

Titolo del progetto (max 50 car.) (* campo obbligatorio)

TITOLO DEL PROGETTO

Descrizione della proposta progettuale (max 1000 car.)

L'informazione e la trasmissione delle conoscenze non possono prescindere dalla connessione con il mondo del Web. Il divario sociale è oggi sempre più connesso alla possibilità del singolo di accedere agli strumenti informatici e tecnologici. Il Progetto ha l'obiettivo di contrastare le disuguaglianze socioculturali e territoriali, nonché di prevenire e recuperare l'abbandono e la dispersione scolastica, determinati dai rischi connessi alle difficoltà di accesso alle risorse digitali.

A tal proposito, il Progetto prevede il potenziamento delle dotazioni digitali dell'istituzione scolastica (Modulo A) e l'intervento formativo rivolto agli studenti tutti, con l'obiettivo di migliorare le competenze digitali individuali di background (Modulo B).

Descrizione delle attrezzature che saranno acquistate nell'ambito del Modulo A (caratteristiche e quantità - max 1000 car.)

Il Progetto ha l'obiettivo di contrastare il divario socioculturale, sempre più connesso alle possibilità di accesso all'informazione sul Web e alle risorse digitali. In tale ottica, il Progetto ha lo scopo di supportare le attività didattiche digitali individuali e di gruppo, e stimolare gli studenti all'utilizzo consapevole degli strumenti digitali, sia in classe sia a casa con approccio BYOD. A tal proposito, con il Progetto si intende proporre l'acquisto di n. notebook e/o n. tablet e l'acquisto e installazione presso la struttura scolastica di n. KIT LIM con Piattaforma didattica di social learning GeniuBoard[®] Impari in cloud con oltre 70 strumenti digitali che comprendono tool per BES E DSA e/o n. Display Interattivi con software collaborativo integrato, che consentono l'accesso e la condivisione di contenuti digitali, al fine di consentire la piena fruizione dei contenuti didattici, promuovendo la comunicazione digitale e l'apprendimento interattivo e collaborativo.

Le quantità saranno definite dalla singola istituzione scolastica sulla base delle quantità in rapporto ai singoli costi (vedi matrice Know K.) e dei fondi attribuiti a ciascuna categoria.

Previsione dei costi del Modulo A - Totale € 20.000,00

A. Acquisti di dotazioni e dispositivi digitali individuali (tablet e computer portatili, con microfono e web-cam integrati), compresa la connettività (internet key e modem router)	minimo 60% del contributo - minimo € 12.000,00
B. Acquisti di beni e attrezzature digitali per lo svolgimento di percorsi di apprendimento delle competenze digitali in classe (LIM, monitor touch screen e analoghe superfici di proiezione)	€ 8.000,00 (variabile in rel. a Cat.A (che può essere maggiore a € 12.000,00) e alla Cat. C (max € 1000,00)
C. Spese generali, tecniche e di progettazione	(max. 5% contributo - max euro 1000) € 0,00

Descrizione delle attività di apprendimento delle competenze digitali da parte degli studenti più vulnerabili nell'ambito del modulo B (max 1000 car.)

Le tecnologie, i device personali mobili e le piattaforme collaborative impongono un cambiamento copernicano nella didattica e nelle strategie di apprendimento. Disporre di un tablet o un personal computer deve contribuire a creare un nuovo modo di fare didattica, deve essere inclusivo e deve mediare dalle potenzialità degli strumenti un nuovo modo di approcciare la didattica. Implementare l'utilizzo del digitale nella didattica pone le condizioni per l'uguaglianza delle opportunità nell'utilizzo della rete e per lo sviluppo di una cultura dell'innovazione e della creatività, contrastando in primo luogo il nuovo analfabetismo e la discriminazione sociale e culturale. È obiettivo del progetto formativo avvicinare gli alunni alle nuove tecnologie utilizzate nella didattica, promuovere un loro uso consapevole e migliorare le competenze digitali individuali di background.

Previsione dei costi del Modulo B - Totale € 8.000,00

A. Spese di personale connesse alle attività (spese per docenti ed esperti, esterni o interni al di fuori dell'orario di servizio)	€ 6.400,00
B. Materiali e beni di consumo (ex: materiali didattici di consumo, beni deperibili, cancelleria, etc.)	max 10% - € 800,00
C. Spese di coordinamento e gestione amministrativa	max 10% - € 800,00

Numero di studenti complessivi coinvolti e di ore per gruppo o classe coinvolta (inserire un valore anche quando pari a 0)

Numero complessivo di studenti beneficiari degli interventi	Max 240
Numero di ore di attività didattica dedicata alle competenze digitali per ciascun gruppo/classe coinvolto nell'arco dell'anno scolastico	68