



Candidatura N. 10811
2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IC ' GIOVANNI PIERLUIGI '
Codice meccanografico	RMIC8DR00R
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA DI VALLE ZAMPEA,2
Provincia	RM
Comune	Palestrina
CAP	00036
Telefono	069538115
E-mail	RMIC8DR00R@istruzione.it
Sito web	http://www.scuolamediapierluigi.it/
Numero alunni	753
Plessi	RMAA8DR01N - ADOLFO PORRY PASTOREL RMAA8DR02P - PLESSO BARBERINI RMEE8DR01V - JACOPONE DA TODI RMEE8DR02X - SCUOLA PRIMARIA-BARBERINI RMMM8DR01T - ' GIOVANNI PIERLUIGI '

Sezione: Rilevazioni dati sulla scuola

Criteria di ammissione/selezione come da Avviso



Numero di aree da destinare ad ambienti digitali	0
Numero di aree da destinare ad ambienti digitali provviste di copertura rete	0
Percentuale del livello di copertura della rete esistente	0%
Con questa proposta progettuale quante classi pensate di coinvolgere?	32
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su sezioni intere?	Sì - N. sezioni 10
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

Rilevazione connettività in ingresso

Fornitore della connettività	comune palestrina, comune di Castel sn Pietro
Estremi del contratto	prot



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola IC ' GIOVANNI PIERLUIGI ' (RMIC8DR00R)

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 10811 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli tipo 10.8.1.A3

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
6	una scuola in chiaro	€ 2.000,00	€ 2.000,00
4	una scuola inclusiva	€ 20.000,00	€ 6.025,00
5	facciamo una lezione nuova!!!		€ 11.996,00
	TOTALE FORNITURE		€ 20.021,00

Articolazione della candidatura

10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori

10.8.1.A3 - Ambienti multimediali

Sezione: Progetto

Progetto

Titolo progetto	Scuola interattiva
Descrizione progetto	<p>Il progetto si propone di promuovere un nuovo modello di insegnamento che riesca a coniugare l'interesse degli alunni e un apprendimento significativo attraverso l'uso della tecnologia, in modo che quest'ultima diventi sia mezzo, veicolo per l'apprendimento stesso, che fine; infatti oggi è necessario che i giovani, i nativi digitali che utilizzano la tecnologia, siano in grado di gestirla in modo consapevole. Pertanto l'educazione nell'era digitale non deve porre al centro la tecnologia ma i nuovi modelli di interazione didattica che essa genera. La sfida cui i docenti sono chiamati oggi è rendere la didattica flessibile ed efficace, in quanto i modelli culturali e gli stimoli sociali che raggiungono i nostri giovani sono talmente coinvolgenti che pensare che l'apprendimento possa realizzarsi attraverso una lezione di tipo trasmissivo è un punto di vista obsoleto, non attuale e soprattutto non efficace. I ragazzi usano la rete, sono continuamente connessi tra di loro, tuttavia questo non significa che di essa facciano un uso consapevole e competente. Certamente anche i docenti devono essere in grado di affrontare la sfida, devono essere pronti a modificare la loro didattica; per raggiungere questo obiettivo è necessario fornire gli strumenti tecnici che nella scuola fanno la differenza. Il personale della scuola deve essere equipaggiato per permettere che l'innovazione digitale non sia solo una chimera, ma una realtà che investe la programmazione del docente. Attraverso l'uso dei laboratori mobili in carrelli e box mobili, a disposizione di tutta la scuola, si può trasformare un'aula normale in uno spazio multimediale e di interazione; l'aula si trasforma in uno spazio in grado di proporre una varietà di configurazioni: dai modelli più tradizionali al lavoro in gruppi; proprio il cooperative learning può avvalersi della tecnologia, lo studente può avere a disposizione materiali multimediali scelti, o prodotti dal docente, mappe concettuali da condividere o da costruire proprio con il gruppo. Inoltre il laboratorio mobile permette una didattica flessibile e adattabile alle esigenze degli alunni disabili e agli alunni BES in quanto si può preparare un lavoro personalizzato che agevoli l'alunno nell'apprendimento e che faciliti l'inclusione nel gruppo. L'utilizzo della LIM fa sì che un'aula qualsiasi diventi un luogo d'apprendimento innovativo e coinvolgente, permette l'interazione fra il supporto tecnico e l'alunno che lo tocca fisicamente e consente il perseguimento dei seguenti obiettivi:</p> <ol style="list-style-type: none">1) migliorare la didattica in termini di ricaduta sull'apprendimento degli studenti con disabilità e con DSA;2) integrare nella didattica le persone con bisogni educativi speciali (BES) che necessitano di un supporto informatizzato delle lezioni;3) realizzare più facilmente uno scambio di materiali anche fra docenti diversi nel caso di corsi integrati;4) facilitare il processo di studio e di apprendimento, in cui l'interazione tra docente e "lavagna" diventa sicuramente l'elemento chiave per la buona comprensione dei concetti trattati.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Obiettivi specifici e risultati attesi

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

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^[1]";
- favorire l'aumento della capacità di programmazione, di progettazione, di valutazione e di controllo;
 - permettere lo sviluppo di una didattica collaborativa di classe, facilitarne la comunicazione, la ricerca, fruire di

materiali didattici.

-
- agevolare l' apprendimento degli alunni per diminuire il tasso di abbandono scolastico, motivato spesso dalla complessità degli argomenti trattati nella scuola ,rendendo l' apprendimento più accessibile e fruibile e non riservato solo a pochi.
- 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);
- - condividere i registri online, migliorando la comunicazione scuola-famiglia, nel quadro di una collaborazione che miri alla centralità della formazione degli alunni;
- - Porre le basi infrastrutturali per la didattica 3.0, che permetta una cultura aperta alle innovazioni tecnologiche che realizzi una didattica più vicina ai giovani come le piattaforme e-learning, le apps che agevolano una didattica efficace;
- Promuovere un modello culturale che esca dagli schemi classici dell' apprendimento con l'uso prevalente del libro di testo , ma garantire l'apprendimento in modo più coinvolgente con l'uso della tecnologia ,una modalità di apprendimento attraverso le risorse multimediali che risulti più vicino agli alunni, un mezzo per combattere la dispersione scolastica , per avvicinare il mondo degli adulti a quello dei ragazzi.
- Promuovere negli alunni un migliore riconoscimento delle proprie potenzialità, un miglioramento delle proprie capacità, mirando ad acquisire quelle competenze utili per la prosecuzione degli studi e che consenta loro un buon inserimento sociale e professionale - sape

[1] Programma Operativo Nazionale "Per la scuola competenze e ambienti per l'apprendimento" Decisione del 17/12/2014; Programmazione 2014-2020 (FSE-FESR) pag. 64

**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' Istituto sta già operando su di una piattaforma digitale per i docenti attraverso la condivisione in cloud , quindi grazie ad uno spazio riservato alla scuola, cui si accede con un account di posta elettronica d'istituto, è possibile ricevere le comunicazioni e le circolari via internet in tempo reale e condividere documenti tra docenti. Il miglioramento tecnologico consentirebbe di sviluppare una riorganizzazione del tempo-scuola permettendo uno scambio proficuo di informazioni e di contenuti didattici mediante Internet ed i servizi che offre, per migliorare qualitativamente la comunicazione e il passaggio di contenuti e informazioni sia all'interno della scuola, che all'esterno verso le famiglie. Grazie alla realizzazione di questo progetto si consentirebbe un cambiamento tecnologico che potrà portare ad un miglioramento della didattica. Infatti sia l'uso della piattaforma digitale sia del software per la gestione della classe permetteranno la condivisione e la fruizione di materiali digitali scelti dal docente e prodotti dal docente e dagli stessi alunni. Infatti i docenti possono 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. Le classi coinvolte saranno in grado di produrre contenuti digitali e saranno in grado di averne accesso da qualsiasi postazione, sia interna che esterna alla scuola, andando così a migliorare anche il rapporto scuola/famiglia. In questa ottica l'allievo potrebbe avere a disposizione un supporto online per lo studio. La grande sfida è anche di diminuire il tasso della dispersione scolastica, abbattendo quello che a volte rappresenta un ostacolo all'apprendimento; generalmente gli alunni che abbandonano la scuola esprimono il disagio di sentirsi inadeguati per le difficoltà che incontrano nello studio. La tecnologia avvalendosi di sistemi più intuitivi e più accessibili può abbattere questa sensazione di inadeguatezza, perché la scuola propone un apprendimento individualizzato che tenga conto degli stili cognitivi di ciascuno. L'uso delle mappe concettuali, di prodotti multimediali rende il sapere più accessibile a tutti e può permettere a tutti di acquisire quelle competenze chiave fondamentali.

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

Con l'approvazione della **Legge-quadro 104 del 1992** sull'handicap, il discorso sull'utilizzo degli ausili tecnologici come aiuto a tutti i soggetti diversamente abili si è fatto più stringente e, di pari passo, si è iniziato a costruire strumenti tecnologici ed elaborare programmi adatti alle varie tipologie di difficoltà. Questi strumenti e i relativi programmi possono favorire la comunicazione, l'autonomia e in genere l'integrazione sociale dei soggetti diversamente abili. La possibilità di compensare, con un ausilio tecnologico, le funzioni compromesse in questi soggetti, con l'intento di rinforzarne l'autostima attraverso la facilitazione dell'apprendimento, riveste una notevole importanza educativo-didattica, oltre che psicologica sotto il profilo sia individuale sia sociale. Parlare di scuola inclusiva significa, pertanto, considerare sia l'accessibilità dello spazio fisico sia il setting di apprendimento: questi due ambiti sono alla base della riflessione sui disturbi dell'apprendimento. Per i suddetti motivi, l'utilizzo in classe del computer portatile o del tablet come mezzo per l'apprendimento di contenuti disciplinari specifici, grazie a software didattici predisposti e ambienti informatici ove simulare qualsiasi situazione (reale o ipotetica), permette a tutti gli studenti che presentano deficit e difficoltà di interagire costruttivamente con i compagni di classe e con i docenti. La possibilità di autocorrezione, la velocità di elaborazione, l'immediatezza del feedback e la correzione tecnicamente "pulita" sono fattori che facilitano e stimolano l'apprendimento. I software per l'apprendimento, le sintesi vocali, le lavagne interattive multimediali (LIM), i netbook e i tablet creano una "rete integrata" che permette, grazie a linguaggi diversi e multimodali, di potenziare l'autostima dei soggetti con disabilità/difficoltà e favorire la loro autonomia. Nell'ambito degli ausili informatici è possibile distinguere tre categorie:

- 1) accessibilità al pc (dispositivi di input o output);
- 2) software didattici e riabilitativi;
- 3) sensori.

Con la promulgazione della *Linee guida per il diritto allo studio degli alunni e degli studenti con disturbi specifici di apprendimento*, gli insegnanti delle scuole di ogni ordine e grado hanno dimostrato un forte interesse anche nei riguardi degli strumenti dispensativi e compensativi che permettono loro (e agli studenti) di affrontare positivamente i disturbi dell'apprendimento. Inoltre proprio le strategie di intervento per le disabilità come da circolare del **27 dicembre 2012**, prevedono attività che permettono una migliore ricerca e cernita di informazione mediante la rete fino ad arrivare, nei casi estremi, a lezioni da seguire in remoto in videoconferenza.

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.

LINK AL POF:

<https://sites.google.com/site/istitutocomprensivogpierluigi/pof-2015-2016/PROGETTI-DELLA-SCUOLA-SECONDARIA>

Il progetto "dei laboratori mobili" e delle "aule attrezzate" permetterebbero un miglioramento e una forte incidenza sulla didattica per offrire ai nostri allievi un utilizzo delle tecnologie che permetta loro di sviluppare le loro conoscenze con la dovuta autonomia nella scoperta delle fonti e nella rielaborazione delle proprie conoscenze. Si potranno sviluppare e migliorare notevolmente servizi come l'E-Learning, la gestione dei contenuti digitali e le lezioni multimediali; inoltre si otterrà un processo di miglioramento del Know-how tecnologico dei nostri docenti. I progetti per i quali è importante avere la tecnologia richiesta sono

1. Gemellaggio con Bievres: Il progetto di scambio culturale già avviato e consolidato negli anni precedenti con Bievres, città della Francia con cui Palestrina, la nostra cittadina è gemellata. Per la realizzazione di questo progetto, che ha come obiettivo innanzitutto lo scambio culturale tra ragazzi, si potrà realizzare l'invio di mail in lingua per permettere la conoscenza tra i ragazzi, ma anche una conoscenza via skype. Entrambe le azioni necessitano di una buona rete internet nella scuola che ne consenta la realizzazione. Il gemellaggio prevede una visita guidata in Francia di un gruppo di alunni, disposti ad alloggiare presso le famiglie dei loro coetanei francesi. I ragazzi stessi ricambieranno l'ospitalità quando gli alunni francesi verranno ospitati a Palestrina. Lo scambio culturale sarà ancora più efficace grazie agli strumenti informatici, le webcams, i collegamenti skype che rendono le distanze relative e gli spazi più vicini.

2. L'utilizzo delle app di Google nella didattica dell'italiano, storia e geografia Nell'insegnamento la grande sfida è mantenere alta l'attenzione degli alunni, stimolarne l'apprendimento, pertanto è opportuno modificare la didattica per colmare il divario generazionale con i nostri alunni; è in quest'ottica che la tecnologia può rappresentare un grande ausilio. La condivisione di materiali multimediali originali, costruiti direttamente dai docenti, come presentazioni interattive lezioni con la LIM consentono un apprendimento più efficace. L'uso delle apps per tali scopi può essere effettuato anche dagli alunni che possono progettare essi stessi dei video, delle presentazioni, possono lavorare contemporaneamente a più mani sullo stesso documento. Da qui nasce l'idea di attivare il progetto Educare digital...mente: si aprirà una piattaforma e-learning, dove postare il materiale multimediale di apprendimento che l'insegnante selezionerà, si potranno somministrare alla propria classe virtuale degli esercizi online e prontamente avere i risultati delle prove, tempi e modi di realizzazione.

3. Progetto Prevenzione bullismo online: in collaborazione con la Caritas di Palestrina sensibile alle tematiche di dipendenza e abuso di internet e della rete. Tale progetto nasce dall'esigenza di tutelare i minori nell'uso della rete, di educarli all'uso corretto dei social, di conoscere le regole della convivenza civile, che comporti il rispetto della persona, questo per frenare e prevenire il cyberbullismo.

5. Trinity: progetto linguistico che consente di acquisire una certificazione linguistica riconosciuta internazionalmente che prevede anche: scambi comunicativi tra pari in lingua inglese tramite mail, ascolto di comunicazioni in lingua ecc., il tutto favorito da un buon funzionamento della rete internet

6. Progetto legalità: il presente progetto intende realizzare:

- approfondimenti e riflessioni sui temi della legalità e della corruzione
- far comprendere agli studenti come la corruzione abbia un effetto anche sulla loro vita e sul loro futuro
- coinvolgere gli alunni nella ricerca e definizione di situazioni di legalità/illegalità – giustizia/ingiustizia riscontrate nella vita di tutti i giorni
- far riflettere sulla coincidenza o meno tra leggi dello stato e leggi interiori, ovvero tra ciò che è imposto dalla legge e ciò che viene dettato dalla morale
- legalità informatica:

a) considerazioni sullo strumento più utilizzato dai giovani: il web

b) principali pericoli e reati in cui si possono imbattere sul web (truffa, diffamazione, cyber bullismo, mobbing, pirateria) e le modalità per muoversi nel mondo digitale in sicurezza e nel rispetto delle regole

- sport e legalità: riflessioni sulle conseguenze dei comportamenti antisportivi e illegali (doping e partite truccate) e sull'importanza del rispetto delle regole, nello sport come nella vita di tutti i giorni.

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
acquistare**

Il progetto che si vuole realizzare prevede la dotazione di laboratori mobili dotati di tecnologie e sw di gestione della classe per la fruizione individuale e collettiva delle lezioni.

Il laboratorio così come strutturato permetterà l'utilizzo e la modulazione in funzione delle attività didattiche prescelte, utilizzabile per singole classi, per classi omogenee o per gruppi di ragazzi; utile anche per la formazione dei docenti interna alla scuola.

Il laboratorio mobile per la sua stessa natura, non ha una collocazione fissa, ma la sua fruizione si basa proprio sulla mobilità, esso raggiunge la classe o il gruppo classe che opera con il tablet.

Diversa la fruizione delle LIM richieste, che sono 5. Due verrebbero poste nei due plessi più piccoli come numero di alunni, dove ci sono rispettivamente 4 classi di Scuola Primaria, e nell'altro plesso 3 classi di Scuola Primaria (di cui 2 pluriclassi). In entrambi i plessi sono presenti sezioni di Scuola dell'Infanzia. Le aule adibite saranno le più grandi della Scuola Primaria e utilizzate secondo una programmazione che permetterà la rotazione delle classi. Le altre tre richieste andrebbero poste ugualmente nelle aule più ampie della Scuola Secondaria, dove c'è il numero più elevato di alunni, in modo da usufruirne in gruppi di studio per classi parallele.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
una scuola in chiaro	€ 2.000,00
una scuola inclusiva	€ 6.025,00
facciamo una lezione nuova!!!	€ 11.996,00
TOTALE FORNITURE	€ 20.021,00

Sezione: Spese Generali



Riepilogo Spese Generali

Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	2,00 % (€ 440,00)	€ 400,00
Spese organizzative e gestionali	2,00 % (€ 440,00)	€ 349,00
Piccoli adattamenti edilizi	6,00 % (€ 1.320,00)	€ 230,00
Pubblicità	2,00 % (€ 440,00)	€ 400,00
Collaudo	1,00 % (€ 220,00)	€ 200,00
Addestramento all'uso delle attrezzature	2,00 % (€ 440,00)	€ 400,00
TOTALE SPESE GENERALI	(€ 1.979,00)	€ 1.979,00
TOTALE FORNITURE		€ 20.021,00
TOTALE PROGETTO		€ 22.000,00

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: 6
Titolo: una scuola in chiaro

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	una scuola in chiaro
Descrizione modulo	una postazione che possa essere utilizzata dai docenti, dagli alunni, dal personale della segreteria e dai genitori, per accedere alle informazioni sulla scuola, sui servizi che l'Istituto possa erogare. I genitori possono accedere al registro online.
Data inizio prevista	06/01/2016
Data fine prevista	31/05/2016
Tipo Modulo	Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati ed ai servizi digitali della scuola.
Sedi dove è previsto l'intervento	RMMM8DR01T

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Altri dispositivi di fruizione collettiva	STAMPANTE LASER B/N wi-fi	1	€ 230,00
Pc Desktop (PC fisso)	PC ALL IN ONE TOUCH 27' CON BATTERIA Pc all in one	1	€ 1.770,00
TOTALE			€ 2.000,00

Elenco dei moduli
Modulo: 4
Titolo: una scuola inclusiva

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	una scuola inclusiva
Descrizione modulo	<p>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.</p> <p>L'innovazione del laboratorio mobile sta proprio nel cambiamento organizzativo, l'aula tradizionale può facilmente trasformarsi in un vero e proprio laboratorio grazie all'uso dei tablet, non sono gli alunni a spostarsi, ma il supporto tecnologico che è usato per andare incontro alle nuove esigenze dei docenti e degli alunni; quest'ultimi in tal modo sono guidati all'acquisizione della 4° competenza chiave, quella digitale, educati all'uso consapevole della rete. Attraverso il software della piattaforma il docente organizza e avvia il lavoro in cooperative learning e in peer to peer. La funzione del docente è socraticamente quella di permettere la conoscenza, di creare l'ambiente che consente acquisirla, non di riceverla in modo passivo, di essere artefici del proprio apprendimento, di imparare ad imparare.</p>
Data inizio prevista	07/01/2016
Data fine prevista	31/05/2016
Tipo Modulo	Laboratori mobili
Sedi dove è previsto l'intervento	RMMM8DR01T

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Software per lo storage e la produzione di contenuti integrativi multimediali	Software per lezioni multimediali interattive .	1	€ 700,00
PC Laptop (Notebook)	Notebook i3 15,6 "4GB win Pro Academic gar.3Y Note	1	€ 490,00
Carrello e box mobile per ricarica, alloggiamento sincronizzazione notebook/tablet (anche wireless)	Carrello di ricarica x 32 pc/tablet Carrello di ri	1	€ 1.500,00
Decodificatore TV	MIRACAST Il dongle miracast è un dispositivo che	1	€ 85,00
Tablet	Tablet Android ≥ 10" gar.3Y Tablet con schermo di	13	€ 250,00
TOTALE			€ 6.025,00

Elenco dei moduli
Modulo: 5
Titolo: facciamo una lezione nuova!!!

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	facciamo una lezione nuova!!!
Descrizione modulo	<p>IL'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.</p> <p>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 è 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.</p> <p>Nei lavori di questi gruppi ampi, i docenti devono essere supportati per favorire il libero scambio tra gli alunni. Le diverse aule invece saranno collegate tra di loro mediante una piattaforma cloud cui gli alunni potranno partecipare contemporaneamente (all'interno o all'esterno dell'istituto stesso per progetti verticali e/o collaborazione con altri istituti).</p> <p>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 verifiche ottenute tramite l'uso di questa piattaforma che funge anche per la creazione ed erogazione di test (differenti tipologie), saranno importanti per la valutazione dell'impegno e della partecipazione degli alunni. Inoltre la LIM si integra bene con il materiale tipico del docente: file in PDF, Power Point, Word e con software open source e applicazioni in campo scientifico come matLab ed Excel: in questo modo la lavagna può essere utilizzata sia dal docente di materie letterarie o umanistiche, sia da quello di materie scientifiche. L'insegnante e l'alunno possono usare le dita per compiere le solite azioni che si fanno sulle lavagne tradizionali: sottolineare, ingrandire e cancellare, grazie alla digitalizzazione di tutte le informazioni che vengono registrate e inserite in un apposito data base.</p>
Data inizio prevista	07/01/2016
Data fine prevista	31/05/2016
Tipo Modulo	Aule "aumentate" dalla tecnologia
Sedi dove è previsto l'intervento	RMEE8DR01V RMEE8DR02X RMMM8DR01T

Sezione: Tipi di forniture



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per Interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola IC ' GIOVANNI PIERLUIGI ' (RMIC8DR00R)

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Lavagna Interattiva Multimediale	Lavagna interattiva multimediale infrared 83' 16 t	4	€ 1.073,00
Videoproiettori fissi interattivi	Videoproiettore XGA ad ottica ultra corta 3LCD 3300	4	€ 876,00
PC Laptop (Notebook)	Notebook i3 15,6 "4GB win Pro Academic gar.3Y	5	€ 490,00
Lavagna Interattiva Multimediale con kit	LIM touch KIT Proiettore UC casse e installazione	1	€ 1.750,00
TOTALE			€ 11.996,00



Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI(Piano 10811)
Importo totale richiesto	€ 22.000,00
Num. Delibera collegio docenti	4237 /F04
Data Delibera collegio docenti	25/11/2015
Num. Delibera consiglio d'istituto	4236 / F04
Data Delibera consiglio d'istituto	19/11/2015
Data e ora inoltro	30/11/2015 09:46:25
Si garantisce l'attuazione di progetti che supportino lo sviluppo sostenibile rispettando i principali criteri stabiliti dal MATTM	Si
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	Si

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati ed ai servizi digitali della scuola.: <u>una scuola in chiaro</u>	€ 2.000,00	€ 2.000,00
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Laboratori mobili: <u>una scuola inclusiva</u>	€ 6.025,00	€ 20.000,00
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Aule "aumentate" dalla tecnologia: <u>facciamo una lezione nuova!!!</u>	€ 11.996,00	
	Totale forniture	€ 20.021,00	
	Totale Spese Generali	€ 1.979,00	
	Totale Progetto	€ 22.000,00	€ 22.000,00
	TOTALE PIANO	€ 22.000,00	