

PROGETTO TIPOLOGIA A Sotto-azione 10.8.1.B1

Laboratori per lo sviluppo delle competenze di base (lingue, matematica, scienze, ecc.) - per tutte le Istituzioni scolastiche del secondo ciclo di istruzione

SCUOLA 4.0 PROGETTO 2



Features importanti relative all'Avviso pubblico con prot. n. 37944 del 12 dicembre 2017 del M.I.U.R. per la presentazione di proposte progettuali per la realizzazione di Laboratori per lo sviluppo delle competenze di base e di Laboratori Professionalizzanti in chiave digitale relativi al P.O.N. F.E.S.R. 2014-2020

PREMESSA

Elementi utili citati nell'avviso per la coerenza e l'efficacia del progetto da presentare:

1. Le Istituzioni Scolastiche Secondarie di Secondo Grado che intendono partecipare al presente Avviso sono tenute a predisporre la proposta progettuale secondo le fasi procedurali previste all'interno del sistema informativo - piattaforma "Gestione degli Interventi" (GPU), partendo da una descrizione della stessa proposta.

Ciò premesso, il Progetto da presentare deve contenere i seguenti elementi:

- a. obiettivi specifici che si intende perseguire (anche in termini di ricaduta della proposta progettuale sulla riorganizzazione didattico-metodologica, sull'innovazione curriculare e sull'uso di contenuti digitali nonché sulle disabilità);
- b. coerenza del singolo progetto proposto con il Piano Triennale dell'Offerta Formativa della Scuola (PTOF);
- c. descrizione del singolo progetto e descrizione di come le attrezzature si integrano con quelle esistenti;
- d. eventuale impiego di ambienti e dispositivi digitali per l'inclusione o l'integrazione degli allievi con bisogni educativi speciali e/o disturbi specifici dell'apprendimento;
- e. eventuale connessione alla rete.

2. Le istituzioni scolastiche dovranno, inoltre, prevedere nei relativi avvisi per l'affidamento delle forniture di attrezzature e strumenti che il fornitore garantisca la necessaria assistenza tecnica e la formazione del personale docente relativamente alla gestione degli stessi.

3. Le istituzioni scolastiche devono impegnarsi a proporre e ad attuare progetti coerenti con i criteri di sostenibilità stabiliti dal Ministero dell'ambiente e della tutela del territorio e del mare.

I progetti, quindi, devono essere caratterizzati dalle seguenti tipologie di acquisizione:

- a. attrezzature a ridotto consumo energetico;
- b. apparecchiature caratterizzate da basse emissioni sonore;
- c. apparecchiature caratterizzate da batterie durevoli e con ridotte percentuali di sostanze pericolose;
- d. apparecchiature le cui componenti in plastica siano conformi alla Direttiva 67/548/CEE;
- e. attrezzature a ridotto contenuto di mercurio nei monitor LCD.

In sede di controllo sarà accertato il rispetto di detti criteri.

ESEMPIO DI ARGOMENTAZIONE DEL PROGETTO "SCUOLA DIGITALE"

a. Obiettivi specifici

Obiettivo principale della presente progettualità è quella di dotare codesto Istituto di ambienti di apprendimento moderni in linea con la visione didattico-metodologica dell'Istituzione Scolastica stessa, consentendo di elevarne il piano curriculare mediante l'introduzione di adeguati ambienti di apprendimento adatti ad un utilizzo costante e diffuso delle tecnologie nella quotidianità scolastica, coerenti con le nuove politiche di riorganizzazione progettuale in termini di adeguamento dei processi formativi di codesto Istituto ed in linea all'attuale contesto socio-culturale ed industriale del nostro paese.

b. Coerenza del singolo progetto proposto con il Piano Triennale dell'Offerta Formativa della scuola (PTOF)

La progettualità proposta è in linea con quanto definito all'interno del PTOF dell'Istituto. L'attività progettata insieme alle altre azioni inserite nel PTOF sono finalizzate alla formazione di cittadini attivi, preparati ad essere protagonisti della vita sociale e dei contesti professionali in ottica di una produttività matura in una dimensione internazionale, oltre a sviluppare un'etica della responsabilità, del senso di legalità e di appartenenza ad una comunità.

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

Il presente progetto mira alla conversione dal vecchio metodo di insegnamento (lezione frontale), ad un'esperienza moderna di apprendimento, interattiva e coinvolgente che consenta, grazie all'allestimento di classi tecnologicamente avanzate, di esplorare, comunicare e imparare un modo di pensare digitale (c.d. "Flipped classroom", ovvero classe capovolta). 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 e di relazione tra piccoli gruppi, tra il singolo e il gruppo, creando così nuove comunità d'apprendimento.

d. Finalità didattiche:

1. Agevolare i processi di apprendimento delle competenze chiave;
2. Favorire l'inclusione digitale, incrementando l'accesso al Web, le competenze digitali e la fruizione di informazioni e servizi online tra studenti di contesti sociali svantaggiati o studenti BES, DSA e disabili;

3. 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);
4. Realizzazione di un ambiente interattivo e collaborativo per favorire l'apprendimento ed il lavoro in team;
5. Trasformare la classe in una comunità di apprendimento che superi i confini spaziali dell'aula.

e. 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 situazioni BES (Bisogni Educativi Speciali) e stimolarne la partecipazione proattiva alle attività di gruppo, favorendo una didattica inclusiva.

Integrare le attività didattiche studiate appositamente per venire incontro ad alunni con disabilità, grazie all'utilizzo di mappe concettuali, contenuti multimediali, software dedicati e non, dispositivi digitali, favorisce 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.

f. Eventuale connessione alla rete

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 ad un concetto di passaggio da Scuola a Industria 4.0, moderna e sempre più connessa.

PROGETTO TIPOLOGIA A Sotto-azione 10.8.1.B1

Laboratori per lo sviluppo delle competenze di base (lingue, matematica, scienze, ecc.) - per tutte le Istituzioni scolastiche del secondo ciclo di istruzione

Voci di costo	Percentuale	Importo previsto IVA INCLUSA
A. Progettazione	2% (max)	€ 500,00
B. Spese Organizzative e di gestione	2% (max)	€ 500,00
C. Acquisti di beni (fornitura)	85,80%	€ 21.450,00
D. Adattamenti edilizi	5,2% (max)	€ 1.300,00
E. Pubblicità	2% (max)	€ 500,00
F. Collaudo	1% (max)	€ 250,00
G. Addestramento all'uso delle attrezzature	2% (max)	€ 500,00
TOTALE PROGETTO IVA INCLUSA		€ 25.000,00

MATRICE ACQUISTI

Voci di costo	Quantità	Prezzo cad. Iva Incl.	Prezzo Tot. Iva Inclusa
Monitor interattivo tipo Dabliu Touch 65" UHD 4 porte HDMI + Oktopus 1+5 + staffa	5	€ 2.440,00	€ 12.200,00
OPS RAM 4GB SSD 250 HD 500GB Intel® Core™ i5 6200U 2,80 GHz + Windows 10	5	€ 940,00	€ 4.700,00
Software linguistico per l'autoproduzione di lezioni digitali da realizzare con software dedicati	5	€ 70,00	€ 350,00
Monitor interattivo tipo Dabliu Touch 65" UHD 4 porte HDMI + Oktopus 1+5 + staffa	1	€ 2.440,00	€ 2.440,00
OPS RAM 4GB SSD 250 HD 500GB Intel® Core™ i5 6200U 2,80 GHz + Windows 10	1	€ 940,00	€ 940,00
Stand mobile per monitor LED fino a 70" con inclinazione manuale per uso Tavolo Interattivo	1	€ 820,00	€ 820,00
TOTALE PROGETTO IVA INCLUSA			€ 21.450,00