

Regione Abruzzo-Ufficio Scolastico Regionale per l'Abruzzo. Intervento per il potenziamento degli ambienti di apprendimento e delle dotazioni tecnologiche, di laboratori per lo sviluppo delle competenze di base degli istituti secondari di primo grado.

La tua risposta è stata registrata. Prof. 4531 | 315

[Invia un'altra risposta](#)

Questo modulo è stato creato utilizzando Moduli Google. [Creane uno personalizzato](#)

Google Moduli

**Regione Abruzzo-Ufficio Scolastico
Regionale per l'Abruzzo. Intervento
per il potenziamento degli ambienti di
apprendimento e delle dotazioni
tecnologiche, di laboratori per lo
sviluppo delle competenze di base
degli istituti secondari di primo grado.**

*Campo obbligatorio

Codice meccanografico *

PEIC83200Q

Denominazione istituzione scolastica *

ISTITUTO COMPRENSIVO PESCARA 6

Provincia *

☐ L' Aquila

☐ Chieti

☒ Pescara

☐ Teramo

Numero totale alunni dell'istituzione scolastica *

1348

Numero totale alunni scuola secondaria di primo grado *

439

La scuola è dotata di connettività di rete in ingresso? *

☒ Sì

☐ No

Qualità della connettività di rete *

☒ Connettività uguale o superiore a 30Mb

☐ Connettività inferiore a 30Mb

Livello di copertura della rete presente nell'istituzione scolastica all'atto della presentazione del progetto (aule ordinarie, aule speciali, uffici) *

- ☒ tra l'80% e il 100%
- ☐ tra il 50% e il 79%
- ☐ inferiore al 50%

Risultati INVALSI secondaria di primo grado classi terze - Prova nazionale - ITALIANO - Sezione: Andamento negli ultimi anni scolastici - Media del punteggio percentuale al netto del cheating a.s. 2013-2014 (Indicare) *

65,8

Risultati INVALSI secondaria di primo grado classi terze - Prova nazionale - ITALIANO - Sezione: Andamento negli ultimi anni scolastici - Media del punteggio percentuale al netto del cheating a.s. 2014-2015 (Indicare) *

67,2

Risultati INVALSI secondaria di primo grado classi terze - Prova nazionale - ITALIANO - Sezione: Andamento negli ultimi anni scolastici - Media del punteggio percentuale al netto del cheating a.s. 2015-2016 (Indicare)

65,6

Risultati INVALSI secondaria di primo grado classi terze - Prova nazionale - MATEMATICA - Sezione: Andamento negli ultimi anni scolastici - Media del punteggio percentuale al netto del cheating a.s. 2013-2014 (Indicare) *

57

Risultati INVALSI secondaria di primo grado classi terze - Prova nazionale - MATEMATICA - Sezione: Andamento negli ultimi anni scolastici - Media del punteggio percentuale al netto del cheating a.s. 2014-2015 (Indicare) *

61,2

Risultati INVALSI secondaria di primo grado classi terze - Prova nazionale - MATEMATICA - Sezione: Andamento negli ultimi anni scolastici - Media del punteggio percentuale al netto del cheating a.s. 2015-2016 (Indicare) *

55,3

Presenza di ambienti specifici di apprendimento e dispositivi digitali per l'inclusione o l'integrazione impiegati nella scuola (esplicitare) *

Postazioni mobili con dispositivi digitali e software specifici per l'inclusione.
Da realizzare l'ambiente specifico di apprendimento

Eventuale dotazione della scuola di servizi per gli utenti fruibili in modalità mobile *

- ☒ Registro elettronico
- ☐ Prenotazione online laboratori e aule speciali
- ☐ Biblioteca
- ☐ Materiali didattici on line
- ☒ Formazione docenti
- ☐ E-learning a supporto degli studenti
- ☒ Web mail
- ☐ Web magazine (rivista web)
- ☒ Calendario eventi online
- ☒ Altro: e-book, piattaforme didattiche

a) AMBIENTI DI APPRENDIMENTO/DOTAZIONI
TECNOLOGICHE/LABORATORI

Titolo del progetto *

ADA 3.0 Ambiente Didattico Avanzato

Descrizione sintetica del progetto (abstract), max 600 caratteri *

Il progetto nasce dall'esigenza di creare uno "spazio per l'apprendimento" che coniughi l'innovazione tecnologica per la didattica con la metodologia collaborativa e laboratoriale (didattica 3.0). Il processo di apprendimento si trasforma in qualcosa di "condiviso" (grazie alle potenzialità fornite da TOUCH-PANEL, software collaborativi, strumenti digitali a disposizione del singolo) e allo stesso tempo "personale". La stessa aula diventa uno spazio di apprendimento nuovo e costantemente in evoluzione, con accesso rapido a contenuti digitali, a piattaforme di formazione e risorse in Cloud.

Elementi di congruità e coerenza della proposta progettuale con il PTOF della scuola (dovrà essere data evidenza dell'uso di tecnologie didattiche innovative, coerenti con gli ambienti richiesti) *

Le criticità individuate nel RAV, confluite nel PdM dell'Istituto per essere risolte, vedono come assoluta priorità il miglioramento dei livelli di apprendimento degli alunni attraverso l'utilizzo di metodologie e approcci didattici innovativi. Gli obiettivi di processo da raggiungere sono pertanto:
Migliorare il livello di apprendimento degli alunni;
Sviluppare le competenze digitali degli alunni (e dei docenti);
Potenziare la didattica laboratoriale e le strategie ad essa connesse;
Prevenire e contrastare la dispersione scolastica;
Favorire il processo di inclusione degli alunni BES.

Obiettivi specifici e risultati attesi, max 600 caratteri *

Obiettivi

- Promuovere la crescita di una cultura digitale aperta alle innovazioni didattiche;
- Sostenere lo sviluppo di senso critico, abilità nel lavoro di gruppo e abilità interpersonali e comunicative degli alunni;
- Promuovere la scuola come ambiente culturale generatore di motivazione e di relazioni per l'inclusione.

Risultati attesi

Maggior utilizzo da parte dei docenti di materiale online e risorse multimediali
Miglioramento del successo formativo degli allievi nelle discipline curriculari
Miglioramento della progettazione in direzione di una didattica personalizzata e inclusiva

Peculiarità del progetto rispetto a: riorganizzazione didattico-metodologica, innovazione curriculare, organizzazione del tempo-scuola, uso di contenuti digitali, strategie di intervento adottate per le disabilità, aspetti inter e multidisciplinari, max 600 caratteri *

Partendo dalla necessità del nostro Istituto di una maggiore apertura alle spinte innovative, il progetto ADA 3.0 intende favorire lo sviluppo di competenze plurime attraverso azioni che valorizzino i "processi" focalizzando l'attenzione sul discente e non sulle singole discipline, in un'ottica di trasversalità e di superamento delle diversità. Si intende arricchire e potenziare l'offerta formativa attraverso la costruzione di uno spazio privilegiato di creatività digitale dove gli alunni siano spronati al fare e all'agire promuovendo lo sviluppo del pensiero computazionale.

Modello/i di ambiente che si intende realizzare *

- ☒ SPAZI ALTERNATIVI per l'apprendimento
- ☒ LABORATORI MOBILI
- ☒ AULE "AUMENTATE" dalla tecnologia
- ☒ Altro: Tutte le aule della scuola sono

Descrizione del modello di ambiente che si intende realizzare (esporre le modalità di collocazione delle attrezzature che si intende acquisire). *

La realizzazione dell'aula- laboratorio 3.0 mette a disposizione degli alunni uno spazio polifunzionale, dotato di tecnologie che si adattano alle diverse metodologie didattiche individuando aree di condivisione, di presentazione e di collaborazione. In un ambiente unico saranno collocati gli strumenti con i quali gli studenti potranno collaborare tra loro e con i docenti per progettare, creare, sperimentare e condividere.

Disponibilità di spazi, aule, laboratori idonei nelle strutture e nelle infrastrutture. *

1 AULA

Numero plessi coinvolti nel progetto *

Un plesso dell'Istituto Comprensivo (Sci

Numero classi coinvolte nel progetto *

20

Numero studenti coinvolti nel progetto *

439

b) CORSI/MODULI SPECIFICI A FAVORE DEGLI STUDENTI

Azioni previste, tempi, modalità,...(descrivere), max 400 caratteri *

AZIONI E MODALITÀ

Acquisto di tecnologie e attrezzature

Lavori di muratura

Allestimento dell'aula

Formazione dei docenti

Formazione degli alunni

Progettazione di corsi e moduli didattici specifici per la valutazione degli apprendimenti acquisiti dagli alunni

Realizzazione dei moduli laboratoriali

TEMPI

Sei mesi a partire dal finanziamento.

VOCI DI COSTO E SPESA AZIONI a) e b)

Progettazione, max 2% (€) *

€ 700,00 Progettazione e pianificazione

Spese organizzative e gestionali, max 2% (€) *

€ 700,00 Spese generali (gestione ammi

Forniture (spesa comprensiva di collaudo, assistenza tecnica e formazione del personale docente relativamente all'installazione e alla gestione del sistema), max 86% (€) *

€ 30.100,00 Si indicano le forniture da a

Piccoli adattamenti edilizi e infrastrutturali, max 6% (€) *

Si sottolinea l'opportuna attenzione al pieno rispetto delle norme in materia di sicurezza

€ 2.100,00 Lavori di adeguamento (muri

Corsi/moduli specifici a favore degli studenti max 4% (€) *

€ 1.400,00 FORMAZIONE LABORATORI/

Costo totale del progetto azioni a) e b) *

€ 35.000,00

c) FORMAZIONE DOCENTI

(SEZIONE DA COMPILARE ESCLUSIVAMENTE A CURA DELLA SCUOLA CAPOFILA)

Scuola capofila (indicare denominazione e sede)

PEIC 83200Q

Istituto Comprensivo 6

Via Scarfoglio 35- 65129 Pescara

Istituzioni scolastiche in rete - almeno due (indicare codici meccanografici, denominazioni e sedi)

PEIC83100X Istituto Comprensivo 2 di Pescara via Cerulli 15

PEIC835007 Istituto Comprensivo 8 di Pescara via Torino 19

Azioni previste, tempi, modalità,...(descrivere)

FORMAZIONE DEI FORMATORI

In ognuna delle scuole coinvolte nella rete, un gruppo interdisciplinare di insegnanti parteciperà ad un percorso di formazione sui contenuti chiave inerenti alla cittadinanza digitale, alle metodologie didattiche innovative e alla didattica del coding e pensiero computazionale.

Modulo A

- information literacy
- i diritti della rete, Copyright e licenze, safety
- l'educazione ai media e alle dinamiche sociali online
- economia digitale
- partecipazione in rete
- netiquette

Modulo B

- sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa, in particolar modo tramite l'utilizzo delle tecnologie digitali (Flipped Classroom, WebQuest, Digital Storytelling)
- progettazione per competenze e compiti di realtà, intesa come progettazione che mette al centro trasversalità, condivisione e co-creazione e come azione didattica caratterizzata da esplorazione, esperienza, riflessione, autovalutazione, monitoraggio e valutazione (PNSD 2015)
- apprendimento per problemi, PBL
- processi valutativi ed auto-valutativi

Modulo C

- coding e pensiero computazionale, nozioni di base
- didattica dell'informatica
- difficoltà di apprendimento legati allo sviluppo del pensiero computazionale

Gli incontri adotteranno un approccio laboratoriale, tramite lo svolgimento di attività pratiche mirate all'immediata applicazione delle nozioni e metodologie apprese.

Voci di costo e spesa (indicare in dettaglio)

Compenso per esperti esterni di comprovata esperienza che saranno incaricati della pianificazione e dello svolgimento del percorso formativo;
Spese per viaggio, alloggio e vitto dei relatori.

N. 40 ore di formazione per ogni gruppo di docenti (Mod. A ore 10; Mod. B ore 25; Mod. C ore 5)

Costo totale del progetto azione c) max € 7.000,00 (per tre scuole in rete)

€ 7.000,00

INVIA

Non inviare mai le password tramite Moduli Google.

Questi contenuti non sono creati né avallati da Google. Segnala una violazione - Termini di servizio - Ulteriori termini

Google Moduli

