Candidatura N. 1019988
9911 del 20/04/2018 - FESR - Ambienti Digitali per la didattica integrata con gli Arredi Scolastici

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. PESCARA 6
Codice meccanografico	PEIC83200Q
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA SCARFOGLIO, 35
Provincia	PE
Comune	Pescara
CAP	65129
Telefono	08567422
E-mail	PEIC83200Q@istruzione.it
Sito web	https://comprensivopescara6.gov.it/
Numero alunni	1384
Plessi	PEAA83201L - LEO LIONNI PEAA83202N - LORIS MALAGUZZI PEAA83203P - BRUNO MUNARI PEEE83201T - ANDREA CASCELLA PEEE83202V - MARINO DI RESTA PEEE83203X - PINETA DANNUNZIANA PEIC83200Q - I.C. PESCARA 6 PEMM83201R - S.M. B.CROCE - PESCARA

Sezione: Rilevazioni dati sulla scuola

Criteri di ammissione/selezione come da Avviso

Numero di spazi che si intendono attrezzare con il presente progetto	3
Numero di spazi, tra quelli che si intendono attrezzare con il presente progetto, provvisti di copertura rete (LAN/WLAN)	3
Percentuale del livello di copertura della rete esistente	100%
Con questa proposta progettuale quante classi pensate di coinvolgere?	30
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

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1019988 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.8.1.A6 Ambienti multimediali e arredi scolastici

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
Spazi alternativi per l'apprendimento	Nuovi LabLIM	Non previsto	€ 21.250,00
	TOTALE FORNITURE		**€ 21.250,00**

Articolazione della candidatura
10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori
10.8.1.A6 - Ambienti multimediali e arredi scolastici

Sezione: Progetto

Progetto

Titolo progetto	Nuovi LabLIM
Descrizione progetto	Obiettivo principale del progetto è quello di dotare l'Istituto di ambienti di apprendimento moderni e multidisciplinari in linea con la visione didattico-metodologica innovativa, consentendo di migliorare il piano curriculare mediante l'introduzione di adeguati ambienti di apprendimento adatti ad un utilizzo costante e diffuso delle tecnologie digitali nella quotidianità scolastica. Inoltre promuovere la didattica laboratoriale per superare l'idea dell'insegnamento trasmissivo e accogliere e potenziare la metodologia del "learning by doing" che trova concreta ed efficace attuazione nell'applicazione del metodo laboratoriale usato anche in aula ,utilizzando la realtà virtuale interattiva come sistema esperienziale di rafforzamento dell'apprendimento.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Obiettivi specifici
che si intende perseguire (anche in termini di ricaduta del progetto sull'organizzazione del tempo-scuola, sulla riorganizzazione didattico-metodologica, sull'innovazione curriculare e sull'uso di contenuti digitali nonché sulle disabilità);

Obiettivi specifici:

- Agevolare i processi di apprendimento delle competenze chiave;
- Favorire l'inclusione digitale, incrementando l'accesso al Web, le competenze digitali e la fruizione di contenuti e servizi online tra studenti e in particolare per quelli con Bisogni educativi speciali;
- Favorire la cultura digitale per il miglioramento continuo della qualità dell'offerta formativa e dell'apprendimento;
- Promuovere e sostenere l'innovazione, fornendo alle scuole strumenti per valutare il proprio lavoro e per identificare, valorizzare e utilizzare efficacemente le risorse disponibili;
- Realizzare un ambiente interattivo e collaborativo per favorire l'apprendimento ed il lavoro in team anche attraverso l'uso di classi virtuali;
- Trasformare la classe in una comunità di apprendimento che superi i confini spaziali dell'aula;
- Rendere le aule dei veri e propri laboratori introducendo ambienti interattivi e multimediali.

Eventuale impiego di ambienti e dispositivi digitali per l'inclusione o l'integrazione degli allievi con bisogni educativi speciali

L'adozione di tecnologie e soluzioni digitali permetterà di sfruttare le risorse informatiche per lo sviluppo e la valorizzazione delle abilità degli alunni con Bisogni Educativi Speciali (BES) e stimolarne la partecipazione proattiva alle attività di gruppo, favorendo una didattica inclusiva.

Integrare le attività didattiche studiate anche per venire incontro ad alunni con disabilità, grazie all'utilizzo di esperienza diretta, realistica e sicura, riducendo le barriere oggettive e psicologiche e favorendo il processo di apprendimento.

Piattaforme di condivisione contenuti, lavori di collaborazione di gruppo attraverso ambienti alternativi, riducono le barriere tra alunni BES e non, favorendone quindi l'integrazione sociale. Inoltre, il lavoro in un contesto di gruppo, accresce la consapevolezza di ognuno e del proprio ruolo all'interno di un insieme.

Descrizione del singolo progetto e descrizione di come le attrezzature si integrano con quelle esistenti

Ill progetto nasce dall'esigenza di creare uno spazio multimediale e di interazione stabile, nonchè "spazi mobili per l'apprendimento", con dispositivi e strumenti collocati in carrelli mobili che saranno a disposizione di tutta la scuola. Questa soluzione permette di trasformare un'aula normale in uno spazio in grado di proporre una varietà di configurazioni: dai modelli più tradizionali al lavoro in gruppi e alle attività collaborative. L'intento dell'iniziativa è quello di realizzare ambienti di apprendimento adatti ad un utilizzo costante e diffuso delle tecnologie nella quotidianità scolastica, al fine di verificare come e quanto l'impatto possa intervenire nei processi formativi in un'epoca di trasformazioni dei linguaggi della comunicazione e della diffusione dei saperi. L'utilizzo delle tecnologie rappresenta una direzione di insegnamento/apprendimento con ampie potenzialità in quanto, oltre ad attivare un più forte coinvolgimento degli alunni, proponendo un ambiente didattico accattivante, offre la possibilità di sperimentare nuove modalità di apprendimento basate su coinvolgimento attivo, esperienziale e diretto di tutti i soggetti, prestandosi a numerose combinazioni di schemi e strategie attuative volte al coinvolgimento e al lavoro di gruppo. I nuovi ambienti andranno ad integrare e ampliare il lavoro multimediale già in corso per la presenza di LIM in tutte le classi.

Informazioni sulla strategia d'utilizzo dei device con i quali fruire delle varie funzionalità applicative dei software di Registro elettronico a supporto delle attività didattiche e amministrative
fornendo i dati sull'incremento sull'uso del Registro elettronico in termini percentuali prima e dopo l'eventuale realizzazione del progetto.

L'implementazione della connettività rispetto alle tecnologie digitali risulta fondamentale per ampliare le potenzialità applicative utilizzando i moderni metodi di insegnamento in contesti pratici di utilizzo. La metodologia d'insegnamento nei confronti dei cosiddetti "nativi digitali" deve necessariamente tener conto dei contenuti, dei dispositivi, degli spazi e delle infrastrutture in cui vengono applicati. Attraverso l'uso delle tecnologie didattiche digitali e degli spazi alternativi, si inverte il tradizionale schema di insegnamento/apprendimento e il rapporto docente/alunno. La presente progettualità consente di realizzare ambienti di apprendimento moderni tesi a trasformare una scuola tradizionale in una 4.0, anche in considerazione del fatto che tutte le aule della scuola sono dotate di Lavagne Interattive Multimediali. Inoltre consente un rapporto continuativo e costante con le famiglie attraverso l'interfaccia del registro elettronico.

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

L'utilizzo di strumenti informatici e la LIM in classe permettono di concretizzare e sostenere i progetti inseriti nel POF, in particolare a quelli rivolti a docenti e studenti di Coding e Pensiero Computazionale (Coding in your classroom, now; Coding for Kids).

Nello specifico si fa riferimento al RAV, PdM e al PTOF d'Istituto che individuano degli obiettivi generali, tra i quali alcuni che potrebbero trovare parte del loro sviluppo attraverso spazi multimediali che utilizzano una comunicazione più vicina ai nativi digitali e sperimenta nuovi contenuti e modalità di studio e di trasmissione del sapere:

- sviluppo delle competenze digitali;
- potenziamento delle metodologie laboratoriali
- prevenzione e contrasto della dispersione scolastica;
- potenziamento dell'inclusione scolastica
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati
- coinvolgimento degli alunni.

Sezione: Criteri di valutazione

Elementi progettuali a supporto della valutazione

Criterio di valutazione	Valore
1) livello di copertura della rete esistente all'atto della presentazione del progetto (con riferimento alle aree da destinare alle attrezzature):	tra l'80% e il 100%
2) connessione Internet, dimostrabile attraverso un contratto o una convenzione attiva	Si Estremi del contratto / Convenzione: VODAFONE -Soluzione Azienda dati: utenze n.5937143 e 5937146 / TIM TUTTOFIBRA FTTC :085291203
3) 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 del relativo protocollo opzionale, sottoscritta dall'Italia il 30 marzo 2007 e con la normativa italiana (BES) e con il PAI (Piano Annuale per l'Inclusività) – Direttiva Ministeriale del 27 dicembre 2012 e circolare ministeriale n. 8 del 2013, prot. n. 561;	Si L'adozione di tecnologie e soluzioni digitali permetterà di sfruttare le risorse informatiche per lo sviluppo e la valorizzazione delle abilità degli alunni con situazioni BES e stimolarne la partecipazione attiva alle attività. Grazie all'utilizzo di esperienze dirette, realistiche e sicure, si riducono le barriere oggettive e psicologiche favorendo il processo di apprendimento.

4) connessione degli spazi attrezzati con il presente progetto con altri spazi laboratoriali della scuola e utilizzo coordinato degli stessi;	No
5) utilizzo degli spazi attrezzati con il presente progetto con metodologia didattica innovativa;	Si Coding/pensiero computazionale/programmazione Flipped Classroom Didattica per scenari (Learning story) Altro (specificare) Peer-education, Cooperative learning, Storytelling, CLIL
6) utilizzo degli spazi attrezzati con il presente progetto oltre l'orario scolastico anche per garantire una maggiore apertura delle scuole al territorio.	Si Ore extra curricolari apertura previste: 8

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Nuovi LabLIM	€ 21.250,00
TOTALE FORNITURE	**€ 21.250,00**

Sezione: Spese Generali

Riepilogo Spese Generali

Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	(€ 500,00)	€ 500,00
Spese organizzative e gestionali	(€ 500,00)	€ 500,00
Piccoli adattamenti edilizi	(€ 1.500,00)	€ 1.500,00
Pubblicità	(€ 500,00)	€ 500,00
Collaudo	(€ 250,00)	€ 250,00
Addestramento all'uso delle attrezzature	(€ 500,00)	€ 500,00
TOTALE SPESE GENERALI	(€ 3.750,00)	**€ 3.750,00**
TOTALE FORNITURE		**€ 21.250,00**
TOTALE PROGETTO		**€ 25.000,00**

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: Spazi alternativi per l'apprendimento
Titolo: Nuovi LabLIM

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	Nuovi LabLIM
Descrizione modulo	Il laboratorio informatico conterrà tutti gli strumenti hardware, software per poter perseguire metodologie didattiche innovative: PC per laboratorio Monitor Software di gestione rete didattica Schermo interattivo su carrello Tablet
Data inizio prevista	03/09/2018
Data fine prevista	31/12/2018
Tipo Modulo	Spazi alternativi per l'apprendimento
Sedi dove è previsto l'intervento	PEEE83201T PEEE83202V PEEE83203X

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Pc Desktop (PC fisso)	PC per laboratorio Core i3, RAM 4 GB, 120 GB SSD	14	€ 415,00
Altri dispositivi input/output (hardware)	Monitor 21,5" Full HD.	14	€ 138,00
Software di rete	software gestione rete didattica	15	€ 80,00
Pc Desktop (PC fisso)	PC per laboratorio Core i5, RAM 8 GB, 120 GB SSD,	1	€ 486,00
Materiale di arredo correlato alla nuova metodologia didattica e/o all'infrastruttura di rete	Schermo interattivo 65” su carrello, Multitouch	2	€ 2.553,00
Schermi interattivi e non	Carrello mobile per Schermo interattivo	2	€ 733,00
Attrezzature di base ed infrastrutture per laboratorio	Tablet	15	€ 350,00
TOTALE			**€ 21.250,00**

Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	9911 del 20/04/2018 - FESR - Ambienti Digitali per la didattica integrata con gli Arredi Scolastici(Piano 1019988)
Importo totale richiesto	€ 25.000,00
Massimale bando	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	Delibera n.2
Data Delibera collegio docenti	17/05/2018
Num. Delibera consiglio d'istituto	Delibera n.2
Data Delibera consiglio d'istituto	07/06/2018
Data e ora inoltro	11/06/2018 09:50:32
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 da parte del Consiglio d'Istituto relativo all'ultimo anno di esercizio 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.A6 - Ambienti multimediali e arredi scolastici	Spazi alternativi per l'apprendimento: Nuovi LabLIM	€ 21.250,00	Non previsto
	Totale forniture	**€ 21.250,00**	
	Totale Spese Generali	**€ 3.750,00**	
	Totale Progetto	**€ 25.000,00**	
	TOTALE PIANO	**€ 25.000,00**	**€ 25.000,00**