Daverio-Casula di Varese, Riva di Saronno, Keynes di Gazzada, l'Agenzia Formativa della Provincia di Varese e la Fondazione ENAIP Lombardia; le aziende Eolo SPA, Guttadauro Computers and Software s.r.l., Elettronica Networking Informatica Assistenza Computers s.r.l., Reti SPA., le Università LIUC di Castellanza e Insubria di Varese con il dipartimento di Scienze Teoriche e Applicate, il sistema confindustriale di Varese attraverso la società SPI - Servizi e Promozioni Industriali, la Confartigianato imprese di Varese, l'Associazione Noi del Tosi, la Provincia di Varese settore Istruzione, Formazione Professionale, Apprendistato.</p>	<p>1</p>	<p>Fondazione ITS per lo sviluppo delle competenze del settore dell'informazione INCOM</p>	<p>Dichiarazione di intenti</p>	<p>50/ 2017/PO N</p>	<p>11/04/2017</p>	<p>Sì</p>
<p>Verranno attivate ulteriori collaborazioni atte finalizzate al: - Supporto nell'analisi del fabbisogno formativo dei gruppi target in relazione agli obiettivi dell'Avviso (attraverso l'analisi del RAV e del PTOF) e individuazione delle modalità di realizzazione - Supporto tecnico e supervisione metodologica nelle diverse fasi di realizzazione del progetto (progettazione di dettaglio, realizzazione dei moduli, monitoraggio e valutazione degli interventi, gestione amministrativa) con le modalità che saranno ritenute reciprocamente più opportune in una visione di partnership ed in una logica di sussidiarietà.</p>		<p>Fondazioni, soggetti del privato sociale, enti di formazione e consulenza</p>				



Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
<p>Con riferimento all'Avviso Quadro, considerato che tutti gli Istituti coinvolti intendono presentare alcune proposte da finanziare nell'ambito degli avvisi pubblicati dal MIUR, secondo il programma previsto, tutti gli Istituti in elenco confermano la volontà di collaborare con gli altri Istituti in elenco per la realizzazione delle iniziative che verranno finanziate con i fondi europei previsti dall'avviso stesso.</p> <p>Le forme e le modalità di collaborazione verranno definite successivamente all'approvazione delle proposte progettuali che verranno presentate e saranno finalizzate, a titolo indicativo, alla collaborazione nei seguenti ambiti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- confronto e collaborazione nell'ambito delle modalità di gestione dei finanziamenti</li> <li>- confronto e collaborazione sulle modalità di monitoraggio e valutazione dei risultati progettuali</li> <li>- confronto e collaborazione nell'ambito delle modalità di erogazione dei moduli formativi</li> </ul>	<p>VAIS01200Q 'E. STEIN' VATD02000X 'E.TOSI' VAIS01900E C. FACCHINETTI VAIC857005 I.C. BUSTO A. 'BERTACCHI' VAIC85900R I.C. BUSTO A. 'E. DE AMICIS' VAIC858001 I.C. BUSTO A.'PERTINI' VAIC81600V I.C. CASSANO MAGNAGO 'II' VAIC80500C I.C. FAGNANO OLONA 'FERMI' VAIC87500P I.C. GALLARATE 'CARDANO -LEGA' VAIC80800X I.C. LONATE POZZOLO 'CARMINATI' VAIC84600P I.C. SOLBIATE OLONA 'A. MORO' VAIC81700P I.C. STATALE MANZONI VAIC85500D I.C.BUSTO A. 'N. TOMMASEO' VAIC829001 I.C.LAVENO MOMBELLO 'MONTEGGIA' VAIS001009 I.S.I.S. 'DA VINCI-PASCOLI' VAIC856009 IC BUSTO A. ' G.A BOSSI' VAPS01000D LICEO SCIENTIFICO 'TOSI' - BUSTO ARSIZIO</p>	VV	21/04/20 17	Si
<p>In conformità a quanto previsto dall'articolo 7 (Reti di scuole) del D.P.R. 8 marzo 1999, n. 275 (Regolamento recante norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche) e nella consapevolezza del ruolo centrale che le tecnologie possono svolgere nel processo di rinnovamento della didattica e che lo sviluppo della didattica laboratoriale sia un elemento imprescindibile per stimolare la crescita professionale, le competenze e l'autoimprenditorialità, coniugando insieme innovazione, istruzione, inclusione, anche attraverso la partecipazione di enti pubblici e locali, camere di commercio, industria, artigianato e agricoltura, università, associazioni, fondazioni, enti di formazione professionale, istituti tecnici superiori e imprese private, gli Istituti Scolastici della Provincia di Varese, hanno sottoscritto un accordo di Rete che persegue le seguenti le seguenti finalità generali (coerenti con l'Avviso):</p> <p>A. Apertura della scuola al territorio e</p>	<p>VATD02000X 'E.TOSI' VAIS01900E C. FACCHINETTI VAMM325009 CPIA 1 VARESE VAMM326005 CPIA 2 VARESE VAIC87500P I.C. GALLARATE 'CARDANO -LEGA' VAIC878006 I.C. GALLARATE 'DANTE' VAIC87600E I.C. GALLARATE 'DE AMICIS' VAIC87700A I.C. GALLARATE 'PONTI' VAIC81700P I.C. STATALE MANZONI VAIS02100E I.I.S. GADDA ROSSELLI VARC030007 I.P.S.S.C.T. 'P.VERRI' -BUSTO ARSIZIO VAIS001009 I.S.I.S. 'DA VINCI-PASCOLI' VAIS008004 ISIS ANDREA PONTI VAPS01000D LICEO SCIENTIFICO 'TOSI' - BUSTO ARSIZIO</p>	6400	15/09/20 16	Si



possibilità di utilizzo degli spazi anche al di fuori dell'orario scolastico, in linea con le rinnovate esigenze della popolazione scolastica ma anche della possibilità di creare spazi dove altri soggetti (ricercatori universitari, esperti di formazione aziendale, tecnici esperti di nuove tecnologie, esperti di settore, differenti stakeholders della formazione superiore, continua e permanente) abbiano la possibilità di interloquire con i soggetti dell'istruzione scolastica.

B. Orientamento della didattica e della formazione ai settori strategici del Made in Italy, con particolare attenzione all'Information and Communication Technology (ICT), al settore dell'Aerospace e del relativo indotto, alle filiere della meccanica – mecatronica - automazione e al settore Tessile Abbigliamento e Calzatura (TAC) in base alla vocazione produttiva, culturale e sociale del territorio della Provincia di Varese, ulteriormente descritta nelle sezioni che seguono.

C. Fruibilità di servizi propedeutici al collocamento al lavoro o alla riqualificazione di giovani non occupati, in stretta relazione con l'attività dei Poli Tecnologici Professionali coinvolti, con quella delle Fondazioni ITS partecipanti, con le differenti Reti a geometria variabile, citate nelle proposte originarie e nelle sezioni che seguono, che operano nel campo dell'orientamento al lavoro, della cura e prevenzione della dispersione scolastica e della qualifica delle professionalità attraverso innovativi percorsi di certificazione delle competenze all'interno del sistema "duale" dell'Istruzione e formazione professionale della Regione Lombardia.

L'accordo di rete è aperto a tutte le Scuole del territorio che aderiranno all'Avviso PON Competenze digitali

--	--	--	--

**Tipologie Strutture Ospitanti Estere**

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

**Sezione: Riepilogo Moduli**

**Riepilogo moduli**

Modulo	Costo totale
--------	--------------



COMUNICAZIONE RADIOFONICA E WEB RADIO	€ 5.682,00
UTILIZZO E PRODUZIONE DI OGGETTI DI REALTA' VIRTUALE E REALTA' AUMENTATA	€ 5.682,00
COMUNICAZIONE DIGITALE - EDIZIONE 1	€ 5.682,00
COMUNICAZIONE DIGITALE - EDIZIONE 2	€ 5.682,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 22.728,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenze di cittadinanza digitale**

**Titolo: COMUNICAZIONE RADIOFONICA E WEB RADIO**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	COMUNICAZIONE RADIOFONICA E WEB RADIO
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Obiettivi didattico/formativi del modulo</p> <p>La radio è un mezzo di comunicazione consolidato e intramontabile, che non si fa sopraffare dalle nuove tecnologie, al contrario riesce a sfruttarle a suo vantaggio, continuando a mantenere il suo fascino e la sua potenza comunicativa.</p> <p>Dietro ad una trasmissione radiofonica c'è una vera e propria azienda, persone con diversi ruoli che contribuiscono al funzionamento di una radio: non solo speaker e registi, ma anche una redazione, un esperto in comunicazione digitale, un tecnico e infine una parte amministrativa. In questo corso, pensato per gli studenti, l'obiettivo è conoscere tutti gli aspetti di una web-radio nella consapevolezza che la scuola deve riuscire ad avvalersi nel discorso didattico di questa sfera comunicativa e sviluppare attorno ad essa una dimensione creativa e attiva del fare e non solo dell'ascoltare.</p> <p>Contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Breve storia della nascita delle radio libere</li> <li>- La radio come mezzo di comunicazione</li> <li>- Le diverse tipologie di radio</li> <li>- Le differenti tipologie di trasmissione ed evoluzioni (AM, FM, Web)</li> <li>- Le figure professionali e l'organigramma interno</li> <li>- Costruzione di un palinsesto radiofonico (pubblicità, jingle, station ecc)</li> <li>- Costituzione tecnica base di una radio</li> <li>- Differenze delle strumentazioni tecniche di una radio di ieri e di oggi</li> <li>- Differenze della trasmissione di una radio di ieri e di oggi</li> <li>- Caratteristiche specifiche di una web-radio</li> <li>- Trasmissioni "Live" o "On demand"</li> <li>- Software radiofonico: comprensione e utilizzo</li> <li>- Modalità e tecniche di speakeraggio del conduttore</li> <li>- Modalità e tecnica di regia radiofonica</li> <li>- Attività redazionale</li> <li>- Pratica in uno studio radiofonico</li> <li>- La programmazione musicale di una radio e i rapporti con le case discografiche</li> <li>- Aspetti legali, software e licenze per costruire una webradio</li> <li>- Il lavoro di un conduttore professionista, i segreti della tecnica di speakeraggio e delle proprietà di linguaggio.</li> </ul> <p>Metodologie e strategie didattiche applicate</p>



Si prevede l'utilizzo di un approccio laboratoriale (hands-on) finalizzato all'impostazione di progetti (project-based learning) che porteranno alla progettazione di piccole Web Radio scolastiche e quindi all'apprendimento attraverso la pratica (learning by doing). Gli studenti saranno quindi al centro del processo formativo, attraverso attività di gruppo (cooperative learning) per incoraggiare e stimolare il raggiungimento di competenze trasversali come il problem solving, la comunicazione, la collaborazione e la creatività.

#### Risultati attesi

Scopo di questo corso è quello di avvicinare gli studenti al mondo della radio al fine di educarli ad un uso esperto, critico e creativo delle tecnologie, dai media tradizionali a quelli più evoluti. Al termine del percorso i ragazzi avranno acquisito un adeguato livello di competenze legate ai linguaggi della comunicazione in generale e a quella radiofonica in particolare. Gli studenti saranno in grado di esprimersi da autori, attori e protagonisti in questi nuovi contesti.

#### Esempi di attività che potranno essere realizzate

Gli studenti durante il percorso verranno coinvolti in contesti e situazioni concrete: saranno chiamati a progettare e creare piccole web radio rivolte alle comunità scolastiche, oppure a realtà territoriali o sociali (gruppi sportivi, di volontariato). Anche in queste fasi, saranno sempre coadiuvati dal supporto dei docenti coach. Uno dei contesti ipotizzati prevede che i ragazzi possano creare dei podcast tematici legati a contesti didattici. Questo semplice ma importante passaggio consentirà loro di diventare davvero protagonisti dell'apprendimento, contribuendo tanto alla costruzione del sapere, quanto alla sua divulgazione attraverso le web radio grazie alle proprie creazioni.

#### Modalità di verifica e valutazione

Le web radio o i podcast realizzati dagli studenti verranno valutati sia dai formatori del corso che dalle persone interessate e coinvolte rispetto ai contenuti prodotti: studenti, genitori, dirigenti scolastici e docenti, associazioni sportive o di volontariato. Si possono ipotizzare dei concorsi veri e propri, oppure lasciare che sia il gradimento on line a determinare l'esito della competizione.

#### Ambienti, attrezzature e infrastrutture

Il corso verrà svolto presso l'Istituto STEIN in stretta collaborazione con il laboratorio territoriale sito presso i Molini Marzoli in Busto Arsizio. Si creeranno forti sinergie con realtà radiofoniche locali per far sperimentare concretamente il mondo della radio vivendo concrete esperienze sul campo.

#### Sviluppi futuri

Instaurando una collaborazione con realtà radiofoniche locali, così come con le scuole ed il territorio in genere, gli studenti si sentiranno fieri protagonisti dei propri upgrade e risultati. Questo favorirà il coinvolgimento degli studenti, tanto in termini numerici quanto in termini emotivi e psicologici, sia per senso di appartenenza che per la visibilità offerta dal proprio operato.

<b>Data inizio prevista</b>	30/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Competenze di cittadinanza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	VAPS012016 VARC01201P VATD012012
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30



## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: COMUNICAZIONE RADIOFONICA E WEB RADIO

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

## Elenco dei moduli

**Modulo: Competenze di cittadinanza digitale**

**Titolo: UTILIZZO E PRODUZIONE DI OGGETTI DI REALTA' VIRTUALE E REALTA' AUMENTATA**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	UTILIZZO E PRODUZIONE DI OGGETTI DI REALTA' VIRTUALE E REALTA' AUMENTATA
<b>Descrizione modulo</b>	<p>UTILIZZO E PRODUZIONE DI OGGETTI DI REALTA' VIRTUALE E REALTA' AUMENTATA</p> <p>Obiettivi didattico/formativi del modulo La realtà virtuale, nelle sue diverse forme rappresenta uno degli strumenti di comunicazione del futuro. Dal turismo tradizionale a quello museale, passando per il marketing e la promozione di eventi, la realtà aumentata sta entrando negli standard di allestimento di mostre e ambienti, nonché nel marketing. In aggiunta, la realtà virtuale riesce a supportare addestramenti in ambienti complessi da ricostruire (cabine di pilotaggio, macchinari, sicurezza) e viene utilizzata in contesti di marketing (showroom virtuali). La risposta all'accelerazione della comunicazione verso il virtuale non può che coinvolgere e stimolare le giovani generazioni: gli studenti coinvolti saranno in grado di immaginare e produrre realtà aumentata e realtà virtuale.</p> <p>Contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realtà virtuale e aumentata: campi semantici e attualizzazione d'uso</li> <li>- Strategie di comunicazione e coinvolgimento del lettore in contesto immersivo</li> <li>- Strumenti per la fruizione di realtà virtuale</li> <li>- Strumenti per la produzione di percorsi virtuali con piattaforme di authoring</li> <li>- Software esistenti per la fruizione di realtà aumentata (Augmented Reality - RA): app apple - app android</li> <li>- Strumenti per la produzione di realtà aumentata: Aurasma - Layer</li> <li>- Strumenti per la produzione di oggetti 3D e 4D destinati alla realtà aumentata</li> <li>- Realtà mista</li> </ul> <p>Metodologie e strategie didattiche applicate Si prevede l'utilizzo di un approccio laboratoriale (hands-on) finalizzato alla realizzazione di progetti di Realtà Virtuale (project-based learning) e quindi all'apprendimento attraverso la pratica (learning by doing). Gli studenti saranno quindi al centro del processo</p>



formativo, attraverso attività di gruppo (cooperative learning) per incoraggiare e stimolare il raggiungimento di competenze trasversali come il problem solving, la comunicazione, la collaborazione e la creatività.

#### Risultati attesi

Gli studenti durante il percorso verranno coinvolti in contesti e situazioni concrete. Al termine del corso avranno prodotto percorsi virtuali, di realtà aumentata o di realtà mista, legati al mondo a loro vicino, sia in termini di territorialità che di contesti tecnologici all'avanguardia. In questo modo renderanno operative le conoscenze, le abilità e le competenze teoriche acquisite. Alternativamente gli studenti produrranno contenuti digitali e materiali didattici di VR o AR da condividere all'interno della scuola e collegati ad alcune materie di insegnamento (ad esempio geografia, storia, storia dell'arte, inglese e altre lingue straniere, ...).

#### Esempi di attività che potranno essere realizzate

In primis, si ipotizza la creazione del Tour Virtuale della propria scuola, della propria cittadina, di monumenti, musei o mostre di interesse. In seconda battuta, si possono immaginare materiali didattici da usare a scuola legati a contenuti disciplinari e ripensati in contesti immersivi che abbiano un impatto sulla comprensione e memorizzazione, così come sul coinvolgimento attento ed emotivo.

#### Modalità di verifica e valutazione

I prodotti realizzati dagli studenti verranno valutati sia dai formatori del corso che dalle persone interessate e coinvolte nei prodotti: i dirigenti scolastici coinvolti valuteranno il tour virtuale della scuola, gli assessori e gli esperti del territorio valuteranno i tour virtuali.

#### Ambienti, attrezzature e infrastrutture

Il corso verrà svolto presso l'Istituto STEIN in stretta collaborazione con il laboratorio territoriale sito presso i Molini Marzoli in Busto Arsizio. Sarà così possibile utilizzare strumentazioni adeguate per sviluppare le tematiche e implementare i progetti: workstation con tecnologie che combinano elementi di VR con AR, visori VR, videocamere 360, piattaforme di authoring per le produzioni di oggetti di VR e AR ed infine software ed App esistenti sul mercato per la fruizione di realtà aumentata.

#### Sviluppi futuri

Instaurando una collaborazione con enti locali e comuni, possiamo prevedere la realizzazione e la massiva diffusione di tour virtuali da parte degli enti stessi (on line o da App). Comuni e bellezze del territorio potranno essere promosse grazie alla predisposizione di una loro esplorazione virtuale. Gli studenti diverranno protagonisti di un'azione di marketing, di promozione del turismo e della cultura locale, una sfida aperta e concreta (challenge based learning e problem solving) per i giovani discenti. Questo impatto trasversale sul territorio favorirà tanto il coinvolgimento degli studenti, per senso di appartenenza e per visibilità del proprio operato, quanto lo sviluppo di cittadinanza piena e consapevole rispetto al bello ed alla storia dei luoghi che circondano i giovani.

<b>Data inizio prevista</b>	30/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Competenze di cittadinanza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	VAPS012016 VARC01201P VATD012012
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30



**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: UTILIZZO E PRODUZIONE DI OGGETTI DI REALTA' VIRTUALE E REALTA' AUMENTATA**

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

**Elenco dei moduli**

**Modulo: Competenze di cittadinanza digitale**

**Titolo: COMUNICAZIONE DIGITALE - EDIZIONE 1**

**Dettagli modulo**

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	COMUNICAZIONE DIGITALE - EDIZIONE 1
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Obiettivi didattico/formativi del modulo Saper comunicare, essere in grado di farsi ascoltare e soprattutto capire è un'arte che si costruisce con la tecnica, la pratica ma anche la conoscenza della complessità del mondo che ascolta. Il digitale ha ampliato la possibilità di farsi conoscere e ascoltare ma occorrono alcune regole e competenze per diventare un "comunicatore digitale". La scrittura sul web, ma anche la multimedialità e la gestione dei social network diventano competenze indispensabili.</p> <p>Contenuti Un percorso di formazione permetterà di acquisire le tecniche base per iniziare una comunicazione attraverso blog, siti, giornali. In 30 ore si impareranno le regole della scrittura digitale e della pubblicazione on line: - cos'è la comunicazione e i diversi livelli (scrittura, immagini, social) - articolo di cronaca - intervista - inchiesta - recensione - la web reputation e la cultura digitale. - marketing e pubblicità (come l'economia digitale segue i nostri comportamenti e i nuovi modelli di marketing).</p> <p>Metodologie e strategie didattiche applicate Il corso si articolerà su 30 ore di lezione alternando momenti di teoria a momenti laboratoriali (hands-on) finalizzati alla realizzazione di progetti (project-based learning) e quindi all'apprendimento attraverso la pratica (learning by doing). Gli studenti saranno quindi al centro del processo formativo, attraverso attività di gruppo (cooperative learning) per incoraggiare e stimolare il raggiungimento di competenze trasversali come il problem solving, la comunicazione, la collaborazione e la creatività.</p> <p>Risultati attesi Al termine del corso acquisiranno importanti competenze trasversali spendibili anche nel</p>



	<p>mondo del lavoro come:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- capacità di comunicare a differenti livelli</li> <li>- capacità di chiarire concetti e raccontare dettagli che rendono una storia interessante</li> <li>- capacità di scrivere in stile giornalistico</li> <li>- capacità di utilizzare in modo integrato sistemi diversi di comunicazione</li> <li>- abilità a usare la piattaforma digitale Wordpress</li> <li>- abilità a utilizzare strumenti di trasmissione e registrazione video</li> <li>- capacità di realizzare un business-plan</li> <li>- conoscenze del sistema di advertising</li> </ul> <p>Esempi di attività che potranno essere realizzate</p> <p>Gli studenti durante il percorso verranno coinvolti in contesti e situazioni concrete. Potranno essere avviati alla creazione di un blog multimediale dedicato a tematiche di interesse per la scuola ma anche a realtà circostanti: il proprio comune di residenza, il proprio territorio per la promozione turistica</p> <p>Modalità di verifica e valutazione</p> <p>I prodotti realizzati dagli studenti verranno valutati sia dai formatori del corso che dalle persone interessate e coinvolte nei prodotti: sindaci, assessori, pro loco, presidi e professori. Si potrebbero attuare dei contest e delle competizioni votate da persone esterne al progetto e utilizzare queste informazioni per valutare i lavori, o, ancora, il gradimento, le condivisioni e i follower delle pubblicazioni.</p> <p>Ambienti, attrezzature e infrastrutture</p> <p>Il corso verrà svolto presso l'Istituto STEIN in stretta collaborazione con il laboratorio territoriale sito presso i Molini Marzoli in Busto Arsizio. Sarà così possibile misurarsi con diversi tipi di attrezzature, dalle più professionali come videocamere, cavalletti, set luci a quelli più immediati come smartphone e tablet, imparando a gestirle ed utilizzarle al meglio a seconda del contesto di lavoro. Le postazioni fisse di "redazione" avranno a disposizione PC con programmi di montaggio audio-video ed elaborazione di testi ed immagini, oltre alla rete internet.</p> <p>Sviluppi futuri</p> <p>Tali corsi possono essere replicati per raggiungere tutti gli studenti interessati. Se si instaura una collaborazione con enti locali, pro loco e comuni si potrebbe prevedere di utilizzare i materiali proposti, per la promozione turistica di realtà territoriali quali siti ed edifici di interesse storico, artistico, culturale e naturalistico: musei, aree sacre, riqualificazioni edilizie, percorsi urbani e nei parchi. Si potrebbe creare un'ulteriore collaborazione per promuovere eventi rilevanti per il territorio e documentare svolgimento ed esiti dello stesso.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	30/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Competenze di cittadinanza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	VAPS012016 VARC01201P VATD012012
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: COMUNICAZIONE DIGITALE - EDIZIONE 1



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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Competenze di cittadinanza digitale**

**Titolo: COMUNICAZIONE DIGITALE - EDIZIONE 2**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	COMUNICAZIONE DIGITALE - EDIZIONE 2
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Obiettivi didattico/formativi del modulo</p> <p>Saper comunicare, essere in grado di farsi ascoltare e soprattutto capire è un'arte che si costruisce con la tecnica, la pratica ma anche la conoscenza della complessità del mondo che ascolta. Il digitale ha ampliato la possibilità di farsi conoscere e ascoltare ma occorrono alcune regole e competenze per diventare un "comunicatore digitale". La scrittura sul web, ma anche la multimedialità e la gestione dei social network diventano competenze indispensabili.</p> <p>Contenuti</p> <p>Un percorso di formazione permetterà di acquisire le tecniche base per iniziare una comunicazione attraverso blog, siti, giornali.</p> <p>In 30 ore si impareranno le regole della scrittura digitale e della pubblicazione on line:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• cos'è la comunicazione e i diversi livelli (scrittura, immagini, social)</li> <li>• articolo di cronaca</li> <li>• intervista</li> <li>• inchiesta</li> <li>• recensione</li> <li>• la web reputation e la cultura digitale.</li> <li>• marketing e pubblicità ( come l'economia digitale segue i nostri comportamenti e i nuovi modelli di marketing).</li> </ul> <p>Metodologie e strategie didattiche applicate</p> <p>Il corso si articolerà su 30 ore di lezione alternando momenti di teoria a momenti laboratoriali (hands-on) finalizzati alla realizzazione di progetti (project-based learning) e quindi all'apprendimento attraverso la pratica (learning by doing). Gli studenti saranno quindi al centro del processo formativo, attraverso attività di gruppo (cooperative learning) per incoraggiare e stimolare il raggiungimento di competenze trasversali come il problem solving, la comunicazione, la collaborazione e la creatività.</p> <p>Risultati attesi</p> <p>Al termine del corso acquisiranno importanti competenze trasversali spendibili anche nel mondo del lavoro come:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- capacità di comunicare a differenti livelli</li> <li>- capacità di chiarire concetti e raccontare dettagli che rendono una storia interessante</li> <li>- capacità di scrivere in stile giornalistico</li> </ul>



- capacità di utilizzare in modo integrato sistemi diversi di comunicazione
- abilità a usare la piattaforma digitale Wordpress
- abilità a utilizzare strumenti di trasmissione e registrazione video
- capacità di realizzare un business-plan
- conoscenze del sistema di advertising

Esempi di attività che potranno essere realizzate

Gli studenti durante il percorso verranno coinvolti in contesti e situazioni concrete.

Potranno essere avviati alla creazione di un blog multimediale dedicato a tematiche di interesse per la scuola ma anche a realtà circostanti: il proprio comune di residenza, il proprio territorio per la promozione turistica

Modalità di verifica e valutazione

I prodotti realizzati dagli studenti verranno valutati sia dai formatori del corso che dalle persone interessate e coinvolte nei prodotti: sindaci, assessori, pro loco, presidi e professori. Si potrebbero attuare dei contest e delle competizioni votate da persone esterne al progetto e utilizzare queste informazioni per valutare i lavori, o, ancora, il gradimento, le condivisioni e i follower delle pubblicazioni.

Ambienti, attrezzature e infrastrutture

Il corso verrà svolto presso l'Istituto STEIN in stretta collaborazione con il laboratorio territoriale sito presso i Molini Marzoli in Busto Arsizio. Sarà così possibile misurarsi con diversi tipi di attrezzature, dalle più professionali come videocamere, cavalletti, set luci a quelli più immediati come smartphone e tablet, imparando a gestirle ed utilizzarle al meglio a seconda del contesto di lavoro. Le postazioni fisse di "redazione" avranno a disposizione PC con programmi di montaggio audio-video ed elaborazione di testi ed immagini, oltre alla rete internet.

Sviluppi futuri

Tali corsi possono essere replicati per raggiungere tutti gli studenti interessati. Se si instaura una collaborazione con enti locali, pro loco e comuni si potrebbe prevedere di utilizzare i materiali proposti, per la promozione turistica di realtà territoriali quali siti ed edifici di interesse storico, artistico, culturale e naturalistico: musei, aree sacre, riqualificazioni edilizie, percorsi urbani e nei parchi.

Si potrebbe creare un'ulteriore collaborazione per promuovere eventi rilevanti per il territorio e documentare svolgimento ed esiti dello stesso.

<b>Data inizio prevista</b>	30/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Competenze di cittadinanza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	VAPS012016 VARC01201P VATD012012
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: COMUNICAZIONE DIGITALE - EDIZIONE 2

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 €



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 'E. STEIN' (VAIS01200Q)

Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>



## Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 990259)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 22.728,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 25.000,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	prot.1842/C22 delib.4 verb.5
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	07/03/2017
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	prot. 1841/C22 delib. 69/2017
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	29/03/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	18/05/2017 10:59:25
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Sì
<b>Si dichiara di avere la disponibilità di spazi attrezzati per lo svolgimento delle attività proposte</b>	Sì

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>COMUNICAZIONE RADIOFONICA E WEB RADIO</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>UTILIZZO E PRODUZIONE DI OGGETTI DI REALTA' VIRTUALE E REALTA' AUMENTATA</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>COMUNICAZIONE DIGITALE - EDIZIONE 1</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>COMUNICAZIONE DIGITALE - EDIZIONE 2</u>	€ 5.682,00	
	<b>Totale Progetto "IDEA.LAB: COMUNICAZIONE DIGITALE, WEB RADIO E REALTA' VIRTUALE/AUMENTATA"</b>	<b>€ 22.728,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 22.728,00</b>	<b>€ 25.000,00</b>



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 'E. STEIN' (VAIS01200Q)