



Candidatura N. 10562  
2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	MONTE SAN VITO
<b>Codice meccanografico</b>	ANIC851002
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA PIANA DI CARDINALE, 46
<b>Provincia</b>	AN
<b>Comune</b>	Monte San Vito
<b>CAP</b>	60037
<b>Telefono</b>	07194258
<b>E-mail</b>	ANIC851002@istruzione.it
<b>Sito web</b>	<a href="http://www.icmontesanvito.gov.it">http://www.icmontesanvito.gov.it</a>
<b>Numero alunni</b>	718
<b>Plessi</b>	ANAA85101V - MONTE SAN VITO 'COLLODI' ANAA85102X - MONTE SAN VITO 'F.LLI GRIMM' ANEE851014 - MONTE SAN VITO - SELVA ANEE851025 - MONTE SAN VITO 'DE AMICIS' ANMM851013 - MONTE SAN VITO 'ALIGHIERI'

Sezione: Rilevazioni dati sulla scuola

Criteria di ammissione/selezione come da Avviso



Numero di aree da destinare ad ambienti digitali	1
Numero di aree da destinare ad ambienti digitali provviste di copertura rete	1
Percentuale del livello di copertura della rete esistente	100%
Con questa proposta progettuale quante classi pensate di coinvolgere?	9
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su sezioni intere?	Sì - N. sezioni 9
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 Materiali didattici online

## Rilevazione connettività in ingresso

Fornitore della connettività	Telecom, Wispone
Estremi del contratto	Contratto Telecom Consip n. 888010477393, contratto Adsl Wispone codice cliente



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 10562 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli tipo 10.8.1.A3

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
3	Aula "palestra dell'innovazione"	€ 20.000,00	€ 18.518,88
	<b>TOTALE FORNITURE</b>		<b>€ 18.518,88</b>

## Articolazione della candidatura

### 10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori

#### 10.8.1.A3 - Ambienti multimediali

### Sezione: Progetto

#### Progetto

<b>Titolo progetto</b>	Aula palestra dell'innovazione
<b>Descrizione progetto</b>	Realizzazione di un'aula palestra dell'innovazione che possa ospitare 4 postazioni da sei studenti ciascuna o sottogruppi da creare in base alle attività di educazione interculturale, apprendimento delle lingue straniere, robotica e coding.

### Sezione: Caratteristiche del Progetto

#### Obiettivi specifici e risultati attesi

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

Attraverso percorsi e laboratori riguardanti l'ideazione, la progettazione, la costruzione e la programmazione di robot; laboratori per l'uso consapevole della tecnologia (approccio Slow Tech); la didattica interculturale e l'uso delle tecnologie interattive per l'apprendimento delle lingue si vogliono perseguire i seguenti obiettivi:

consentire agli alunni di interagire all'interno di un ambiente di apprendimento più motivante, funzionale per la fruizione di contenuti digitali e interattivi, maggiormente rispondenti alle abilità cognitive delle nuove generazioni e degli alunni con difficoltà (Dsa e Bes in generale);

dispiegare in pieno le modalità della didattica interculturale attraverso le nuove tecnologie;

favorire l'apprendimento delle lingue straniere attraverso modalità interattiva;

migliorare le competenze logiche e dialogiche degli alunni;

sviluppare la didattica e l'interesse verso materie scientifico-tecnologiche, fornendo alle nuove generazione gli strumenti per approcciarsi in modo costruttivo ed aperto alla robotica e al coding.

#### **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

L'aula palestra dell'innovazione rappresenta un aspetto fondamentale della organizzazione del tempo- scuola e della riorganizzazione didattico-meodologica attraverso la sperimentazione del Dada (acronimo per Didattiche per Ambienti di Apprendimento), modalità didattica in cui non sono più i docenti ad alternarsi in aule dove gli studenti rimangono "stanziali" per cinque ore, ma sono proprio gli alunni che si spostano nelle varie aule e laboratori tematici dove li attendono i docenti curricolari.

All'interno di tale riorganizzazione del tempo scuola, sostenuta e amplificata dall'uso dei contenuti digitali, si innestano le esperienze di Istituto più significative per quanto riguarda le innovazioni curricolari:

Uso di contenuti digitali: il nostro istituto da anni partecipa alla Rete nazionale della innovazione dei curricoli in chiave interculturale, la cui metodologia si avvale di materiali fruibili oramai solo digitalmente, specificamente per gli ambiti della geostoria, della cittadinanza, delle scienze e dell'educazione ambientale (il curriculum di quest'anno viene arricchito dal progetto 'Un solo mondo, un solo futuro: educare alla cittadinanza mondiale');

- partecipazione a concorsi nazionali che prevedono l'elaborazione di prodotti multimediali, in cui il nostro Istituto si è distinto presentando ad Expo 2015 il lavoro "Non mangiamoci il pianeta";
  - Formazione in rete relativamente a specifici contenuti (grammatica valenziale, l'apprendimento della geometria secondo le sollecitazioni di Silvia Sbaragli) a cui gli insegnanti partecipano tramite web conference.
  - Didattica delle lingue: accesso a materiali originali presenti in rete (come, ad esempio, la piattaforma BBC Learning English), partecipazione a progetti di respiro europeo come E-Twinings.
  - Partecipazione alla rete "Scuole che promuovono salute", finalizzata a migliorare il dialogo educativo e gli ambienti di apprendimento;
- approfondimento logico-matematico attraverso il coding e il laboratorio di robotica (*attività da sviluppare attraverso le attrezzature da acquisire con il finanziamento al presente progetto*).

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

Uso del tablet per La Comunicazione Aumentativa Alternativa, un tipo di tecnologia assistiva costituita da dispositivi che, attraverso immagini e simboli, compensa le difficoltà di comunicazione espressiva e recettiva nell'autismo e in altre disabilità gravi.

Uso della Lim e di piattaforme e-learning in cui caricare materiali didattici (mappe, prodotti multimediali, registrazioni audio...) realizzati a scuola a favore soprattutto degli alunni DSA. Attraverso questa metodologia è possibile il raggiungimento di una maggiore autonomia e consapevolezza dell'alunno che, con la sintesi vocale e gli altri strumenti, conseguirà autostima e sicurezza. Inoltre l'inclusione verrà favorita tramite la creazione di unità di apprendimento strutturate attraverso la Lim e i nuovi dispositivi, particolarmente utili per coinvolgere i soggetti con deficit attentivi nel contesto della lezione.

Uso di programmi specifici elaborati da case editrici specializzate. L'uso del "computer di sostegno" permetterà di favorire l'apprendimento e l'integrazione didattica negli alunni disabili.

### **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.**

Progetti di Istituto che si inseriscono con coerenza all'interno della presente proposta progettuale:

- Revisione dei curricoli in chiave interculturale
- "Un solo mondo, un solo futuro. Educare alla cittadinanza mondiale nelle scuole" Global Learning (progetto triennale europeo),
- Giornalino on line
  - Preparazione per il conseguimento delle certificazioni in lingua Delf e Ket
  - Matematica senza frontiere
  - Laboratorio ludico-meccanico

Link al POF di Istituto:

[http://www.icmontesanvito.gov.it/index.php?option=com\\_content&view=article&id=18&Itemid=142](http://www.icmontesanvito.gov.it/index.php?option=com_content&view=article&id=18&Itemid=142)

### **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

Sulla base delle dimensioni dell'aula da adibire a palestra dell'Innovazione (l'attuale aula di informatica ubicata al primo piano della Scuola secondaria di I grado 'D. Alighieri' ) stimiamo che possa ospitare quattro postazioni da sei studenti ciascuna o sottogruppi da creare in base alle attività.

Il laboratorio sarà fruibile in verticale da studenti della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado o da gruppi misti impegnati in particolari attività e progetti in continuità. Sarà inserito all'interno di un ambiente di 7,2 x 6,6 m che ospiterà 4 tavolini 2.0 con ruote suddivisi in sei spicchi + Hub ciascuno, facilmente trasportabili, scomponibili e ricomponibili a seconda delle necessità didattiche. Ogni tavolo ospiterà 3 notebook e un kit per coding e robotica utilizzabili da gruppi di 6 alunni (per le attività di robotica sono previsti gruppi composti da 4 studenti). Gli studenti con disabilità potranno usare dispositivi tattili (pc ibridi tablet).

Su una parete sarà installata una Lim collegata ad uno dei PC già in dotazione dell'Istituto. L'aula dispone già di una connessione internet attraverso cavo ethernet e di uno switch.

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Aula "palestra dell'innovazione"	€ 18.518,88
<b>TOTALE FORNITURE</b>	<b>€ 18.518,88</b>

### Sezione: Spese Generali

#### Riepilogo Spese Generali

Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	2,00 % (€ 400,00)	€ 400,00
Spese organizzative e gestionali	2,00 % (€ 400,00)	€ 50,00
Piccoli adattamenti edilizi	6,00 % (€ 1.200,00)	€ 200,00
Pubblicità	2,00 % (€ 400,00)	€ 50,00
Collaudo	1,00 % (€ 200,00)	€ 200,00
Addestramento all'uso delle attrezzature	2,00 % (€ 400,00)	€ 400,00
<b>TOTALE SPESE GENERALI</b>	<b>(€ 1.481,12)</b>	<b>€ 1.300,00</b>
<b>TOTALE FORNITURE</b>		<b>€ 18.518,88</b>
<b>TOTALE PROGETTO</b>		<b>€ 19.818,88</b>

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: 3  
Titolo: Aula "palestra dell'innovazione"

## Sezione: Moduli

## Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Aula "palestra dell'innovazione"
<b>Descrizione modulo</b>	Aula palestra dell'innovazione destinata all'educazione interculturale, all'apprendimento delle lingue, alla robotica e al coding.
<b>Data inizio prevista</b>	15/01/2016
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2016
<b>Tipo Modulo</b>	Spazi alternativi per l'apprendimento
<b>Sedi dove è previsto l'intervento</b>	ANMM851013

## Sezione: Tipi di forniture

## Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Materiale di arredo correlato alla nuova metodologia didattica e/o all'infrastruttura di rete	Tavolino 2.0 con ruote in sei spicchi + Hub	4	€ 1.799,00
Lavagna Interattiva Multimediale	Lavagna interattiva multimediale	1	€ 1.199,00
Materiale per robotica e coding	Kit per creare robot con sensori + trasformatore	6	€ 354,99
PC Laptop (Notebook)	Notebook	12	€ 400,00
Materiale per robotica e coding	Kit per alunni a partire da 7 anni d'età	6	€ 124,99
Materiale per robotica e coding	Kit per alunni da 8 anni	6	€ 59,00
Materiale per robotica e coding	Cubetto per aiutare i bambini ad apprendere la pro	6	€ 215,00
Dispositivi ibridi PC/Tablet	PC Tablet destinato a studenti disabili	2	€ 400,00
<b>TOTALE</b>			<b>€ 18.518,88</b>



## Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI(Piano 10562)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 19.818,88
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	4
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	22/10/2015
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	4
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	23/10/2015
<b>Data e ora inoltro</b>	27/11/2015 15:15:17
<b>Si garantisce l'attuazione di progetti che supportino lo sviluppo sostenibile rispettando i principali criteri stabiliti dal MATTM</b>	Si
<b>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</b>	Si

#### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Spazi alternativi per l'apprendimento: <u>Aula "palestra dell'innovazione"</u>	€ 18.518,88	€ 20.000,00
	<b>Totale forniture</b>	<b>€ 18.518,88</b>	
	<b>Totale Spese Generali</b>	<b>€ 1.300,00</b>	
	<b>Totale Progetto</b>	<b>€ 19.818,88</b>	€ 20.000,00
	<b>TOTALE PIANO</b>	<b>€ 19.818,88</b>	