



Candidatura N. 8939 2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

	Dati anagrafici
Denominazione	P.S.GIORGIO ISC 'NARDI'
Codice meccanografico	APIC82300C
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIALE DEI PINI NORD
Provincia	FM
Comune	Porto San Giorgio
CAP	63822
Telefono	0734676024
E-mail	APIC82300C@istruzione.it
Sito web	www.iscnardi.gov.it
Numero alunni	1296
Plessi	APAA823019 - INFANZIA BORGO COSTA APAA82302A - INFANZIA BORGO ROSELLI APAA82303B - INFANZIA CAPOLUOGO APEE82301E - P.S.GIORGIO BORGO COSTA APEE82302G - PRIMARIA CAPOLUOGO APEE82303L - PRIMARIA BORGO ROSELLI APMM82301D - P.TO S.GIORGIO 'NARDI'

Sezione: Rilevazioni dati sulla scuola

Criteri di ammissione/selezione come da Avviso



Numero di aree da destinare ad ambienti digitali	2
Numero di aree da destinare ad ambienti digitali provviste di copertura rete	2
Percentuale del livello di copertura della rete esistente	100%
Con questa proposta progettuale quante classi pensate di coinvolgere?	12
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su sezioni intere?	Sì - N. sezioni 4
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su un insieme di classi dello stesso anno?	Sì - Alcune classi dello stesso anno
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)	un corso o una sezione intera
Servizi online disponibili	Registro elettronico E-learning a sostegno degli studenti Webmail Materiali didattici online Registrazione pasti mensa

Rilevazione connettività in ingresso

Fornitore della connettività	telecom
Estremi del contratto	137188



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 8939 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli tipo 10.8.1.A3

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
6	2. Postazioni informatiche per il personale e i genitori	€ 2.000,00	€ 1.881,00
3	Destruzzurare per entusiasmare	€ 24.000,00	€ 22.320,00
	TOTALE FORNITURE		€ 24.201,00



Articolazione della candidatura

10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori

10.8.1.A3 - Ambienti multimediali

Sezione: Progetto



Progetto

Titolo progetto	UN'AULA APERTA AL MONDO
Descrizione progetto	<p>L'introduzione delle nuove tecnologie in ambito scolastico – lavagna interattiva, tablet e lezioni via web – comporta per il docente la progettazione di interventi didattici strutturati e interattivi, molto diversi dalla comune didattica frontale; l'apprendimento non si svolge solo nello spazio fisico dell'aula ma si esplicita e realizza in ambienti "virtuali", in spazi che vanno oltre la scuola e che investono gli "ambienti quotidiani" di vita dello studente. Per elevare la qualità dell'apprendimento è necessario ridisegnare la modalità del lavoro che si svolge nella classe, favorire l'apprendimento attivo degli studenti attraverso il metodo della ricerca, del confronto, dei gruppi che interagiscono tra loro poiché la rivoluzione tecnologica deve essere accompagnata da un'attenta evoluzione degli spazi e degli arredi per far sì che i ragazzi utilizzino a pieno tutte le potenzialità offerte dai nuovi strumenti didattici. Il rinnovamento in questa direzione prevede che arredi e attrezzature assumano un'importanza decisiva nello sviluppo di metodologie interattive e collaborative tra gli studenti e gli insegnanti. Affinché l'insegnamento prenda una nuova forma ci si deve dotare di strumenti e spazi adeguati, è importante che nella scuola sia presente una piattaforma per l'insegnamento digitale, che possa proporre elementi di continuità nel tempo e nello spazio, sia utile al docente e rappresenti il punto di partenza e di raccolta del lavoro dei ragazzi, svolto sia in classe che a casa.</p> <p>Il progetto ha lo scopo di trasformare un'aula dell'Istituto in una classe che si caratterizzi come ambiente flessibile di tipo polifunzionale, trasformandola in un laboratorio attivo di ricerca.</p> <p>L'organizzazione dello spazio fisico della classe vuole puntare su un'architettura di arredi che favorisca la socializzazione e la condivisione delle esperienze di apprendimento, con l'uso delle nuove tecnologie comunicative e l'applicazione di metodologie basate sul dialogo e sulla cooperazione. Si vuole creare uno spazio policentrico con postazioni interattive, modulari e riaggreditibili in maniera diversa a seconda delle attività che, integrando la didattica tradizionale a quella innovativa, si caratterizzi come ambiente liberante e consenta l'instaurarsi di un'atmosfera di "collaboratività". Quindi l'arredo delle aule deve essere conforme alla possibilità di sfruttare le potenzialità della cooperazione e deve quindi tener conto delle possibilità di cambi continui nella conformazione dei gruppi di lavoro.</p> <p>L'uso consapevole e mirato delle tecnologie si ritiene possa offrire agli alunni la possibilità di personalizzare il proprio modo di apprendere, possa aiutare a formare cittadini competenti e autonomi, dotati di un forte senso critico e di grande capacità di affrontare una realtà sempre più complessa da interpretare e da vivere.</p> <p>Il modello didattico deve avere come meta primaria il successo formativo di ogni alunno e orientare verso metodologie didattiche innovative più funzionali alla realizzazione e al conseguimento di risultati significativi; deve indirizzare le potenzialità di ciascun alunno a esplorare, classificare i fenomeni, definire questioni e problemi, costruire e progettare soluzioni. Un processo didattico innovativo, supportato dalle tecnologie digitali, può favorire un apprendimento di tipo personalizzato, autonomo e soprattutto collaborativo. Ripensare a nuovi spazi educativi dotati di ambienti digitali e differenziati setting tecnologici significa ripensare alle attività didattiche. Esse saranno arricchite e potenziate con molteplici "didattiche" laboratoriali per favorire l'acquisizione di conoscenze e competenze in linea con gli obiettivi di Europa 2020.</p> <p>Il ricco ambiente digitale promuoverà una didattica attiva e motivante in cui ogni studente potrà sperimentare le proprie capacità ed il proprio stile cognitivo lavorando in un sistema di relazione delle conoscenze. Non più una didattica trasmissiva ma innovativa, differenziata quindi personalizzata.</p> <p>Lo studente, attraverso attività didattiche progettate per favorire la costruzione delle sue conoscenze personali e collettive, discute ed argomenta le proprie scelte, impara a raccogliere dati e a confrontarli con le ipotesi formulate, negozia e costruisce significati.</p> <p>Per l'insegnamento delle lingue straniere le nuove tecnologie s'inseriscono a pieno titolo nel processo d'apprendimento. L'utilizzo di spazi alternativi favorisce la condivisione e la collaborazione in Rete, comprendendo anche strumenti dedicati all'editing dei documenti, sfruttando le potenzialità e le funzionalità messe a disposizione dalle tecnologie di cloud computing, per poi accedervi da qualunque postazione o dispositivo. Se "insegnare una lingua è insegnare a comunicare" e se comunicare significa poter utilizzare efficacemente tutti i linguaggi di cui disponiamo per trasmettere significati e per esprimerci, è ovvio che, di quest'universo simbolico, non è assolutamente possibile trascurare il codice multimediale e telematico.</p> <p>Le possibili strategie didattiche da attivare sono:</p> <ul style="list-style-type: none">• E-ivities : esercitazioni pensate per la rete• Webquest: inchieste virtuali per i docenti (scambio di esperienze e buone pratiche)• Episodi di apprendimento situato(EAS): si impara se si partecipa• Field Trp: attività sperimentate in altri contesti• Cooperative learning• Seriuos games: attività che simulano virtualmente l'esperienza• Flipped classroom: l'aula come spazio inclusivo in cui lo studente ha a disposizione materiali in rete da sperimentare in laboratori e lavori di gruppo.



Sezione: Caratteristiche del Progetto

Obiettivi specifici e risultati attesi cfr Capitolo 3. "Modalità di partecipazione" al punto 1 lett. a) dell'Avviso

L'intento del progetto è quello di favorire una metodologia che valorizzi la molteplicità delle intelligenze, facendole interagire tra loro al fine di potenziarle e farle interagire tra loro soprattutto per gli alunni in difficoltà dando quindi spazio ad una didattica inclusiva.

Tale didattica innovativa si pone come finalità anche quella di acquisire delle competenze per la vita (life skills) che aiuteranno a superare gli ostacoli e vivere al meglio delle proprie possibilità.

Essendo le competenze il risultato di una costruzione originale di ciascuno, influenzata dalle esperienze, dagli stili di apprendimento individuali, dal rapporto con la realtà, da emozioni e affetti, si sottolinea la necessità che gli apprendimenti non siano strettamente disciplinari ma abbiano una valenza formativa ottenuta attraverso la valorizzazione della trasversalità propria degli intrecci tra le discipline per conseguire le seguenti competenze sociali. Le singole discipline non sono, infatti, fine a se stesse ma concorrono armonicamente all'acquisizione di conoscenze e abilità che, insieme alle capacità di relazione e autonomia, portano alla maturazione di competenze adeguate a cittadini consapevoli e responsabili.

Ci si prefigge di intervenire sugli alunni per:

- favorire l'apprendimento delle competenze chiave
- incrementare l'accesso consapevole a internet, le competenze digitali e la fruizione di informazioni e servizi online
- facilitare *l'inclusione digitale a studenti di contesti sociali svantaggiati o studenti BES, DSA e disabili*
- Accrescere la gestione delle emozioni:
 - Avere cura e rispetto di sé come presupposto di un sano e corretto stile di vita
 - Lavorare con e per gli altri nel rispetto della convivenza civile
 - Ascoltare e confrontarsi con rispetto reciproco
- Imparare ad utilizzare una comunicazione efficace
 - Comunicare secondo registri variabili per scopo e per destinatario
 - Comprendere e utilizzare i linguaggi verbali e non verbali
 - Acquisire buone capacità relazionali-Empatia
- Comprendere testi
- Raccogliere, interpretare ed elaborare informazioni anche attraverso i nuovi media
- Impostare e risolvere problemi
- Acquisire metodo di studio
- Organizzare informazioni
- Contestualizzare le esperienze nel tempo e nello spazio
- Misurarsi con le novità e gli imprevisti
- Saper prendere decisioni
- Stimolare la creatività, il senso critico e l'autoconsapevolezza

Dal lato scuola-docenti:

- potenziare l'aumento della motivazione a programmare, progettare, valutare e prevedere il controllo;
- promuovere e sostenere l'innovazione per il miglioramento continuo della qualità dell'offerta formativa e dell'apprendimento,
- identificare, valorizzare e utilizzare efficacemente le risorse disponibili,
- promuovere un migliore riconoscimento delle potenzialità e dei risultati raggiunti dagli studenti per garantire, a questi ultimi, le competenze necessarie per un buon inserimento professionale e sociale, che si realizza attraverso la prosecuzione degli studi, la collaborazione con le imprese e lo sviluppo di percorsi di formazione (lifelong learning);



- consentire l'erogazione di servizi per gli utenti fruibili in modalità mobile
- incoraggiare la comunicazione scuola-famiglia attraverso una cooperazione attiva e fattiva volta a fornire un servizio attento al rapporto con i genitori/tutori

Sotto il profilo del rapporto con gli stakeholders:

- favorire momenti di incontro per individuare nuove modalità di collaborazioni
- facilitare l'accesso on-line ai servizi offerti al cittadino.

Gli obiettivi metodologico-didattici da perseguire per raggiungere tali competenze saranno pertanto:

- inquadrare e risolvere problemi
- identificare e perseguire informazioni
- affermare e confutare tesi
- saper lavorare in gruppo
- saper comunicare, esprimersi, ascoltare
- indirizzare creatività ed emozioni
- operativizzare

si tratta di costruire una conoscenza che è sempre in divenire in cui i ragazzi devono essere in grado di comunicare fra loro e con chi si trova fuori dall'aula, devono saper ascoltare, confrontarsi, ricercare, affermare e confutare tesi. Si cerca di entusiasmare gli studenti convinti che l'eccellenza si può raggiungere se ogni attore della scuola riesce a operare con coinvolgimento e passione. A tale dinamicità deve necessariamente corrispondere una struttura dell'aula molto diversa e un'organizzazione oraria flessibile.

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 si articola nella riorganizzazione del tempo-scuola offrendo possibilità di gestire in maniera più efficace ed efficiente la comunicazione sia all'interno della scuola che verso le famiglie. La spinta all'innovazione e l'utilizzo degli strumenti digitali in classe connessi ad internet sostengono la creazione di materiale scolastico multimediale e la realizzazione di unità didattiche interattive; accompagnano i ragazzi verso un utilizzo efficiente e responsabile delle risorse, assicurando un apprendimento produttivo. Gli alunni possono interagire, modificare o creare a loro volta documentazione da poter utilizzare offline (ebook) o online (web-book).

La possibilità ad accedere a nuovi contenuti grazie ad internet, l'avvio di collaborazioni con scuole estere tramite le videoconferenze e le piattaforme dei contenuti immette lo studente nel nuovo tempo scuola, gli consente di cimentarsi in progettazioni e di collaudare il confronto tramite le discussioni e argomentazioni delle proprie scelte; inoltre, lo studente impara a raccogliere dati dal web, studia come analizzarli e confrontarli, sperimenta nuove metodologie per la costruzione delle conoscenze personali e collettive.

I docenti hanno modo di migliorare quantitativamente e qualitativamente la loro presenza in aula con gli alunni, con gli altri docenti e con le famiglie.

Più in generale la scuola punta a semplificare le procedure interne con lo snellimento delle procedure burocratiche (uso di registri elettronici, condivisione di documenti non più cartacei, utilizzo di contenuti digitali) e agevolare la comunicazione con gli stakeholders esterni, a ridurre i costi grazie al processo di dematerializzazione in essere e a rendere più agevoli le comunicazioni tra i diversi plessi dell'istituto.



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

Se per tutti gli allievi gli spazi alternativi di apprendimento offrono maggiori stimoli e nuove tipologie di sperimentare l'acquisizione del sapere, nel caso di alunni con DSA e disabilità, diventa elemento essenziale e dirimente per il loro successo scolastico.

La tecnologia favorisce il processo cognitivo, da quello percettivo a quello operativo, sia nella raccolta ed elaborazione di informazioni, che per la memorizzazione durante lo studio in generale.

Il docente attraverso la conoscenza degli studenti, può facilitare l'uso di stili di apprendimento ritenuti più adeguati ad ogni ragazzo, esplicitando e favorendo quella più efficace e opportuna.

Tramite l'utilizzo dei sistemi di condivisione di contenuti e di videoconferenza, inoltre, è possibile sostenere gli studenti nell'apprendimento, anche a prescindere dalla loro presenza fisica in classe. Ciò consente all'alunno che si assenta frequentemente e a chiunque ne avesse bisogno, di essere incluso nelle dinamiche della propria classe e di non sentirsi mai escluso dal processo di insegnamento-apprendimento. Attraverso il progetto "scuola in ospedale" si vuole implementare un servizio che abbia l'obiettivo non solo di migliorare la permanenza in ospedale degli allievi, ma anche creare un ponte tecnologico virtuale fra la scuola, le famiglie e il personale sanitario.

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 miglioramento dell'offerta formativa dell'istituto comprensivo "NARDI" si dipana attraverso un cammino didattico percorso trasversalmente da alcune macro aree:

1. - L' intercultura
2. - L'orientamento, la continuità, l'antidisersione
3. - I linguaggi (informatici, linguistici, espressivi, musicali, artistici)
4. - La valutazione e l'autovalutazione
5. - L'inclusione delle disabilità, BES, DSA.

L'implementazione di spazi alternativi per l'apprendimento consentirà:

- **Intercultura** - Il supporto delle nuove tecnologie informatiche e multimediali nella didattica di integrazione dei curricoli in chiave interculturale consente di avviare processi di apprendimento collaborativi e cooperativi. I docenti, guidati da un gruppo che si sta formando, potranno elaborare unità di apprendimento condivise e circolari.
- **Orientamento, continuità, antidisersione** – Gli studenti avranno l'opportunità di utilizzare le strutture multimediali della scuola per un approccio alla conoscenza di se stessi, delle proprie potenzialità ed attitudini. Gli spazi alternativi per l'apprendimento saranno utilizzati per attività di carattere sociale; gli alunni, durante la realizzazione di smart-film su tematiche prossime alla loro età, potranno utilizzare le tecnologie per comunicare sentimenti e aspirazioni.
- **Linguaggi** - L'area dei linguaggi prevista nel P.O.F. avrà ampio spazio all'interno delle forme di didattica innovativa che l'aula potrà consentire. Attraverso il suo utilizzo si offriranno possibilità di produrre elaborati a diverse mani, potenziare le attività creative e musicali, progettare e realizzare opere divulgative.
- **Valutazione e autovalutazione** – La riorganizzazione didattico-metodologica che sarà consentita dai nuovi spazi digitali e differenziati, consentendo di arricchire e potenziare la progettazione, favorirà la realizzazione del progetto di miglioramento della scuola. Inoltre lo studente potrà sperimentare in autonomia le proprie potenzialità e il proprio stile cognitivo.
- **Inclusione delle disabilità, BES, DSA** - Il mondo scolastico si trova a confrontarsi sempre più con studenti che

possiedono dimestichezza con mezzi informatici e che conoscono le dinamiche dell'interazione digitalizzata. Pertanto i sistemi offerti dall'innovazione tecnologica si inseriscono a pieno nel processo di costruzione della didattica del futuro e di una didattica pienamente inclusiva che consideri realmente tutti gli alunni. Includere quindi significa modificare l'ambiente dell'apprendimento in funzione delle diversità al fine di consentire la piena espressione delle caratteristiche individuali di ciascuno, senza tralasciare la finalità sociale in cui tutti gli "attori" del processo di apprendimento interagiscono fra loro. Inoltre proprio in questo anno scolastico parte il Progetto di "Istruzione domiciliare" che attraverso la lezione attuata nel nuovo spazio consentirà di raggiungere e far partecipare l'anno assente tramite la produzione di elaborati collettivi salvati su cloud e collegamenti Skype che permetteranno, attraverso un ponte virtuale, di condurre l'allievo in classe.

**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

Le aule che si intendono realizzare sono pensate per implementare nuove strategie didattiche: attraverso uno spazio di apprendimento collaborativo e individuale si vuole favorire un apprendimento multimediale in cui si utilizzano modelli di insegnamento innovativi. Organizzare l'ambiente di classe è l'occasione per dare valore aggiunto al processo didattico innovativo. All'interno dell'aula tutti gli strumenti multimediali facilitano l'apprendimento di ciascun alunno. I banchi trapezoidali aiutano a formare configurazioni multiple di gruppi di lavoro; i contenitori di ricarica e allocazione dei Tablet, oltre che costituire un vano protettivo poiché muniti di serratura, offrono alimentazione continua (durante le pause) ai dispositivi degli studenti perché siano sempre pronti all'uso; inoltre essendo mobili possono essere utilizzati in ambienti diversi consentendo di conseguenza un ampliamento delle innovazioni didattiche. Individualizzazione e collaborazione sono le parole chiave del modello pedagogico-didattico. Ogni studente potrà avere accesso a questi strumenti sia singolarmente, per il lavoro individuale, che con il gruppo, per la realizzazione di progetti di studio collaborativo (Apprendimento partecipato). Il nuovo ambiente di apprendimento vede gli alunni al centro dello spazio, superata l'aula-classe, si potrà sperimentare lo studio costruito in grandi spazi aperti personalizzabili, grazie agli arredi flessibili, sia per il lavoro di gruppo che individualizzato, per la condivisione tra gruppi diversi della stessa classe o di classi diverse. Lo spazio è flessibile e organizzato negli arredi per essere aperto e modificato in qualsiasi momento (Classi Capovolte o Flipped Classroom). I docenti cercano in questo modo di osservare e valutare le fasi dello sviluppo dell'alunno per predisporre un'azione educativa e didattica adeguata, individua e discute con gli alunni gli obiettivi da raggiungere, osserva i progressi fatti per valutare come continuare ogni singolo percorso di crescita (Apprendimento differenziato e stili cognitivi).

A supporto dei docenti, in un approccio alla didattica rinnovata, si inseriscono le nuove tecnologie hardware e software indispensabili per concorrere al raggiungimento dei traguardi generali che il progetto si propone di raggiungere. La lezione si realizza come compito a casa mentre il tempo in classe è usato per attività collaborative, esperienze, dibattiti e laboratori. A casa si possono consultare e studiare video e altre risorse e-learning, in classe gli studenti sperimentano, collaborano, svolgono attività laboratoriali. In questo contesto, il docente diventa il "mentor", il regista dell'azione pedagogica. A tutti gli effetti il «flipping» non è tanto un approccio pedagogico, quanto una filosofia da usare in modo fluido e flessibile, a prescindere dalla disciplina o dal tipo di classe. Ogni strumento tecnologico, all'interno di uno spazio innovativo, ha funzioni e prerogative specifiche a seconda della tipologia di approccio didattico; potranno coesistere dispositivi per lavori individuali, presentazioni, lavori di Gruppo, creazione, gestione e condivisione dei contenuti. Gli strumenti atti a favorire uno studio individuale sono tutti quei device "personal" quali computer e tablet. Questi device necessitano di esser ricaricati e i mobili ricarica notebook e tablet consentono non solo di ottimizzare il processo di ricarica (un'unica presa di corrente, gestendo la ricarica di ogni singolo device), ma di riporli tutti in sicurezza (vano con lucchetto). Il Monitor interattivo (che essendo a retroproiezione non necessita del videoproiettore) è utile ad instaurare una relazione frontale tra il docente (o l'alunno-alunni presentatori) e la classe, favorendo un coinvolgimento di tutti gli alunni. Questi strumenti hardware sono provvisti di software che consentono la condivisione di materiale didattico e/o di effettuare l'ingrandimento di oggetti o libri o altro materiale con lo scopo di favorire la visualizzazione, la condivisione e la circolazione delle informazioni in classe. Inoltre in alcune disabilità stimolano e facilitano gli allievi non solo nell'approccio ai materiali didattici ma soprattutto consentono di raggiungere buoni risultati finali. Gli strumenti atti a favorire il lavoro di gruppo sono tutti quei device utili ad instaurare relazioni tra diversi gruppi di alunni che lavorano insieme ad uno stesso



progetto, per un apprendimento partecipativo. Nei lavori di gruppo il docente deve essere un regista all'interno dell'aula per favorire il libero scambio tra gli alunni all'interno dei diversi gruppi. A tal ragione si manifesta utile un dispositivo audio wireless composto da più speaker bidirezionali, che consentono sia di ascoltare i gruppi di alunni, che di interloquire con loro singolarmente o con tutta la classe contemporaneamente. La spinta all'innovazione e l'utilizzo degli strumenti digitali in classe garantisce la creazione di materiale scolastico multimediale, consente ai docenti di realizzare delle unità didattiche interattive, per migliorare l'apprendimento degli alunni.

Allegato presente

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
2. Postazioni informatiche per il personale e i genitori	€ 1.881,00
Distrutturare per entusiasmare	€ 22.320,00
TOTALE FORNITURE	€ 24.201,00

Sezione: Spese Generali

Riepilogo Spese Generali

Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	2,00 % (€ 520,00)	€ 480,00
Spese organizzative e gestionali	2,00 % (€ 520,00)	€ 520,00
Piccoli adattamenti edilizi	6,00 % (€ 1.560,00)	€ 0,00
Pubblicità	2,00 % (€ 520,00)	€ 520,00
Collaudo	1,00 % (€ 260,00)	€ 260,00
Addestramento all'uso delle attrezzature	2,00 % (€ 520,00)	€ 0,00
TOTALE SPESE GENERALI	(€ 1.799,00)	€ 1.780,00
TOTALE FORNITURE		€ 24.201,00
TOTALE PROGETTO		€ 25.981,00

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: 2. Postazioni informatiche per il personale e i genitori

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	2. Postazioni informatiche per il personale e i genitori
Descrizione modulo	Per la realizzazione delle "Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale ai dati e ai servizi digitali della scuola" il nostro Istituto ritiene opportuno implementare due nuove postazioni ciascuna composta da un pc desktop con monitor e una stampante b/n formato A4 (la stampante solo su una postazione) a specifico utilizzo dei docenti per incrementare e velocizzare gli adempimenti scolastici. Si vuole inoltre creare una postazione per l'utenza con un pc desktop con monitor e una stampante b/n per consentire all'utenza di reperire le informazioni messe a disposizione dalla scuola e facilitare gli adempimenti on-line richiesti dalle nuove normative (es. iscrizioni).
Data inizio prevista	18/01/2016
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	APMM82301D

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Pc Desktop (PC fisso)	pc desktop in configurazione base con S.O. Windows .	3	€ 479,00
Stampanti b/n o a colori	stampante laser b/n a4	2	€ 222,00
TOTALE			€ 1.881,00



Elenco dei moduli

Modulo: 3

Titolo: Destruzzurare per entusiasmare

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	Destruzzurare per entusiasmare
Descrizione modulo	<p>L'idea di realizzare nr. 2 spazi alternativi per l'apprendimento scaturisce dal fatto che, nel nostro Istituto, la scuola secondaria di primo grado è posizionata su plessi diversi; in prossimità di entrambi sono collocate due scuole primarie che potrebbero utilizzare la struttura in momenti laboratori ali programmati dalle docenti in continuità, per dar modo al maggior numero di classi di poter usufruire di spazi che prevedano la creazione di ambienti che possono essere adattati a diverse metodologie di apprendimento.</p> <p>In ciascuno di questi spazi si prevede di inserire:</p> <ul style="list-style-type: none">• uno Schermo interattivo a parete della dimensione minima di 65 pollici con assoluta assenza di qualsiasi ombra procurata dall'operatore. Utilizzo senza videoproiettore. Supporto Multitouch con un minimo di 10 tocchi contemporanei. Risoluzione FULL HD. Porta USB Multimedia. Completo di PC integrato con Standard OPS, Processore I5 – 4 GB RAM sistema operativo Windows 8.1 pro e Software di interazione con Tablet e/o PC degli studenti che agisca in modo da poter inviare contenuti di qualsiasi tipo (immagini, audio, video, link, scrittura a mano libera). Dare la possibilità di collaborare con i dispositivi studenti in modo tale da inviare sul display e tutti i dispositivi ciò che lo/gli studenti selezionati stanno facendo da soli o in gruppo.• N°19 TABLET 10.1 pollici IPS LED Processore Quad-Core Doppia Fotocamera Android 4.4 Kit Kat Tecnologia audio Dolby, RAM 1GB, Memoria 32 GB, WiFi• CARRELLO su ruote di ricarica e stivaggio pc/Tablet per max 32 Tablet. Alimentazione intelligente USB per mantenimento e/o carica con corrente da zero fino ad almeno 2,5 amp su ogni presa, con regolazione automatica indipendente per ogni Tablet collegato, interruttore generale, protezione tablet con serratura. Tutto l'apparato deve garantire il completo scollegamento con interruttore generale luminoso e protezione da sovraccarico e corto circuito. Cavo di collegamento flessibile lungo almeno 10 metri stivabile sulla base.• n. 38 sedie studenti,• n. 37 Banchi singoli trapezoidali con struttura tubolare diametro 30 mm con puntali sferici per un agevole trascinamento, con angoli arrotondati raggio 50 mm. Tasca per alimentatori dispositivi portatili sotto al piano. Non è prevista la presenza di cattedra e poltrona per docente proprio per consentire la circolarità delle conoscenze e l'attivazione di processi di apprendimento non frontale.
Data inizio prevista	18/01/2016
Data fine prevista	31/05/2016
Tipo Modulo	Spazi alternativi per l'apprendimento
Sedi dove è previsto l'intervento	APMM82301D

Sezione: Tipi di forniture



Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Arredi mobili e modulari	Sedie Studenti	38	€ 29,00
Schermi interattivi e non	Monitor Interattivo 65" Touch 10 tocchi infrarossi	2	€ 2.547,00
Software per lo storage e la produzione di contenuti integrativi multimediali	Piattaforma per insegnamento digitale che comprend	1	€ 2.582,00
Tablet	Tablet 10.1 pollici IPS LED Processore Quad-Core D	38	€ 211,00
Accessori e carrelli per dispositivi tecnologici a fruizione collettiva	CARRELLO su ruote di ricarica e stivaggio Tablet,	2	€ 931,00
PC Laptop (Notebook)	Notebook 17.3 pollici Tastiera italiana QWERTY Mas	1	€ 629,00
Arredi mobili e modulari	Banchi trapezoidali struttura in acciaio e piano i	37	€ 79,00
Arredi mobili e modulari	cassettiera in acciaio con serratura da installare	1	€ 110,00
TOTALE			€ 22.320,00



Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI(Piano 8939)
Importo totale richiesto	€ 25.981,00
Num. Delibera collegio docenti	7889
Data Delibera collegio docenti	03/11/2015
Num. Delibera consiglio d'istituto	7948
Data Delibera consiglio d'istituto	05/11/2015
Data e ora inoltro	24/11/2015 08:54:37
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>2.</u> <u>Postazioni informatiche per il personale e i genitori</u>	€ 1.881,00	€ 2.000,00
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Spazi alternativi per l'apprendimento: <u>Destruzzurare per entusiasmare</u>	€ 22.320,00	€ 24.000,00
Totale forniture		€ 24.201,00	
Totale Spese Generali		€ 1.780,00	
Totale Progetto		€ 25.981,00	€ 26.000,00
TOTALE PIANO		€ 25.981,00	