# Modello di Progetto per bando 10.8.1.A3

Suggerimenti alla compilazione del Bando secondo avviso del 15.10.2015 rivolto alle Istituzioni scolastiche statali per la realizzazione di Ambienti Multimediali.

Indicazioni pratiche:

* Le parti di testo presentate in verde sono quelle modificabili e personalizzabili.
* Le parti racchiuse tra < > rappresentano alcuni suggerimenti o indicazioni pratiche alla compilazione.

Il presente modello di progetto è sviluppato secondo le indicazioni del Nota MIUR prot. 9035 del 13.07.2015 e relativo Allegato n. 1.

## Oggetto

**Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola – Competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020.**

**Asse II Infrastrutture per l’istruzione** – Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) - Obiettivo specifico – **10.8** – “Diffusione della società della conoscenza nel mondo della scuola e della formazione e adozione di approcci didattici innovativi” – Azione 10.8.1 Interventi infrastrutturali per l’innovazione tecnologica, laboratori di settore e per l’apprendimento delle competenze chiave.

Azione **10.8.1** “*Interventi infrastrutturali per l’innovazione tecnologica, laboratori di settore e per l’apprendimento delle competenze chiave [Interventi per l’attuazione dell’Agenda Digitale; interventi per la realizzazione di laboratori di settore, in particolare tecnico-professionali ed artistici; interventi per l’implementazione dei laboratori dedicati all’apprendimento delle competenze chiave; sviluppo e implementazione di biblioteche ed emeroteche digitali; interventi infrastrutturali per favorire la connettività sul territorio; sviluppo di reti, cablaggio].”[[1]](#footnote-1)*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Sotto-azioni 10.8.1 a bando* | | *Tipo di modulo (interventi)* |
| 10.8.1.A Dotazioni tecnologiche e ambienti multimediali | **10.8.1.A3** ***Ambienti Multimediali*** | Spazi alternativi per l’apprendimento |
| Laboratori mobili |
| Aule “aumentate” dalla tecnologia |
| Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati e ai servizi digitali della scuola |

## Mappa del percorso di candidatura



Figura 1 Mappa del percorso secondo Allegato 1 della nota MIUR

## Massimali previsti

|  |  |
| --- | --- |
| *Tipo di intervento* | *Massimale* |
| Spazi alternativi per l’apprendimento |  |
| Laboratori mobili |  |
| Aule “aumentate” dalla tecnologia |  |
| - istituzioni scolastiche con meno di 1.200 alunni | 20.000,00 Euro |
| - istituzioni scolastiche con più di 1.200 alunni | 24.000,00 Euro |
| Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati e ai servizi digitali della scuola | 2.000,00 Euro |

Tutti i costi sono da considerarsi IVA inclusa

## Selezione: Criteri di Valutazione delle proposte

Il sistema elabora i punteggi in base a quanto inserito nella Scheda di “Rilevazione dei dati sulla scuola”.

|  |  |
| --- | --- |
| **Criterio** | **Punteggio** |
| 1. Disagio negli apprendimenti | 13 |
| 1. Basso status socio economico e culturale della famiglia di origine | 13 |
| 1. Alto tasso di abbandono nel corso dell’anno scolastico | 13 |
| 1. Livello di presenza di attrezzature tecnologiche all'interno della scuola | 6 |
| 1. Livello di copertura della rete esistente all'atto della presentazione del progetto (con riferimento alle aree da destinare ad ambienti digitali): |  |
| Tra l’80 e il 100% | 15 |
| Tra il 50% e il 79% | 10 |
| Inferiore al 50% | 5 |
| 1. Connessione internet (dimostrabile attraverso un contratto o una convenzione attiva) | 5 |
| 1. Realizzazione di un progetto che preveda l'impiega 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 | 5 |
| 1. 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): |  |
| meno di 3 classi | 5 |
| un corso o una sezione intera | 10 |
| tutte le classi | 25 |
| 1. Dotazione della scuola di servizi per gli utenti fruibili in modalità mobile (registro elettronico, biblioteca/materiali didattici on line, registrazione pasti della mensa, altro: specificare) | 5 |
| Totale | 100 |

In caso di proposte con lo stesso punteggio, è data priorità all’ordine temporale di presentazione del Progetto.

## Dati da inserire in Piattaforma GPU

Qui di seguito si esplicita quanto richiesto per l’inserimento del progetto PON.

1. Accesso al sistema
   1. DS o DSGA: Completamento scheda anagrafica della scuola

|  |  |
| --- | --- |
| Dati anagrafici | |
| Denominazione: |  |
| Codice meccanografico |  |
| Tipo istituto |  |
| Indirizzo |  |
| Provincia |  |
| Comune |  |
| CAP |  |
| Telefono |  |
| E-mail |  |
| Sito web |  |
| Numero alunni |  |

* 1. DS o DSGA: Inserimento “Anagrafiche” e “Gestione abilitazioni” per consentire l’accesso ad utenti ulteriori.

1. Avvisi e Candidature
   1. Accedere ai bandi per la Scuola selezionata
   2. “Aprire la nuova candidatura” per l’avviso 10.8.1.A3

<NOTA: Non è possibile procedere ai passaggi successivi senza aver confermato i dati di ciascuna scuola presente nell’Istituto scolastico.>

1. Rilevazione dati sulla scuola

<NOTA: Non è possibile procedere all’inserimento del Progetto senza aver compilato quest’area.>

Per il completamento di questa sezione si tenga conto della tabella di punteggio al punto “Selezione: Criteri di Valutazione delle proposte”.

1. Disagio negli apprendimenti

<Da NON inserire: calcolata automaticamente secondo allegato n.2 della Nota 12810 “Note metodologiche per la quantificazione dei criteri di selezione”>

1. Basso status socio economico e culturale della famiglia di origine

<Da NON inserire: calcolata automaticamente secondo allegato n.2 della Nota 12810 “Note metodologiche per la quantificazione dei criteri di selezione”>

1. Alto tasso di abbandono nel corso dell’anno scolastico

<Da NON inserire: calcolata automaticamente secondo allegato n.2 della Nota 12810 “Note metodologiche per la quantificazione dei criteri di selezione”>

1. Livello di copertura della rete esistente all'atto della presentazione del progetto (con riferimento alle aree da destinare ad ambienti digitali):

* <Inserire il Numero di aree da destinare ad ambienti digitali
* Inserire il numero di aree da destinare ad ambienti digitali provviste di coperture di rete.

Il sistema calcolerà la percentuale per definire il punteggio.>

**Punteggio: tra 80% e 100% = 15; tra 50% e 79% = 10; sotto 50% = 5**

1. Connessione internet (dimostrabile attraverso un contratto o una convenzione attiva)

<Se Sì, va specificato il fornitore e gli estremi del contratto>

**Punteggio: Sì = 5; No = 0**

1. Realizzazione di un progetto che preveda l'impiega 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

**Punteggio: Sì = 5; No = 0**

1. 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):

<Inserire: numero di classi che saranno coinvolte nel progetto; eventuale coinvolgimento di sezioni intere (specificando quante); eventuale coinvolgimenti di insieme di classi dello stesso anno (specificando quante).>

**Punteggio: tra meno di 3 classi = 5; un corso o una sezione intera = 10; tutte le classi = 15**

1. Dotazione della scuola di servizi per gli utenti fruibili in modalità mobile (registro elettronico, biblioteca/materiali didattici on line, registrazione pasti della mensa, altro: specificare)

<Specificare tra: registro elettronico; registrazione pasti della mensa; webmail; materiali didattici online; e-learning a supporto degli studenti; formazione docenti; web zine; diario online; altro (specificare nelle note).>

**Punteggio: Sì = 5; No = 0**

**<Questa sezione potrà essere sempre modificata prima dell’Inoltro definitivo della candidatura.>**

1. Progetti

*<Accedere all’area Progetti e inserire NUOVO PROGETTO.*

*Attenzione! Inizialmente il sistema mostra il massimale previsto in base al numero degli alunni presente nell’area “Anagrafica della scuola”: esso si modifica se si aggiunge successivamente il modulo Postazioni informatiche e per l’accesso dell’utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati e ai servizi digitali della scuola.>*

1. Progetto
   1. Titolo progetto: “Cl@sse 3.0”
   2. Descrizione del progetto:

*<Il progetto presentato qui di seguito è da ritenersi generico, si prega di modificare la parte descrittiva sulla base effettiva di quanto si vuole affrontare nel bando. Si faccia particolare attenzione al punto evidenziato di giallo>*

Il MIUR (Ministero dell’Istruzione dell’Università e della Ricerca) ha inteso valorizzare la qualità scolastica per migliorare il livello di apprendimento nelle diverse discipline di studio e garantire a tutti gli studenti pari opportunità di sviluppo delle capacità individuali.

In coerenza, quindi, con le linee guida definite dal MIUR, si vuole progettare un modello di processo didattico innovativo che utilizzi le tecnologie digitali e si soffermi sulla nuova organizzazione spaziale delle aule in ambienti di apprendimento multimediali, per raggiungere gli obiettivi prioritari di miglioramento dell’istituto (qualità della formazione, prove INVALSI, posizionamento competitivo, placement) e per permettere alla scuola italiana ed europea di beneficiare significamene del potenziale offerto dall’introduzione della tecnologia digitale. Qualsiasi modello didattico venga assunto deve avere come méta primaria il successo formativo dell’alunno e orientare gli itinerari scelti verso metodologie didattiche innovative più funzionali alla realizzazione e al conseguimento di risultati significativi, nello specifico di capacità dirette a esplorare, classificare fenomeni, definire questioni e problemi, stabilire e comprendere connessioni, costruire nuovi scenari interpretativi e progettare soluzioni. Un tipo di processo didattico innovativo che utilizzi le tecnologie digitali può garantire un apprendimento di tipo personalizzato, autonomo e soprattutto collaborativo. Occorre un progetto metodologico didattico in cui ogni alunno diventa protagonista della propria formazione; non esiste un unico tipo di intelligenza ma ognuno ha un proprio “stile di apprendimento”.

METODOLOGIE DIDATTICHE

Le procedure didattiche da adottare la fine del raggiungimento delle finalità generali su prefissate prevedono che le attività didattiche disciplinari nel nuovo ambiente siano progettate come momenti di particolare attività per lo studente, che formula le proprie ipotesi e ne controlla le conseguenze, progetta e sperimenta, discute e argomenta le proprie scelte, impara a raccogliere dati e a confrontarli con le ipotesi formulate, negozia e costruisce significati interindividuali, porta a conclusioni temporanee e a nuove aperture per la costruzione delle conoscenze personali e collettive.

In quest’ottica nell’Istituto si utilizzano le seguenti strategie didattiche: Apprendimento partecipato o Cooperative Learning, Classi Capovolte o Flipped Classroom, Apprendimento differenziato e stili cognitivi, Episodi di Apprendimento Situati (metodo EAS).

SPAZI

Le aule scolastiche come ambienti di apprendimento multimediale in cui si utilizza il modello di didattico innovativo è la proposta per ricreare un nuovo spazio di apprendimento collaborativo e individuale.

L’aula sarà allestita con tutti gli strumenti multimediali che facilitano l’apprendimento. Ogni studente potrà avere accesso a questi strumenti sia singolarmente per il lavoro individuale che con il gruppo per la realizzazione del progetto collaborativo.

Il nuovo ambiente di apprendimento vede gli alunni al centro dello spazio, liberando la scuola dai retaggi del modello tradizionale della scuola di massa. Nel nuovo spazio non c’è l’aula-classe, intesa come un microcosmo chiuso, fatto di convenzioni e meccanismi consolidati, e non c’è posto neanche per il banco, inteso come tavolo su cui scrivere e leggere soltanto per confezionare saperi di breve durata, che si disperdono dopo le interrogazioni.

Il modello che deve realizzarsi sarà così costituito: grandi spazi aperti personalizzabili con arredi flessibili utilizzabili per creare ambienti per il lavoro di gruppo o individualizzato e per la condivisione tra gruppi diversi della stessa classe. I docenti cercano in questo modo di osservare e valutare le fasi dello sviluppo dell’alunno per predisporre un’azione educativa e didattica adeguata. Lo spazio è flessibile e organizzato negli arredi per essere aperto e modificato in qualsiasi momento. Si può allestire una piccola biblioteca e l’area ricerca, l’area relax.

Individualizzazione e collaborazione sono le parole chiave del modello pedagogico-didattico. Ciascun alunno segue il piano di studi, aggiornato di comune accordo tra docenti e ragazzi: il docente discute con l’alunno degli obiettivi da raggiungere, dei progressi fatti e di come continuare in un percorso di crescita continua. La sensazione deve essere quella di vivere in un unico grande appartamento multimediale. Organizzare l’ambiente di classe è l’occasione per dare valore aggiunto al processo didattico innovativo.

TECNOLOGIE

A supporto dei docenti, in un approccio alla didattica rinnovata, secondo i modelli didattici proposti e gli spazi fisici rinnovati, si inseriscono le tecnologie hardware e software indispensabili per concorrere al raggiungimento delle finalità generali su descritte.

In particolare vengono individuati diversi elementi tecnologici a seconda della tipologia di approccio didattico ricercato. Possiamo quindi parlare di strumenti per:

1. Presentazione
2. Lavoro di Gruppo
3. Lavoro individuale
4. Creazione, gestione e condivisione dei contenuti
5. *Presentazione*

Gli strumenti necessari alle Presentazioni includono tutti quei device utili ad instaurare una relazione frontale tra il docente (o l’alunno-alunni presentatori) e la classe, favorendo un coinvolgimento di tutti gli alunni.

In questa gruppo rientrano primariamente le **LIM** (Lavagne Interattive Multimediali) e i videoproiettori. Evoluzione ed alternativa alla LIM è il **Monitor interattivo** che essendo a retroproiezione non necessita del videoproiettore. Accanto alle LIM troviamo i **dispositivi interattivi** che consentono di rendere interattiva qualsiasi superficie e qualsiasi videoproiettore.

Questi strumenti hardware sono provvisti di un software che consente di creare facilmente lezioni ad impromptu in aula. Tra gli strumenti per la condivisione di materiale didattico troviamo il **visualizzatore** (o document camera) che consente di effettuare l’ingrandimento di oggetti o libri o altro materiale con lo scopo di favorirne la visualizzazione sul pc e quindi sulla LIM (o monitor o dispositivo), riducendo in modo significativo i tempi di preparazione e aumentando la condivisione e la circolazione delle informazioni in classe.

Il coinvolgimento di un’intera classe fa sì che sia particolarmente importante una diffusione totale dell’audio in aula: gli **speaker** delle LIM certamente sono un valido supporto.

1. *Lavoro di gruppo*

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.

Il **tavolo interattivo** è simile alla LIM e agli strumenti di presentazione, ma per la sua dimensione orizzontale è lo strumento ideale per coinvolgere l’attenzione di un gruppo di studenti ad uno stesso progetto. Anche gli strumenti scientifici sono pensati per un approccio collaborativo e tra questi individuiamo le **stampanti 3D**, che da un progetto “su carta” portano alla creazione di un oggetto finito, tridimensionale; e **i laboratori scientifici portatili**, ovvero un kit di differenti misuratori per analizzare la realtà che ci circonda e poterne studiare i dati estrapolati tramite software.

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 speakerbidirezionali, che consentono sia di ascoltare i gruppi di alunni, che di interloquire con loro singolarmente o con tutta la classe contemporaneamente.

1. *Lavoro individuale*

Gli strumenti atti a favorire uno studio individuale sono tutti quei device “personali” BYOD (Bring Your Own Device) ovvero **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 contenerli tutti in sicurezza (vano con lucchetto).

1. *Creazione, gestione e condivisione dei contenuti*

La spinta all’innovazione e l’utilizzo degli strumenti digitali in classe garantiscono la creazione di materiale scolastico multimediale. I docenti devono realizzare delle unità didattiche interattive, per stimolare e accompagnare i ragazzi verso l’utilizzo efficiente e responsabile delle risorse e assicurare un apprendimento produttivo.

La piattaforma dei contenuti si presta pienamente alla realizzazione del modello-processo didattico innovativo perché ha l’obiettivo di migliorare l’apprendimento degli alunni, aiutando gli insegnanti nelle loro metodologie di insegnamento. È caratterizzata da un nuovo tipo di gestione dei contenuti (contenuti didattici) e dalla collaborazione in piattaforma che permette agli insegnanti di creare, condividere, riutilizzare, e adattare il proprio insegnamento presentando più versioni di contenuto per i singoli studenti, gruppi di studenti o classi.

La piattaforma didattica è semplice da utilizzare senza competenze tecniche. Il principio guida nella progettazione e per la funzionalità della piattaforma è stato quello di abbassare la barriera tecnologica e di creare le lezioni o i progetti attraverso la produzione di contenuti multimediali. Si vuole fornire un sistema in cui i docenti possono sperimentare in proprio e produrre contenuti didattici molto più velocemente rispetto ai metodi tradizionali.

1. Caratteristiche del Progetto
   1. Obiettivi specifici e risultati attesi:

Gli obiettivi specifici previsti e i risultati che ci prefissiamo di raggiungere con tale progetto sono:

* favorire l’apprendimento delle competenze chiave,
* facilitare l’accesso ai contenuti presenti nel web;
* favorire *“l’inclusione digitale, uno degli obiettivi dell’Agenda Digitale, incrementando l’accesso a internet, le competenze digitali e la fruizione di informazioni e servizi online tra studenti di contesti sociali svantaggiati o studenti BES, DSA e disabili[[2]](#footnote-2)”;*
* l’aumento della capacità di programmazione, di progettazione, di valutazione e di controllo;
* favorire una cultura aperta alle innovazioni;
* favorire la centralità dell’alunno, nel quadro di una cooperazione tra scuola e genitori favorendo la comunicazione scuola-famiglia, fornendo un servizio attento al rapporto con i genitori/tutori (supporto all’utilizzo del registro online);
* promuovere e sostenere l’innovazione per il miglioramento continuo della qualità dell’offerta formativa e dell’apprendimento, fornendo alle scuole modelli e strumenti per valutare il proprio lavoro e per identificare, valorizzare e utilizzare efficacemente le risorse disponibili, e per promuovere un migliore riconoscimento delle proprie potenzialità e dei risultati raggiunti dagli studenti e garantire a questi ultimi le competenze necessarie per un buon inserimento professionale e sociale, quindi la prosecuzione degli studi, attraverso la collaborazione con le imprese e le università e lo sviluppo di percorsi di formazione iniziale e permanente (lifelong learning);
* consentire l'erogazione di servizi per gli utenti fruibili in modalità mobile.
  1. Peculiarità del progetto rispetto a: riorganizzazione del tempo-scuola, riorganizzazione didattico-metodologica, innovazione curriculare, uso di contenuti digitali

Il progetto individua le presenti peculiarità:

* riorganizzazione del tempo-scuola: tramite la possibilità di gestire in maniera più efficace ed efficiente la comunicazione sia all’interno della scuola che verso le famiglie; snellendo le procedure burocratiche i docenti avranno modo di migliorare quantitativamente e qualitativamente la loro presenza in aula con gli alunni, a scuola con gli altri docenti e con le famiglie; riducendo i tempi necessari per la condivisione di documenti (dapprima cartacei) e semplificando le procedure interne (incentivo all’uso di registri elettronici) e di comunicazione col MIUR e SIDI; riducendo i costi grazie al processo di dematerializzazione in essere; rendendo più agevoli le comunicazioni tra i diversi plessi del nostro istituto.
* riorganizzazione didattico-metodologica: per i docenti e gli studenti è possibile accedere a nuovi contenuti grazie all’accesso ad internet; si avviano progetti di collaborazione con scuole estere tramite la videoconferenza e le piattaforme dei contenuti; le attività didattiche disciplinari nel nuovo ambiente “connesso” sono progettate come momenti di particolare attività per lo studente, che formula le proprie ipotesi e ne controlla le conseguenze, progetta e sperimenta, discute e argomenta le proprie scelte, impara a raccogliere dati dal web, ad analizzarli e a confrontarli con le ipotesi formulate, negozia e costruisce significati interindividuali, porta a conclusioni temporanee e a nuove aperture per la costruzione delle conoscenze personali e collettive.
* innovazione curriculare: la scuola non può trascurare i profondi mutamenti che la diffusione delle tecnologie sta producendo nel modo di relazionarsi con la gente, e deve assumere un ruolo strategico nell’educare le nuove generazioni, sia proponendo tecnologie della comunicazione come strumento in grado di potenziare lo studio e i processi di apprendimento individuali, sia aiutandoli a scoprire il mondo che ci circonda e ad analizzarlo con i laboratori scientifici, sia guidandoli al processo di concretizzazione delle idee: dal progetto “teorico” alla realizzazione fisica (stampante 3D).
* uso di contenuti digitali: la spinta all’innovazione e l’utilizzo degli strumenti digitali in classe connessi ad internet garantiscono la creazione di materiale scolastico multimediale. I docenti devono realizzare delle unità didattiche interattive, per stimolare e accompagnare i ragazzi verso l’utilizzo efficiente e responsabile delle risorse e assicurare un apprendimento produttivo. Gli alunni possono interagire, modificare o creare a loro volta del nuovo contenuto analizzando le fonti messe a disposizione dal vasto mondo del web, possono creare documentazione da poter utilizzare offline (ebook) o online (web-book).
  1. Strategie di intervento adottate dalla scuola per le disabilità

Nel caso di alunni con DSA e disabilità, fare riferimento nella prassi formativa agli stili di apprendimento e alle diverse strategie che lo caratterizzano diventa un elemento essenziale e dirimente per il loro successo scolastico e la tecnologia certamente aiuta questo processo.

Per **stili di apprendimento** intendiamo modalità cognitive (da quelle percettive a quelle operative) che lo studente utilizza abitualmente in situazioni di raccolta ed elaborazione di informazioni, per la loro memorizzazione e la loro utilizzazione nello studio in generale. La predisposizione verso certe modalità piuttosto che altre non è considerata come "innata" e "fissa", ma come una costruzione risultante dall'esperienza che i singoli hanno fatto fino a quel momento e che può essere modificata se essi lo ritengono opportuno.

Ai docenti è utile conoscere quali sono gli stili prevalenti tra i loro studenti, sia per tenerli presenti nell'intento di rendere più efficaci le loro lezioni, sia per contrastarli quando risultassero più di ostacolo che di aiuto, facilitando l'uso di stili ritenuti più adeguati. L'attenzione per gli stili degli allievi consente inoltre di valorizzare alcune caratteristiche su cui non ci si sofferma adeguatamente e favorisce le relazioni interpersonali. Non si tratta di contrapporre una modalità ad un’altra, ma di esplicitare quando è più efficace e opportuna una e quando l'altra.

Tramite l’utilizzo di 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, grazie a capacità di registrazione e memorizzazione delle lezioni tenute. Ciò consente all’alunno che si assenta frequentemente e a chiunque ne avesse bisogno, di non sentirsi mai escluso dal processo di insegnamento-apprendimento e di essere incluso nelle dinamiche della propria classe. Si faccia ad esempio riferimento al progetto di **inclusione** con ottimo successo *Smart Inclusion* promosso dal MIUR per favorire la partecipazione a distanza degli alunni ospedalizzati: un servizio che si pone l’obiettivo di migliorare la permanenza in ospedale dei pazienti più giovani, creando un ponte tecnologico virtuale fra loro, la scuola, le famiglie e il personale sanitario.

* 1. Elementi di congruità e coerenza della proposta progettuale con il POF della scuola

*<Indicare il titolo di quei progetti inseriti nel POF coerenti con il presente Progetto e di riportare anche il link al POF stesso. Si ricorda, inoltre, che dovrà essere data evidenza dell’uso di tecnologie didattiche innovative, coerenti con gli ambienti richiesti.>*

* 1. Descrizione del modello di ambiente che si intende realizzare ed eventuale allegato

*<Descrivere la composizione e si ricorda di esporre puntualmente le modalità di collocazione delle attrezzature che si intende acquisire.>*

1. Moduli
   1. Modulo: <scegliere tra uno dei quattro moduli:>

* Spazi alternativi per l’apprendimento
* Laboratori mobili
* Aule “aumentate” dalla tecnologia
* Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati e ai servizi digitali della scuola

<E’ possibile inserire più moduli per la stessa Istituzione scolastica>

* 1. Indirizzo o indirizzi di studio ai quali si riferisce o Plessi
  2. Titolo modulo

<Ad esempio: Creazione Ambiente Multimediale per l’Infanzia>

* 1. Descrizione modulo

<Inserire la descrizione del modulo col titolo in rosso a seconda del modulo selezionato che si intende realizzare>

1. **Spazi alternativi per l’apprendimento**

Lo **Spazio alternativo per l’apprendimento** che si vuole realizzare nel nostro Istituto prevede la creazione di un’ambiente adatto principalmente alla metodologia del Cooperative Learning, ma allo stesso tempo provvisto di elementi che possono essere adattati a diverse tipologie di ambienti di apprendimento.

In questo spazio viene inserito per l’apprendimento frontale e condiviso una **LIM** touch IR con 10 tocchi e utenti simultanei per un’area attiva di 78’’ su 4:3, la superficie e resistente e scrivibile con pennarello a secco, con **speaker** integrati e hub per la loro gestione affinchè si possa diffondere l’audio. La LIM necessita per il suo funzionamento di un **videoproiettore** XGA (4:3) ad ottica ultracorta con almeno un rapporto di proiezione 0,36:1, luminosità 3.000 lumen e 6.000:1 di contrasto. Il **notebook** Win 8.1 sarà posto nel **mobiletto porta notebook** con la ribaltina che funge da supporto del pc quando aperta, e che mantiene in sicurezza il pc.

Nell’ambiente creatosi gli alunni potranno osservare, sperimentare, misurare ed infine creare con gli strumenti tecnologici messi a loro disposizione: il **laboratorio scientifico portatile di scienze** (portatile, per misurare diversi parametri anche contemporaneamente, con immagazzinamento dei dati e semplice invio ai pc o tablet), la **document camera**, la **stampante 3D** (stampante di facile utilizzo con display LCD per selezionare facilmente il file da stampare e scocca trasparente per rendere partecipi gli alunni del processo di stampa).

Il materiale creato in aula e a casa potrà essere modificato, condiviso e valutato mediante la **piattaforma cloud dei contenuti multimediali** e interattivi. Le valutazioni ottenute tramite l’uso di questa piattaforma che funge anche per la creazione ed erogazione di test (differenti tipologie) verranno inserite nel **registro elettronico** **cloud** che funge anche da strumento di collaborazione e comunicazione con le famiglie degli studenti.

A completare l’ambiente così creato gli arredi: **sedie** coloratissime in polipropilene e **tavoli** singoli modulari facilmente componibili in isole di lavoro.

Queste isole di lavoro il docente deve essere un regista silenzioso all’interno dell’aula per favorire il libero scambio tra gli alunni all’interno dei diversi gruppi. A tal ragione si manifesta utile un microfono wireless docente e 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.

1. **Laboratori mobili**

Il **Laboratorio mobile** che si vuole realizzare nel nostro Istituto prevede la fornitura di una serie di strumenti “mobili” (per varie discipline, esperienze laboratoriali, scientifiche, umanistiche, linguistiche, digitali e non) in carrelli e box mobili, quindi a disposizione di tutta la scuola per trasformare un'aula "normale" in uno spazio multimediale e di interazione; l'aula si trasforma così in uno spazio in grado di proporre una varietà di configurazioni.

In particolare la realizzazione di questo modulo è affidato alla dotazione di una LIM su Piedistallo saliscendi. La **LIM** è touch infrarossi con 10 tocchi e 10 utenti simultanei per un’area attiva di 78’’ su 4:3, la superficie e resistente e scrivibile con pennarello a secco, con **speaker** integrati e hub per la loro gestione affinchè si possa diffondere l’audio. La LIM necessita per il suo funzionamento di un **videoproiettore** XGA (4:3) ad ottica ultracorta con almeno un rapporto di proiezione 0,36:1, luminosità 3.000 lumen e 6.000:1 di contrasto. Il **piedistallo** supporta sia la LIM che il videoproiettore, ha le rotelle e un comodo sistema saliscendi che consente di abbassare la LIM e ruotare la staffa del proiettore per passare comodamente sotto le porte. Il pc per la LIM sarà un **notebook** Win 8.1, di facile trasportabilità.

Gli alunni saranno dotati di loro dispositivi BYOD (Bring Your Own Device) ovvero **tablet** Android 5.0 e 10,1 pollici di schermo. I tablet e il notebook saranno posti in un **mobile per ricaricarli** e per tenerli in sicurezza.

Nell’ambiente che si viene a creare via via gli alunni potranno osservare, sperimentare, misurare ed infine creare con gli strumenti tecnologici messi a loro disposizione: il **laboratorio scientifico portatile di scienze e di biologia e chimica** (portatili, per misurare diversi parametri anche contemporaneamente, con immagazzinamento dei dati e semplice invio ai pc o tablet), la **document camera**, la **stampante 3D** (stampante di facile utilizzo con display LCD per selezionare facilmente il file da stampare e scocca trasparente per rendere partecipi gli alunni del processo di stampa).

Il materiale creato in aula e a casa potrà essere modificiato, condiviso e valutato mediante la **piattaforma cloud dei contenuti multimediali** e interattivi. Le valutazioni ottenute tramite l’uso di questa piattaforma che funge anche per la creazione ed erogazione di test (differenti tipologie).

In questi ambienti anche due postazioni autonome mobili: **sedie** con rotelle, poggia zaino e bracciolo ripiano per scrivere comodamente.

Il **tavolo interattivo** è una postazione colorata e facilmente movibile che consente agli alunni più piccoli di lavorare in autonomia su un monitor touch.

Il **supporto mobile 3 in 1** unito ad un **videoproiettore interattivo** con penne, consente di trasformare qualsiasi superficie in area di interazione: che sia una classica parete, un ripiano che funge da tavolo o il pavimento stesso, sarà possibile lavorare sull’area.

1. **Aule “aumentate” dalla tecnologia**

**L’Aula aumentata dalla tecnologia** che si vuole realizzare nel nostro Istituto prevede la gestione simultanea di un numero congruo di aule tradizionali arricchite con dotazioni per la fruizione collettiva e individuale del web e di contenuti, per l'interazione di aggregazioni diverse in gruppi di apprendimento, in collegamento wired o wireless, per una integrazione quotidiana del digitale nella didattica.

Diverse aule vengono completate nella dotazione di una **LIM** touch IR con 10 tocchi e utenti simultanei per un’area attiva di 78’’ su 4:3, la superficie e resistente e scrivibile con pennarello a secco, con **speaker** integrati e hub per la loro gestione affinché si possa diffondere l’audio. La LIM necessita per il suo funzionamento di un **videoproiettore** XGA (4:3) ad ottica ultracorta con almeno un rapporto di proiezione 0,36:1, luminosità 3.000 lumen e 6.000:1 di contrasto. Il pc per la LIM sarà un **notebook** Win 8.1, di facile trasportabilità.

Nei lavori di questi gruppi ampi, i docenti devono essere supportati per favorire il libero scambio tra gli alunni. A tal ragione si manifesta utile un microfono wireless e un **dispositivo audio wireless** complesso: più speaker bidirezionali, che consentono sia di ascoltare i gruppi di alunni, che di interloquire con loro singolarmente o con tutta i gruppi contemporaneamente.

Le diverse aule invece saranno collegate tra di loro mediante una piattaforma cloud di **videoconferenza** (software) che consente la partecipazione fino a 25 aule contemporaneamente (all’interno o all’esterno dell’istituto stesso per progetti verticali e/o collaborazione con altri istituti). Alle diverse postazioni connesse viene fornita una **cuffia** con microfono. La **document camera** può esser utilizzata sia per condividere del materiale cartaceo con tutti gli altri utenti connessi, ma, grazie alla testina rotante, può fungere anche da webcam e mostrare la classe.

Il materiale creato dalla collaborazione delle diverse aule e a casa potrà essere modificato, condiviso e valutato mediante la **piattaforma cloud dei contenuti multimediali** e interattivi. Le valutazioni ottenute tramite l’uso di questa piattaforma che funge anche per la creazione ed erogazione di test (differenti tipologie).

L’ambiente di un’aula viene arricchito dalla creazione di **un’agorà**: uno spazio costituito da **tavoli** singoli più alti della norma con **sedie** adatte e che consentono di distribuire gli alunni su diverse altezze e “vederli” tutti.

Nell’aula “aumentata” ci sembra necessario inserire un **defibrillatore**, che risulta fondamentale per la sicurezza di tutti coloro che sono presenti nel nostro Istituto.

1. **Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati e ai servizi digitali della scuola**

Per la realizzazione delle “Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati e ai servizi digitali della scuola” il nostro Istituto ritiene opportuno dotare la segreteria di una nuova postazione composta da un **pc desktop con monitor** e una **document camera** per scansionare rapidamente i documenti. Si vuole inoltre creare una postazione per l’utenza con un **pc desktop con monitor** e una **stampante** b/n.

* 1. Data prevista di inizio
  2. Data prevista di fine <suggeriamo la data limite del bando: 31/05/2015>

1. Forniture

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Fornitura | Descrizione | Quantità | Importo unitario | Totale |
| <selezionare dal menù a tendina> | <max 50 caratteri> |  | <iva inclusa> | <calcolato automaticamente> |
|  |  |  |  |  |

<Per la compilazione di tale tabella sulle Forniture si faccia riferimento al file Excel più adatto:

|  |  |
| --- | --- |
| *Bando A3\_Realizzazione Ambienti Multimediali* | *File Excel* |
| Spazi alternativi per l’apprendimento | |
| - istituzioni scolastiche con meno di 1.200 alunni | Forniture A3\_Spazi alternativi\_Minore 1200 alunni.xlsx |
| - istituzioni scolastiche con più di 1.200 alunni | Forniture A3\_Spazi alternativi\_Maggiore 1200 alunni.xlsx |
| Laboratori mobili | |
| - istituzioni scolastiche con meno di 1.200 alunni | Forniture A3\_Laboratori Mobili\_Minore 1200 alunni.xlsx |
| - istituzioni scolastiche con più di 1.200 alunni | Forniture A3\_Laboratori Mobili\_Maggiore 1200 alunni.xlsx |
| Aule “aumentate” dalla tecnologia | |
| - istituzioni scolastiche con meno di 1.200 alunni | Forniture A3\_Aule aumentate\_Minore 1200 alunni.xlsx |
| - istituzioni scolastiche con più di 1.200 alunni | Forniture A3\_Aule aumentate\_Maggiore 1200 alunni.xlsx |
| Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati e ai servizi digitali della scuola | |
| - tutte le istituzioni scolastiche | Forniture A3\_Postazioni informatiche.xlsx |

1. Programma Operativo Nazionale “Per la scuola competenze e ambienti per l’apprendimento” Decisione del 17/12/2014; Programmazione 2014-2020 (FSE-FESR) pag. 69 [↑](#footnote-ref-1)
2. Programma Operativo Nazionale “Per la scuola competenze e ambienti per l’apprendimento” Decisione del 17/12/2014; Programmazione 2014-2020 (FSE-FESR) pag. 64 [↑](#footnote-ref-2)