

Candidatura N. 13185
2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI**Sezione: Anagrafica scuola**

Dati anagrafici	
Denominazione	SASSOFERRATO 'BARTOLO DA SASS.'
Codice meccanografico	ANIC806004
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	P.LE PARTIGIANI DEL MONTE STREGA,1
Provincia	AN
Comune	Sassoferrato
CAP	60041
Telefono	07329335
E-mail	ANIC806004@istruzione.it
Sito web	icsassoferrato.gov.it
Numero alunni	840
Plessi	ANAA806011 - GENGA - CAPOLUOGO ANAA806033 - 'GIANNI RODARI' ANEE806016 - 'RIONE BORGO' ANEE806038 - ' S. BRILLARELLI' ANEE806049 - GENGA 'MERLONI' ANMM806015 - SASSOFERRATO 'BARTOLO DA SASS.' ANMM806026 - GENGA

Sezione: Rilevazioni dati sulla scuola

Criteri di ammissione/selezione come da Avviso

Numero di aree da destinare ad ambienti digitali	7
Numero di aree da destinare ad ambienti digitali provviste di copertura rete	7
Percentuale del livello di copertura della rete esistente	100%
Con questa proposta progettuale quante classi pensate di coinvolgere?	22
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su sezioni intere?	Sì - N. sezioni 6
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su un insieme di classi dello stesso anno?	Sì - Tutte le classi presenti
Il progetto prevede l'impiego di ambienti e dispositivi digitali per l'inclusione o l'integrazione in coerenza con la Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità e con la normativa italiana (BES) e con il PAI (Piano Annuale per l'Inclusività) – Direttiva Ministeriale del 27 dicembre 2012 e C.M. n. 8 del 2013, prot.561	Sì
livello di coinvolgimento della scuola nel progetto e coerenza dell'intervento con almeno uno di questi progetti: didattica attiva, laboratorialità, mobile learning, impiego di contenuti e repository digitali, impiego degli spazi didattici inseriti nel Piano dell'offerta formativa (specificare il livello di diffusione di progetti coerenti)	tutte le classi
Servizi online disponibili	Registro elettronico Webmail

Rilevazione connettività in ingresso

Fornitore della connettività	Telecom Italia Tim
Estremi del contratto	0732 13340748



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

MIUR

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

Scuola SASSOFERRATO 'BARTOLO DA SASS.'
(ANIC806004)

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 13185 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli tipo 10.8.1.A3

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
6	dotazioni segreteria e utenza	€ 2.000,00	€ 2.000,00
5	aule aumentate- aule laboratorio	€ 20.000,00	€ 10.931,45
5	aule aumentate		€ 8.068,55
	TOTALE FORNITURE		€ 21.000,00

Articolazione della candidatura

10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori

10.8.1.A3 - Ambienti multimediali

Sezione: Progetto

Progetto

Progetto	
Titolo progetto	Promuovere competenze per i cittadini di domani
Descrizione progetto	Bambini e ragazzi appaiono ormai sempre meno motivati al lavoro e allo studio e di conseguenza le attuali pratiche didattiche non ottengono più i risultati di un tempo. Gli alunni sono attratti ed utilizzano sempre più precocemente gli strumenti tecnologici e questi, se utilizzati con competenza da parte dei docenti, possono riattivare gli studenti, attraverso la pratica d'aula, alla costruzione di conoscenze proprio a partire dagli oggetti culturali di cui i ragazzi si appropriano, a volte inconsapevolmente. Le tecnologie motivano i ragazzi, ma anche l'insegnante, che riassume il ruolo di costruttore di cultura, regista e facilitatore: con l'utilizzo della tecnologia egli mette insieme le conoscenze per costruire saperi. Ma le conoscenze non vengono più fornite, bensì esplorate, condivise, manipolate, gestite, trasformate, rivisitate contestualizzate e diversamente situate dagli studenti sotto la guida dell'insegnante. In questo modo le tecnologie sono dirette a supportare e amplificare fondamentali capacità dei nostri processi cognitivi e mentali, come: ricordare, comunicare, imparare ad apprendere conoscenze, elaborarle e svilupparle. Sono strumento per migliorare il processo di insegnamento-apprendimento poiché possono rendere gli alunni più attivi, autonomi e responsabili, possono far sì che gli studenti mantengano alto sia il livello di attenzione a ciò che li circonda, sia la curiosità di trovare risposte alle tante domande che i fatti e i fenomeni osservati sollecitano. Per fare ciò si richiede una trasformazione organizzativa dell'ambiente di apprendimento che avvii un processo di ripensamento delle tradizionali modalità di gestione della didattica e dell'aula, un ambiente adeguato alle esigenze di una generazione sempre più immersa nel digitale, in cui sia tenuta e mantenuta, in classe e fuori classe, una forte integrazione tra la didattica ordinaria e l'uso delle tecnologie informatiche. La sfida che le nuove tecnologie pongono è quella di trattenere una strategia formativa in grado di combinare in modo significativo ed efficace gli strumenti di comunicazione disponibili per il raggiungimento degli obiettivi didattici prefissati. L'aspetto più rilevante del problema riguarda le modalità di integrazione tra la didattica tradizionale basata essenzialmente sul libro di testo e quella che usa risorse digitali, in termini di learning object (lo) e di lavagna interattiva multimediale (lim). Per fare ciò non serve solo una rete internet e strumenti per la sua gestione, ma anche una discreta dotazione di strumenti tecnologici e ambienti di apprendimento che si possano trasformare in base alle esigenze formative degli studenti. Finalità del progetto è infatti il potenziamento delle dotazioni tecnologiche e degli ambienti di apprendimento per il rafforzamento di tutte le competenze chiave che si integrano con tutte le competenze disciplinari prescritte nelle Indicazioni Nazionali 2012. Nello specifico si intende arricchire alcune aule tradizionali e alcuni laboratori (scientifico, linguistico, biblioteca) con le tecnologie, divenendo AULE AUMENTATE per una fruizione collettiva e individuale del web e dei saperi, per una quotidiana inclusione del digitale nella didattica.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Obiettivi specifici e risultati attesi

cfr Capitolo 3. "Modalità di partecipazione" al punto 1 lett. a) dell'Avviso

Il Parlamento europeo e il Consiglio hanno approvato il 18 dicembre 2006 una Raccomandazione *'relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente'*.

La competenza digitale è la quarta delle competenze chiave per l'apprendimento permanente; consiste [...] *"nel saper utilizzare, con dimestichezza e spirito critico, le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata dalle abilità di base nelle TIC (Tecnologie di Informazione e di Comunicazione): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet."*

La competenza digitale *"arricchisce la possibilità di accesso ai saperi, consente la realizzazione di percorsi individuali di*

apprendimento, la comunicazione interattiva e la personale espressione creativa". Anche le competenze fondamentali del XXI secolo menzionano tra le altre la competenza digitale (*literacy skill*) che declinano in un set di abilità relative a:

- F interazione: capacità di sperimentare l'ambiente con un approccio di problem-solving;
- F performance: abilità di adottare prospettive alternative al fine di improvvisare e scoprire;
- F simulazione: abilità di interpretare e costruire modelli dinamici di fenomeni reali;
- F appropriazione: abilità di sintetizzare e re-mediare contenuti multimediali;
- F multitasking: abilità di scansionare il proprio ambiente mantenendo più fuochi di attenzione;
- F cognizione distribuita: abilità di interagire in modo significativo con gli strumenti ed espandere le proprie capacità mentali;
- F intelligenza distribuita: abilità di mettere insieme l'informazione e mettere a confronto i vari punti di vista nell'ottica di un comune obiettivo;
- F giudizio: abilità di valutare l'affidabilità e la credibilità delle diverse fonti di informazione;
- F navigazione crossmediale: abilità di seguire il flusso della narrazione e dell'informazione attraverso molteplici modalità di rappresentazione;
- F networking: abilità di fare rete per sintetizzare e disseminare informazione;
- F negoziazione: abilità di confrontarsi con modalità di comunicazione diverse, rispettando il punto di vista altrui.

Le TIC possono quindi offrire significative occasioni per sviluppare le competenze di

- F comunicazione,
- F collaborazione,
- F *problem solving*,

Le TIC sono in grado di adattarsi al livello di abilità e conoscenze del singolo alunno promuovendo un apprendimento di tipo individualizzato ed autonomo, monitorando le prestazioni e il progresso dello studente.

Si propongono, quindi, come irrinunciabili per lo studente tre ambiti di competenze:

1. la padronanza della Rete e delle risorse multimediali;
2. la reale utilizzazione delle nuove risorse informatiche per l'apprendimento e l'acquisizione di competenze nuove;
3. l'acquisizione di competenze essenziali, come la capacità di lavorare in gruppo, la creatività, la pluridisciplinarietà, la capacità di adattamento delle innovazioni, di comunicazione interculturale e di risoluzione di problemi.

Gli obiettivi specifici che ci prefissiamo di raggiungere con tale progetto sono:

- Favorire una reale interazione tra insegnamento e apprendimento.
- Favorire l'apprendimento delle competenze chiave, facilitando l'accesso ai contenuti presenti sul web.
- Favorire la centralità dell'alunno, la cooperazione e la comunicazione scuola-famiglia.
- Favorire la partecipazione attiva degli alunni alla costruzione del loro sapere.
- Promuovere il miglioramento continuo dell'offerta formativa e dell'apprendimento.
- Responsabilizzare all'uso corretto di internet.
- Selezionare adeguatamente le conoscenze irrinunciabili delle diverse discipline.
- Attivare una didattica laboratoriale ed orientativa.
- Favorire l'autonomia e l'auto-regolazione degli alunni.
- Analizzare il contributo che le nuove tecnologie possono offrire per ripensare la quotidianità dell'agire didattico.
- Creare allineamento tra l'insegnare e l'apprendere.
- Sviluppare le competenze dei docenti per attivare una mediazione didattica efficace.
- Creare e gestire percorsi che supportino la personalizzazione e l'inclusione.
- Ripensare la progettazione didattica a partire dalla lezione, focalizzando l'attenzione sull'azione didattica e sul contributo possibile delle tecnologie alla personalizzazione e all'inclusione.
- Favorire la co-progettazione e la condivisione tra docenti.

Coerentemente con le linee guida definite dal MIUR, si vuole progettare un modello di processo didattico innovativo che utilizzi le tecnologie digitali e si soffermi sulla nuova organizzazione delle aule in ambienti di apprendimento multimediali, per raggiungere gli obiettivi prioritari di miglioramento del nostro istituto.

Peculiarità del progetto rispetto a: organizzazione del tempo-scuola, riorganizzazione didattico-metodologica, innovazione curriculare, uso di contenuti digitali
cfr Capitolo 3. "Modalità di partecipazione" al punto 1 lett. a) dell'Avviso

Il progetto, oltre alla priorità di fornire a tutti gli alunni pari opportunità di accesso ai saperi, individua le presenti peculiarità:

Riorganizzazione del tempo scuola:

La comunicazione all'interno della scuola sarà gestita in maniera più efficace.

Snellendo, con l'uso di mappe "piene" di cui si parlerà in seguito, le procedure di progettazione, predisposizione di materiali, documentazione, i docenti avranno modo di migliorare la qualità dell'insegnamento.

Condividendo sul cloud i materiali prodotti, si ridurrà anche il tempo di condivisione dei materiali e si semplificheranno le procedure, rendendo maggiormente agevoli le comunicazioni scuola-famiglia, tra docenti e tra i plessi dell'Istituto.

Riorganizzazione metodologico-didattica:

Il cuore del progetto PROPIT- Progettare per personalizzazione e inclusione con le tecnologie-è la centralità dell'azione. I docenti organizzeranno la progettazione complessiva, costituita dalle diverse Unità di Insegnamento/Apprendimento (da ora UDIA) in una mappa che costituirà il percorso a cui tornare e ritornare con gli studenti per operazioni meta cognitive e di assestamento delle conoscenze costruite. La mappa si sviluppa in ulteriori mappe, che chiameremo di secondo livello, ciascuna delle quali rappresenta una UDIA. Il percorso dell'UDIA è strutturato per nodi, ognuno dei quali contiene dei materiali: una serie di informazioni, contributi, testi, link per raggiungere video o siti di interesse per la ricerca di informazioni, nonché esercizi, compiti, lavori più o meno complessi fruibili dagli alunni nell'ottica della personalizzazione dell'apprendimento. Le "finestre" infatti aprono ambienti per l'apprendimento personalizzato e/o individualizzato secondo le esigenze di apprendimento degli studenti (bambini o ragazzi che siano). In alcuni casi le mappe, tra loro connesse come una matryoska, in alcuni punti si ramificano permettendo percorsi raffinatamente personalizzati. L'artefatto progettuale costruito dai docenti, spesso con il supporto degli stessi alunni, prende corpo e diviene mediatore didattico: da guida per l'attività del docente, diviene un mezzo che permette al docente di dialogare con la classe, con gruppi di alunni, con i singoli, e con cui lo studente può continuamente confrontarsi intervenendo sul disegno stesso del percorso didattico.

Docenti e studenti potranno realmente costruire conoscenze significative accedendo alle informazioni della rete, informazioni che la rete fornisce nelle loro mille forme: immagini, video, ipertesti, testi di ogni tipo, selezionabili a seconda delle esigenze di insegnamento/apprendimento. Il progetto PROPIT supervisionato dal gruppo **Edit** dell'Università di Macerata (MC) interessa altre nove scuole variamente collocate sul territorio nazionale.

Le attività didattiche disciplinari e trasversali nel nuovo ambiente "connesso" sono progettate come momenti di didattica attiva in cui lo studente, dopo l'individuazione di un problema da lui stesso sollecitato (problematizzazione della realtà) o sollecitato dal docente, a seguito di precise consegne o autonomamente formula le proprie ipotesi, progetta, sperimenta, impara a raccogliere dati dal web, ad analizzarli e a confrontarli con le ipotesi formulate, controlla i risultati, discute e argomenta le proprie scelte, negozia e costruisce significati, giunge a conclusioni e apre così la mente per la costruzione delle conoscenze personali e collettive. Questa riorganizzazione metodologico-didattica si lega alla disponibilità delle risorse di rete e alla comunicazione virtuale (Repository delle lezioni, piattaforma educational, strumenti di condivisione, cloud storage, mobile device ed altro)

Innovazione curricolare

La scuola non può trascurare i profondi mutamenti che la diffusione delle tecnologie di rete sta producendo nella costruzione della conoscenza globale e deve assumere un ruolo strategico nell'educare le nuove generazioni, sia proponendo tecnologie della comunicazione come strumento in grado di potenziare lo studio e i processi di apprendimento individuali, sia aiutando gli studenti ad utilizzare le risorse della rete in modo critico, eticamente corretto e attivo, in modo da diventare essi stessi co-costruttori attenti e responsabili delle conoscenze in rete.

Gli alunni debbono essere formati alla consapevolezza che la costruzione di conoscenze è frutto di una ricerca che non trascuri dati e fonti per l'elaborazione di falsi racconti, ma li seleziona e impara ad utilizzarli scientificamente per costruire porzioni di "verità" intesa come raggiungimento di risultati rigorosamente accertati che possano contribuire alla costruzione di nuove conoscenze: ciò in tutte le discipline.

Per ottenere questo è necessario, in primis, guidarli nella navigazione selezionando le fonti e le relazioni autentiche (individuando e gestendo la navigazione su siti "protetti"), educandoli all'utilizzo di una risorsa, quella digitale, ormai necessaria ed indispensabile per vivere come cittadini del mondo ed integrarsi con competenza e flessibilità nel mondo del lavoro.

In estrema sintesi, l'Istituto Comprensivo di Sassoferrato propone di integrare in aula diversi strumenti digitali per proporre una didattica attiva con un nuovo modello di progettazione "sostenibile" con le tecnologie da sperimentare nei vari ordini di scuola composto di mappe digitali tra loro interconnesse che: esplicitano la progettazione (dal percorso annuale alla singola lezione), raccolgono tutti i materiali utili alla costruzione di conoscenze soddisfacendo l'esigenza di documentazione e di trasferibilità delle pratiche, offrono materiali per la personalizzazione e l'individualizzazione dell'apprendimento

L'innovazione del progetto si basa su tre focus:

1. Centralità dell'azione
2. Apprendimento attraverso la pratica: ovvero tutto ciò che coinvolge in modo attivo lo studente
3. Centralità delle tecnologie

USO DEI CONTENUTI DIGITALI

A supporto dei docenti, in un approccio alla didattica rinnovata, secondo i modelli didattici proposti e gli spazi fisici rinnovati, si inseriscono le tecnologie hardware indispensabili per concorrere al raggiungimento delle finalità precedentemente descritte.

In particolare abbiamo individuato diversi elementi tecnologici a seconda della tipologia di approccio didattico ricercato. Possiamo quindi parlare di strumenti per:

1. Presentazione

Gli strumenti necessari alle presentazioni includono tutti quei device utili ad instaurare una relazione frontale tra il docente e la classe o tra alunni e classe, favorendo un coinvolgimento di tutti gli studenti. In questo gruppo rientrano primariamente le **LIM** (Lavagne Interattive Multimediali) e i videoproiettori. Accanto alle LIM troviamo i **proiettori interattivi** che consentono di rendere interattiva qualsiasi superficie e permettono un'ottima mobilità grazie ad appositi carrelli. Questi strumenti hardware sono provvisti di un software che consente di creare facilmente lezioni in aula. Tra gli strumenti per la condivisione di materiale didattico troviamo il **visualizzatore** (o document camera) che consente di effettuare l'ingrandimento di oggetti o libri o altro materiale con lo scopo di favorirne la visualizzazione sul pc e quindi sulla LIM (o monitor o dispositivo), riducendo in modo significativo i tempi di preparazione e aumentando la condivisione e la circolazione delle informazioni in classe. Il coinvolgimento di un'intera classe fa sì che sia particolarmente importante una diffusione totale dell'audio in aula: gli **speaker** delle LIM certamente sono un valido supporto.

2. Lavoro di gruppo

Per il lavoro di gruppo e per instaurare relazioni tra diversi gruppi di alunni che lavorano insieme ad uno stesso progetto, per un apprendimento partecipativo abbiamo individuato diversi **computer** notebook da utilizzare uno per gruppo e un **laboratorio scientifico portatile**, ovvero un kit di differenti misuratori per analizzare la realtà che ci circonda e poterne studiare i dati estrapolati tramite software da utilizzare a gruppi, collegabile alla LIM o Laptop.

3. Lavoro individuale

Gli strumenti atti a favorire uno studio individuale che abbiamo individuato sono **computer** notebook.

4. Creazione, gestione e condivisione dei contenuti

I docenti realizzeranno delle UDIA (unità di insegnamento apprendimento) interattive, per stimolare e accompagnare i ragazzi verso l'utilizzo efficiente e responsabile delle risorse e assicurare un apprendimento produttivo.

Gli insegnanti impegnati nel progetto, costruiranno e utilizzeranno Learning Object per:

- fruizione collettiva in aula;
- lavoro collaborativo in classe;
- modelli di peer education (modalità che prevede una forte interazione tra gli studenti con forme di sostegno

reciproco);

- utilizzo nei percorsi personalizzati (recupero e potenziamento).

Gli alunni possono interagire, modificare a loro volta nuovi contenuti. Analizzando le fonti messe a disposizione dal web, possono creare documentazione da poter utilizzare offline (ebook) o online (web-book) secondo la creatività individuale e di gruppo, lasciando spazio all'emozione, all'avventura cognitiva (simulazioni pratiche, esercitazioni ecc.).

Abbiamo creato una piattaforma in cui inserire i contenuti realizzati. Essa è caratterizzata dalla gestione dei contenuti (contenuti didattici) e dalla collaborazione in piattaforma che permette agli insegnanti di creare, condividere, riutilizzare, e adattare il proprio insegnamento presentando più versioni di contenuto per i singoli studenti, gruppi di studenti o classi.

Strategie di intervento adottate dalla scuola per le disabilità cfr Capitolo 3. "Modalità di partecipazione" al punto 1 lett. a) dell'Avviso

I nostri docenti osservano attentamente quali sono gli stili di apprendimento prevalenti tra i loro studenti, sia per tenerli presenti nell'intento di rendere più efficaci le loro lezioni, sia per contrastarli quando risultassero d'ostacolo, facilitando l'uso di stili ritenuti più adeguati. L'attenzione per gli stili degli allievi consente inoltre di valorizzare alcune caratteristiche su cui non ci si sofferma mai sufficientemente.

Gli alunni con disabilità in questo progetto sono inseriti in gruppi di lavoro con livelli eterogenei in cui ciascuno è impegnato secondo le proprie possibilità e sollecitato a mobilitare tutte le proprie risorse per il raggiungimento di un obiettivo comune.

Tutti i percorsi sono progettati tenendo conto delle esigenze di personalizzazione e di individualizzazione dell'apprendimento.

In ogni artefatto è infatti presente una diramazione del percorso che va incontro ai bisogni degli alunni disabili o con altri bisogni educativi speciali. Nella ramificazione semplificata è inserita una pluralità di materiali (LO) che permetterà all'alunno il raggiungimento delle competenze di base del curriculum.

Tramite l'utilizzo di internet, inoltre, è possibile sostenere gli studenti nell'apprendimento, grazie a capacità di registrazione e memorizzazione delle lezioni. Ciò consentirà agli alunni con disabilità, che spesso si assentano frequentemente e a chiunque altro studente ne avesse bisogno, di non sentirsi mai escluso dal processo di insegnamento-apprendimento e di essere incluso nelle dinamiche della propria classe.

Elementi di congruità e coerenza della proposta progettuale con il POF della scuola

cfr Capitolo 3. "Modalità di partecipazione" al punto 1 lett. b) dell'Avviso

Si richiede di indicare il titolo di quei progetti inseriti nel POF coerenti con il presente Progetto e di riportare anche il link al POF stesso.

Il progetto di sperimentazione "**PROgettare per la Personalizzazione e l'Inclusione con le Tecnologie**" *Pro.p.i.t* è inserito nel Pof.

Esso risponde ai criteri generali di elaborazione del Piano dell'offerta formativa dettati dal Consiglio di Istituto e coniuga, integrandolo, quanto nel Pof dichiarato in merito a:

- Ø Garanzia di successo formativo a ciascuno
- Ø Costruzione di conoscenze significative
- Ø Utilizzo competente delle NT nella didattica per la formazione di alunni competenti nell'uso del digitale e della rete
- Ø Personalizzazione e inclusione
- Ø Sviluppo delle competenze disciplinari e delle competenze chiave europee e di cittadinanza

Altri progetti inseriti nel Pof che necessitano del progetto PON

Consiglio Comunale dei Ragazzi e delle Ragazze

Sperimentazione Nuove Indicazioni nazionali 2012-**Scuola del fare scuola del pensare**

“Programma il futuro”-CINI MIUR

“Sono come mangio” Consorzio Parmigiano Reggiano

“Oro della terra” - Legambiente Marche

“Adotta un monumento della nostra Italia” Legambiente

“Sette personaggi per 11 esperienze” Ambito AATO

“Scrittori di classe 2” – Conad

<http://icsassoferrato.gov.it/documenti/piano-offerta-formativa/pof/pof-a-s-2014-2015>

**Descrizione del modello di ambiente che si intende realizzare ed eventuale allegato
(cfr Capitolo 3. “Modalità di partecipazione” al punto 1 lett. c) dell’Avviso)**

**Si ricorda di esporre puntualmente le modalità di collocazione delle attrezzature che si intende
acquisire**

Descrizione modulo

1. Aule “aumentate” dalla tecnologia

L’aula aumentata laboratorio di scienze che si vuole realizzare nel nostro Istituto prevede una **LIM** touch IR con 10 tocchi e utenti simultanei per un’area attiva di 78” su 4:3, la superficie è resistente e scrivibile con pennarello a secco, con **speaker** integrati e hub per la loro gestione affinché si possa diffondere l’audio. La LIM necessita per il suo funzionamento di un **videoproiettore** XGA (4:3) ad ottica ultracorta con almeno un rapporto di proiezione 0,36:1, luminosità 3.000 lumen e 6.000:1 di contrasto. Il pc per la LIM sarà un **notebook** Win 8.1, di facile trasportabilità, prevede inoltre il **laboratorio scientifico portatile di scienze** (portatile, per misurare diversi parametri anche contemporaneamente, con immagazzinamento dei dati e semplice invio ai pc o lim), inoltre una **document camera** può esser utilizzata per condividere del materiale cartaceo con tutti gli altri utenti connessi, ma, grazie alla testina rotante, può fungere anche da webcam e mostrare la classe o esperimenti fatti. L’aula è già dotata di arredo specifico per lavorare in gruppo e materiali e sussidi scientifici.

L’aula aumentata Biblioteca che si vuole realizzare nel nostro Istituto prevede il **supporto mobile 3 in 1** unito ad un **videoproiettore interattivo** con penne e notebook Win 8.1 che consente di trasformare qualsiasi superficie in area di interazione, che sia una classica parete, un ripiano che funge da tavolo o il pavimento stesso, sarà quindi possibile lavorare su una determinata area. I grandi tavoli già in dotazione saranno dotati di **notebook** Win 8.1 per la consultazione e la ricerca. La **document camera** può essere utilizzata sia per condividere del materiale cartaceo con tutti gli altri utenti, sia per la visualizzazione di testi e immagini per la lettura (e-book reader).

L’aula aumentata laboratorio linguistico che si vuole realizzare nel nostro Istituto prevede una **LIM** touch IR con 10 tocchi e utenti simultanei per un’area attiva di 78” su 4:3, la superficie resistente e scrivibile con pennarello a secco, con **speaker** integrati e hub per la loro gestione affinché si possa diffondere l’audio. La LIM necessita per il suo funzionamento di un **videoproiettore** XGA (4:3) ad ottica ultracorta con almeno un rapporto di proiezione 0,36:1, luminosità 3.000 lumen e 6.000:1 di contrasto. Il pc per la LIM sarà un **notebook** Win 8.1, di facile trasportabilità. La **document camera** può esser utilizzata per condividere del materiale cartaceo con tutti gli altri utenti. **Software** per lo storytelling (sviluppo dell’alfabetizzazione e della comunicazione con sicurezza) per docente ed alunni con 25 attività proposte. L’aula è già dotata di 18 postazioni desktop a disposizione degli alunni e una postazione desktop docente.

Le tre aule aumentate sopra descritte sono attualmente fruite da circa 440 alunni di scuola primaria e secondari a di 1° grado del nostro istituto, ecco pertanto la necessità di potenziarle per poterne fruire in pieno e sviluppare al massimo le competenze degli alunni che le frequentano.

Aule aumentate dalla tecnologia (a-b-c) che si vogliono realizzare nel nostro Istituto prevedono la gestione

simultanea di aule tradizionali arricchite con dotazioni per la fruizione collettiva e individuale del web e di contenuti. Le aule vengono completate nella dotazione di una **LIM** touch IR con 10 tocchi e utenti simultanei per un'area attiva di 78" su 4:3, la superficie è resistente e scrivibile con pennarello a secco, con **speaker** integrati e hub per la loro gestione affinché si possa diffondere l'audio. La LIM necessita per il suo funzionamento di un **videoproiettore** XGA (4:3) ad ottica ultracorta con almeno un rapporto di proiezione 0,36:1, luminosità 3.000 lumen e 6.000:1 di contrasto. Il pc per la LIM sarà un **notebook** Win 8.1, di facile trasportabilità. Software per l'insegnamento della matematica 1-2 pack. 24 studenti, per accrescere le competenze relative ai numeri, problem solving, pensiero algebrico, misura, geometria, e consapevolezza spaziale per docente ed alunni con 24 attività proposte e creazione di nuove lezioni personalizzabili.

2. Postazioni informatiche per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati e ai servizi digitali della scuola

Per la realizzazione delle "Postazioni informatiche per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati e ai servizi digitali della scuola", il nostro Istituto ritiene opportuno dotare la segreteria di una nuova postazione composta da un **pc desktop con monitor** da utilizzare per l'archiviazione dati. Si vuole inoltre creare una postazione per l'utenza con un **pc desktop con grande monitor**.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
dotazioni segreteria e utenza	€ 2.000,00
aule aumentate- aule laboratorio	€ 10.931,45
aule aumentate	€ 8.068,55
TOTALE FORNITURE	€ 21.000,00

Sezione: Spese Generali

Riepilogo Spese Generali

Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	2,00 % (€ 440,00)	€ 440,00
Spese organizzative e gestionali	2,00 % (€ 440,00)	€ 440,00
Piccoli adattamenti edilizi	6,00 % (€ 1.320,00)	€ 0,00
Pubblicità	2,00 % (€ 440,00)	€ 120,00
Collaudo	1,00 % (€ 220,00)	€ 0,00
Addestramento all'uso delle attrezzature	2,00 % (€ 440,00)	€ 0,00
TOTALE SPESE GENERALI	(€ 1.000,00)	€ 1.000,00
TOTALE FORNITURE		€ 21.000,00
TOTALE PROGETTO		€ 22.000,00

Si evidenzia che la pubblicità è obbligatoria. Pertanto qualora si intenda non valorizzare la percentuale di costo associata a tale voce, si dovranno garantire adeguate forme di pubblicità da imputare a fonti finanziarie diverse da quelle oggetto del presente Avviso.

Si fa presente che le modalità di pubblicità effettuate saranno richieste in fase di gestione.

Elenco dei moduli
Modulo: 6
Titolo: dotazioni segreteria e utenza

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	dotazioni segreteria e utenza
Descrizione modulo	dotazioni tecnologiche per segreteria e utenza
Data inizio prevista	15/01/2016
Data fine prevista	31/05/2016
Tipo Modulo	Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati ed ai servizi digitali della scuola.
Sedi dove è previsto l'intervento	ANMM806015

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Pc Desktop (PC fisso)	PC Desktop e monitor Win 8.1 Pro 4GB 500HD	1	€ 650,00
Server	Notebook 15,6" Win 8.1 Pro 4GB 500HD	1	€ 500,00
Schermi interattivi e non	Monitor di grandi dimensioni completo di staffa a	1	€ 850,00
TOTALE			€ 2.000,00

Elenco dei moduli
Modulo: 5
Titolo: aule aumentate- aule laboratorio

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	aule aumentate- aule laboratorio
Descrizione modulo	potenziamento delle dotazioni tecnologiche nelle aule-laboratorio
Data inizio prevista	15/01/2016
Data fine prevista	31/05/2016
Tipo Modulo	Aule "aumentate" dalla tecnologia
Sedi dove è previsto l'intervento	ANEE806038 ANMM806015

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Lavagna Interattiva Multimediale con kit	LIM IR 10 tocchi area attiva 78" su 4:3 + speaker	2	€ 911,95
Videoproiettori fissi non interattivi	Videoproiettore 4:3 0,36:1 3.000 lm 6.000:1	2	€ 1.030,90
Document Camera portatile USB	Document camera USB zoom digitale 500x 2 luci A3	3	€ 219,55
PC Laptop (Notebook)	Notebook 15,6" Win 8.1 Pro 4GB 500HD	6	€ 500,00
Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi)	Laboratorio 14 sensori portatile scienze generali	1	€ 793,00
Videoproiettori fissi interattivi	Proiettore interattivo 4:3 0,27:1 2.700lm 10.000:1	1	€ 1.427,40
Accessori e carrelli per dispositivi tecnologici a fruizione collettiva	Supporto 3in1 x proiettori interattivi a pavimento	1	€ 491,70
Software di sincronizzazione app e software	Software/sussidi per insegnamento lingua 1-25 stud	1	€ 675,00
TOTALE			€ 10.931,45

Elenco dei moduli
Modulo: 5
Titolo: aule aumentate

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	aule aumentate
Descrizione modulo	dotazioni tecnologiche in aule interessate alla sperimentazione Propit
Data inizio prevista	15/01/2016
Data fine prevista	31/05/2016
Tipo Modulo	Aule "aumentate" dalla tecnologia
Sedi dove è previsto l'intervento	ANEE806038

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Lavagna Interattiva Multimediale con kit	LIM IR 10 tocchi area attiva 78" su 4:3 + speaker	3	€ 911,95
Videoproiettori fissi non interattivi	Videoproiettore 4:3 0,36:1 3.000 lm 6.000:1	3	€ 1.030,90
PC Laptop (Notebook)	Notebook 15,6" Win 8.1 Pro 4GB 500HD	3	€ 500,00
Software di sincronizzazione app e software	Software/sussidi per insegnamento della matematica	1	€ 740,00
TOTALE			€ 8.068,55

Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI(Piano 13185)
Importo totale richiesto	€ 22.000,00
Num. Delibera collegio docenti	6913/A19
Data Delibera collegio docenti	25/11/2015
Num. Delibera consiglio d'istituto	6914/A19
Data Delibera consiglio d'istituto	25/11/2015
Data e ora inoltro	29/11/2015 04:29:54
Si garantisce l'attuazione di progetti che supportino lo sviluppo sostenibile rispettando i principali criteri stabiliti dal MATTM	Sì
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2014) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti			
Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati ed ai servizi digitali della scuola.: <u>dotazioni segreteria e utenza</u>	€ 2.000,00	€ 2.000,00
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Aule "aumentate" dalla tecnologia: <u>aule aumentate- aule laboratorio</u>	€ 10.931,45	€ 20.000,00
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Aule "aumentate" dalla tecnologia: <u>aule aumentate</u>	€ 8.068,55	
	Totale forniture	€ 21.000,00	
	Totale Spese Generali	€ 1.000,00	
	Totale Progetto	€ 22.000,00	€ 22.000,00
	TOTALE PIANO	€ 22.000,00	