

Domanda di adesione

Dati del dirigente scolastico

Nome: GIOVANNI
Cognome: BETTANIN
E-mail:

Utente delegato alla compilazione della domanda

Nome:
Cognome:

Anagrafica dell'istituto

Denominazione: ISOLA VICENTINA
Tipologia: SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
Codice meccanografico: VIMM83201G
Indirizzo: VIA DELLO SPORT, 2
Comune: ISOLA VICENTINA **Provincia:** VICENZA
Telefono: 0444976143 **Fax:** 0444979736
E-mail scuola: VIIC83200E@istruzione.it

Dati adesione all'avviso

Avviso pubblico per la realizzazione da parte delle istituzioni scolastiche ed educative statali di atelier creativi e per le competenze chiave nell'ambito del Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)

SEZIONE E - Scheda Tecnica/Progetto

- Dichiarazione di possesso dei requisiti di ammissione (articolo 3 dell' Avviso)

1. Tipologia di Partecipazione

Partecipazione singola

Partecipazione in rete

2. Se la partecipazione è in rete, indicare le istituzioni scolastiche coinvolte

La partecipazione è singola: VIIC83200E IC "Galilei" Isola Vicentina

3. Disponibilità di spazi idonei per l'atelier all'interno della istituzione scolastica del I ciclo

SI

NO

A. Qualità della proposta progettuale

1. Descrizione dell'idea (originalità e innovatività) - Max 1000 caratteri

Il progetto è destinato alla scuola secondaria e prevede la creazione di un atelier ad alta flessibilità che possa: sviluppare metodologie didattiche innovative, introdurre la didattica del coding e ampliare la didattica laboratoriale. Si prevede di acquistare dispositivi capaci di trasformare l'aula in un fablab basato sull'interazione tra didattica digitale, robotica, coding ed elettronica educativa. Uno spazio-laboratorio dotato di LIM, di un set di tablet, di kit per la costruzione di semplici robot programmabili, di kit Arduino per avvicinare gli alunni al mondo dell'elettronica e di arredi per un setting d'aula versatile e modulare. Si creerebbe in tal modo un ambiente multimediale e laboratoriale dalle molteplici possibilità didattiche utilizzabile in primo luogo dai docenti di tecnologia e scienze, ma sfruttabile anche dai docenti di tutte le altre discipline con il set di tablet che diventa un laboratorio mobile trasportabile nelle singole aule del plesso, tutte dotate di LIM.

2. Design delle competenze attese - Max 1000 caratteri

L'atelier digitale permette, attraverso l'uso della LIM, dei tablet e della possibilità di modificare il setting d'aula, di sperimentare didattiche di tipo innovativo quali la cooperative learning, la didattica laboratoriale, l'uso di software didattici. Didattiche che possono sfruttare appieno il potenziale offerto dalla tecnologia per fornire ai ragazzi le competenze di cui avranno bisogno:

- La dotazione permetterà di sviluppare le competenze digitali, le competenze tecnologiche, e l'apprendimento delle competenze scientifiche
- la didattica laboratoriale permetterà lo sviluppo delle competenze trasversali di creatività, di manualità, di spirito di iniziativa, di capacità organizzative, di lavoro di gruppo e stimolerà la riflessione sull'imparare ad imparare.
- l'uso dei kit di robotica e di elettronica introdurrà gli alunni al pensiero computazionale, alla programmazione, alla creazione di circuiti, fornirà una visione pratica e meno teorica della scienza e della tecnologia.

3. Progettazione partecipata (coinvolgimento della comunità scolastica e di eventuali partner coinvolti nella progettazione a favore delle concrete esigenze della scuola) - Max 1000 caratteri

La scuola è inserita in un contesto territoriale economico caratterizzato da numerose piccole e medie industrie, alcune con notevoli contenuti tecnologici. La scuola ha coinvolto il Comitato Genitori e l'amministrazione comunale nella costruzione del progetto. La scelta di sviluppare un atelier con dispositivi nell'ambito della robotica, del coding, e dell'elettronica è stato concordato pensando sia alle esigenze della scuola (sviluppo di competenze che, al momento, per l'insufficienza dei dispositivi a disposizione, non vengono ben sviluppate, quali le competenze digitali), sia alle sinergie con il territorio (piccole e medie industrie che sviluppano o utilizzano l'elettronica, l'automazione e la programmazione), sia con un occhio attento alle risorse umane che la scuola possiede e che permetteranno l'avvio di un progetto stabile nel tempo e pronto ad essere ampliato.

B. Coerenza con il piano dell'offerta formativa

1. Coerenza con il piano dell'offerta formativa e impatto atteso sull'attività didattica e sulla dispersione scolastica - Max 1000 caratteri

Il progetto è pienamente rispondente al piano dell'offerta formativa. L'uso dell'atelier rientra nello sviluppo delle competenze digitali e trasversali, nei traguardi per lo sviluppo delle competenze in quasi tutte le materie, con particolare riferimento ai curricoli di tecnologia e di scienze.

L'atelier permette una didattica:

- mediata dalle nuove tecnologie e quindi più motivante per le nuove generazioni di nativi digitali, ponendosi come alternativa critica, e necessaria, alla pervasività raggiunta dai nuovi media
- di tipo laboratoriale capace di favorire il successo formativo di quella parte della popolazione scolastica in difficoltà con i contenuti teorici e più adatta a compiti dove emergono abilità pratiche, organizzative e realizzative. Contribuisce quindi a valorizzare abilità poco valutate nella didattica classica, con ricadute nel contenimento della dispersione scolastica e nel miglioramento complessivo del processo formativo.

C. Coinvolgimento di ulteriori soggetti pubblici e/o privati

1. Coinvolgimento di ulteriori soggetti pubblici e/o privati

nessun soggetto

1 soggetto

2 soggetti

3 o più soggetti

2. Nominativi di tutte le ulteriori scuole coinvolte e i soggetti pubblici e privati coinvolti - Max 1000 caratteri

L'Amministrazione Comunale di Isola Vicentina

D. Coinvolgimento nell'attività didattica

1. Concreto coinvolgimento nell'attività didattica dei soggetti di cui alla precedente lett. c) dimostrata attraverso la descrizione della partecipazione degli stessi al funzionamento e alle attività dell'atelier - Max 1000 caratteri

L'Amministrazione Comunale è stata coinvolta in sede di progettazione e si è impegnata a fornire un cofinanziamento di 1000 € per la realizzazione dell'atelier

E. Importo richiesto ed eventuali quote di cofinanziamento

1. Importo richiesto al MIUR (max 15.000,00 euro)

15.000,00

2. Tipologia di cofinanziamento

cofinanziamento assente

cofinanziamento fino al 15%

cofinanziamento dal 16% al 30%

cofinanziamento dal 31% al 50%

cofinanziamento oltre il 50%

3. Importo eventuale cofinanziamento

2.400,00

4. Acquisti di beni e attrezzature per l'atelier: indicazione IMPORTO

14.600,00

5. Spese generali e organizzative (max 2% del finanziamento richiesto): indicazione IMPORTO

300,00

6. Spese tecniche e per progettazione (max 2% del finanziamento richiesto): indicazione IMPORTO

300,00

F. Connessione alla rete internet

1. Esistenza di un contratto o una convenzione attiva

SI

NO

2. Indicare contratto o convenzione attiva - Max 1000 caratteri

Connessione fornita dall'Amministrazione comunale mediante la ditta E4A, delibera 218 del 20-10-2015 della Giunta Comunale di Isola Vicentina

G. Adeguatezza degli spazi

1. Adeguatezza degli spazi - Max 1000 caratteri

L'atelier sarà costruito in un aula attualmente dedicata a laboratorio scientifico, al momento sottoutilizzato, le cui attrezzature possono coesistere ed integrarsi con i dispositivi che si andranno ad acquistare.

H. Realizzazione Progetto

1. Realizzazione di un progetto che preveda 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 27 dicembre 2012 e circolare ministeriale n. 8 del 2013 - Max 1000 caratteri

Il progetto favorisce l'inclusione e l'integrazione a più livelli. Nei casi di disabilità fisica i tablet, eventualmente integrati da dispositivi adatti alla disabilità del ragazzo, favoriscono la comunicazione, la lettura e la creazione di contenuti diventando un potente ausilio per la didattica e per l'inserimento del disabile nella vita della classe.

Nei casi di disabilità di altro tipo i dispositivi digitali possono favorire la didattica tramite l'uso di software dedicati e costituire un mezzo didattico più motivante ed attraente.

Nel caso di alunni DSA e BES, l'uso della LIM e del tablet costituisce un canale di comunicazione con caratteristiche di interazione, flessibilità e multimedialità che incide profondamente su attenzione, concentrazione, mantenimento della carica emotiva e quindi favorisce l'apprendimento in particolare degli alunni DSA e per stranieri con difficoltà di apprendimento della lingua italiana diventando un potente mezzo compensativo.

Bonus progetto Atelier

1. Bonus - disagio negli apprendimenti

Ulteriori informazioni

Data invio domanda: 26/04/2016 15.47.32