

SEZIONE A – Dati del Dirigente Scolastico

Nome:	NOME DIRIGENTE
Cognome:	COGNOME DIRIGENTE
E-mail:	E-MAIL DIRIGENTE

SEZIONE A1 – Utente delegati alla compilazione della domanda

Nome:	non obbligatorio
Cognome:	non obbligatorio

SEZIONE B – Anagrafica dell'Istituto

Denominazione:	NOME SCUOLA
Tipologia:	SCUOLA PRIMARIA – SECONDARIA DI PRIMO GRADO....
Codice meccanografico:	CODICE MECCANOGRAFICO SCUOLA
Indirizzo:	INDIRIZZO SCUOLA
Comune:	COMUNE
Provincia:	PROVINCIA
Telefono:	TELEFONO
Fax:	non obbligatorio
E-mail scuola:	E-MAIL

SEZIONE C – Dati adesione all'avviso

AVVISO PUBBLICO PER LA REALIZZAZIONE DI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INNOVATIVI #PNSD - AZIONE #7 - prot. n. 30562 del 27-11-2018

Assicurarsi che ci sia la spunta attiva.

<input checked="" type="checkbox"/>	AVVISO PUBBLICO PER LA REALIZZAZIONE DI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INNOVATIVI #PNSD - AZIONE #7 - prot. n. 30562 del 27-11-2018
-------------------------------------	--

SEZIONE D – Dichiarazione dei requisiti dell'avviso

Il Dirigente scolastico sotto la propria responsabilità, consapevole delle sanzioni penali richiamate dagli articoli 75 e 76 del D.P.R. 28 dicembre 2000, n.445, in caso di

dichiarazioni mendaci, dichiara di aver preso visione dell'avviso e che la scuola è in possesso dei requisiti ivi previsti.

Assicurarsi che ci sia la spunta attiva.



Il Dirigente scolastico sotto la propria responsabilità, consapevole delle sanzioni penali richiamate dagli articoli 75 e 76 del D.P.R. 28 dicembre 2000, n.445, in caso di dichiarazioni mendaci, dichiara di aver preso visione dell'avviso e che la scuola è in possesso dei requisiti ivi previsti.

SEZIONE E – Scheda Tecnica/Progetto

Candidatura istituzione scolastica

A. Descrizione della proposta progettuale complessiva, degli obiettivi, delle finalità, dei risultati attesi e dell'impatto previsto sugli apprendimenti (max 1000 car.) (* campo obbligatorio)

Il progetto si pone l'obiettivo di promuovere un nuovo approccio educativo; si intende cioè porre il docente non più solo come un "elargitore" di cultura dall'alto, bensì come un indispensabile mediatore e tutor delle esperienze dei ragazzi, grazie alle quali conoscenze e competenze vengano desunte dall'attività pratica laboratoriale.

Grazie ad attività mirate e pianificate ad hoc i docenti porteranno gli studenti a vivere esperienze laboratoriali atte ad attivare stimoli di riflessione e spunti operativi, che li porteranno ad un vero e proprio pensiero computazionale oltre che all'acquisizione di competenze trasversali e disciplinari che saranno maggiormente radicate nei ragazzi poiché frutto di propria esperienza pratica e non già aridamente teorizzati mediante una lezione frontale.

Si attende quindi una maggior attenzione all'attività educativa da parte degli studenti grazie all'aspetto ludico-laboratoriale, ma soprattutto una maggior persistenza delle competenze acquisite.

B. Descrizione degli spazi dell'ambiente di apprendimento, specificando anche se trattasi di un unico locale o di più locali adiacenti e comunicanti (max 1000 car.) (* campo obbligatorio)

Lo spazio scelto per realizzare il nuovo ambiente di apprendimento è un locale ampio dotato di buona acustica che risulta illuminato grazie alla presenza di quattro finestroni oltre che dall'illuminazione artificiale già presente ed è già dotata di segnale internet ad alta velocità che raggiunge l'aula sia in formato cablato, sia mediante impianto wi-fi professionale gestito (internet campus).

A tale dotazione nativa si aggiungeranno modifiche strutturali che daranno all'aula forme congruenti con gli spazi di apprendimento che si andranno a realizzare (tribunette rialzate, ribassamenti atti anche ad aggiungere un'ulteriore illuminazione led a luce riflessa in modo da garantire sempre una corretta illuminazione riposante e stimolante per l'attività pratica e di studio dei ragazzi, pareti smussate e working corner).

Per sua natura lo spazio consentirà il lavoro diversificato simultaneo dei ragazzi che potranno dividersi tra angolo di produzione, spazio relax, spazio per il team-working.

Lo spazio è costituito da due ambienti adiacenti comunicanti, dotati di buona acustica, illuminati entrambi grazie alla presenza di finestroni e dall'illuminazione artificiale; il segnale internet ad alta velocità raggiunge l'aula sia in formato cablato, sia mediante impianto wi-fi professionale gestito (internet campus).

A tale dotazione nativa si aggiungeranno modifiche strutturali che daranno all'aula forme moderne, congruenti con gli spazi di lavoro (tribunette rialzate, ribassamenti atti anche ad aggiungere un'ulteriore illuminazione led a luce riflessa che garantisca sempre una corretta illuminazione riposante e stimolante per l'attività pratica e di studio dei ragazzi, pareti smussate e working-corner).

Lo spazio consentirà il lavoro diversificato simultaneo dei ragazzi che potranno in un primo spazio liberare l'immaginazione e dedicarsi allo studio e alla teorizzazione di attività specifiche da mettere poi in pratica nel secondo spazio (per il lavoro operativo e produttivo).

Lo spazio scelto per realizzare il nuovo ambiente di apprendimento è un locale ampio dotato di buona acustica che risulta illuminato grazie alla presenza di quattro finestroni oltre che dall'illuminazione artificiale già presente ed è già dotata di segnale internet ad alta velocità che raggiunge l'aula sia in formato cablato, sia mediante impianto wi-fi professionale gestito (internet campus).

A tale dotazione nativa si aggiungeranno modifiche strutturali che daranno all'aula forme congruenti con gli spazi di apprendimento che si andranno a realizzare (tribunette rialzate, ribassamenti atti anche ad aggiungere un'ulteriore illuminazione led a luce riflessa in modo da garantire sempre una corretta illuminazione riposante e stimolante per l'attività pratica e di studio dei ragazzi, pareti smussate e working corner).

Per sua natura lo spazio consentirà il lavoro diversificato simultaneo dei ragazzi che potranno dividersi tra angolo di produzione, spazio relax, spazio per il team-working.

B.1 - Ubicazione dell'Ambiente di apprendimento innovativo

Codice meccanografico del plesso:	CODICE DEL PLESSO SCELTO (non obbligatoriamente la sede)
Indirizzo:	INDIRIZZO dove si troverà l'ambiente di apprendimento
Città:	CITTA in cui si trova detto plesso
Telefono:	TELEFONO del detto plesso

B.2 - Ampiezza dello spazio individuato per allestimento dell'ambiente di apprendimento innovativo (* campo obbligatorio)

B.2 - Ampiezza dello spazio individuato per allestimento dell'ambiente di apprendimento innovativo (* campo obbligatorio)

Oltre 50 mq e fino a 60 mq

Oltre 60 mq e fino a 70 mq

Oltre 70 mq e fino a 80 mq

Oltre 80 mq

B.3 Connessione disponibile nello spazio destinato ad ambiente di apprendimento innovativo (* campo obbligatorio)

B.3 Connessione disponibile nello spazio destinato ad ambiente di apprendimento innovativo (* campo obbligatorio)

ADSL

Fibra ottica

Nessuna connessione

B.4 - Eventuali impianti già esistenti nello spazio destinato ad ambiente di apprendimento innovativo (campi non obbligatori)

B.4 - Eventuali impianti già esistenti nello spazio destinato ad ambiente di apprendimento innovativo (campi non obbligatori)

Impianto di distribuzione elettrica

Insonorizzazione acustica

Diffusione audio

Cablaggio LAN/WLAN

C. Descrizione degli arredi previsti nell'ambiente di apprendimento innovativo da realizzare (max 1000 car.) (* campo obbligatorio)

L'aula sarà dotata di arredi in grado di rispondere alle varie esigenze pratiche e alle metodologie didattiche innovative che si intendono attuare. Si intende ottimizzare lo spazio con banchi collaborativi modulari e componibili che possano essere configurati in vari modi e forme in modo da agevolare sia il co-working organizzato in gruppi più piccoli, o in gruppi maggiormente estesi,

sia il lavoro laboratoriale che richieda più ampi tavoli di lavoro. A questi si aggiungeranno sedie collaborative impilabili, ma anche pouff e spazi per il relax e per lo studio individuale. Saranno presenti piani di lavoro che si adattino alle diverse età in termini di altezza e che garantiscano sempre una corretta postura di lavoro. Una zona verrà attrezzata come mini-arena o speech corner, attrezzata ad emiciclo con morbide sedute colorate e ignifughe. Completeranno l'aula armadietti per contenere le risorse didattiche e digitali, nonché un carrello di ricarica attrezzato per i device in dotazione.

C.1 - Tipologia di arredi previsti nell'ambiente che sarà realizzato (una o più scelte).

C.1 - Tipologia di arredi previsti nell'ambiente che sarà realizzato (una o più scelte).

Banchi e tavoli componibili



Sedie mobili e sedute morbide



Armadi e contenitori



Arene e tribunette



D. Descrizione delle attrezzature che saranno acquisite per l'ambiente di apprendimento da realizzare (max 1000 car.) (* campo obbligatorio)

L'ambiente sarà dotato di: una postazione per la realtà virtuale, un "brainstorming immersive wall" a doppio proiettore e una telecamera a 360° per la fruizione e produzione di contenuti immersivi in formato Full HD. Al fine di agevolare una didattica collaborativa verranno installati un monitor interattivo a parete e un monitor su carrello utilizzabile sia per poter suddividere le attività in gruppi di lavoro sia come blocco di appunti modulare da poter utilizzare nei vari "corner" dell'laboratorio, nonché device che consentano agli studenti di lavorare in autonomia, ma anche di condividere con docente e compagni il proprio lavoro, riposti in idoneo carrello caricatore.

Al fine di fornire una piattaforma cloud si utilizzerà la GSuite accessibile dai device BYOD e da quelli in dotazione.

Poi proseguire con quella che si preferisce a seconda che si voglia un laboratorio 3D (1), un laboratorio di coding e robotica/domotica (2), un laboratorio di video making / videoediting (3):

1

Il "3D corner" sarà attrezzato per la creazione di contenuti 3D grazie alla workstation di progettazione, allo scanner 3D mobile ed alla stampante 3D di fascia semi professionale.

2

Sarà presente uno STEAM KIT (pensiero computazionale) che consenta il lavoro di progettazione individuale (software e app gratuite) e poi la sperimentazione a gruppi dei percorsi teorizzati.

3

Saranno presenti una parete verde per il chroma-key, una videocamera mirrorless full HD con cavalletto professionale e una workstation per la post produzione dotata di software per il video editing.

D.1 – Tipologia delle attrezzature che saranno acquisite per la realizzazione dell'ambiente di apprendimento (una o più scelte)

D.1 Tipologia delle attrezzature che saranno acquisite per la realizzazione dell'ambiente di apprendimento (una o più scelte)

Dispositivi HW e SW per realtà virtuale



Dispositivi HW e SW per didattica collaborativa e cloud



Piccoli dispositivi e accessori per il making



Dispositivi per la robotica educativa e coding



Dispositivi e materiali per le attività creative e STEAM



E. Descrizione delle metodologie didattiche innovative che saranno attivate nell'ambiente di apprendimento (max 1000 car.) (* campo obbligatorio)

In questo laboratorio sarà possibile attuare una didattica laboratoriale atta a sviluppare nei ragazzi le capacità logiche e stimolare un approccio pratico e propositivo alle problematiche connesse al processo di apprendimento.

Grazie al problem posing verranno stimolati a porsi domande e individuare strade percorribili per la loro risoluzione, saranno invitati a mettere in pratica tali ipotesi al fine di verificarne la fattibilità o le eventuali criticità con un'attività di ricerca-azione fino a giungere al cosiddetto problem solving. Concluderà poi l'attività il "debate-moment" cioè la condivisione dell'esperienza con i coetanei e con il docente tutor, momento nel quale l'attività svolta verrà razionalizzata e interiorizzata dai ragazzi stessi e sarà la base per le esperienze successive.

Questi metodi induttivi-deduttivi risultano infatti in linea con le metodologie di flipped learning già in utilizzo presso la nostra istituzione scolastica con sperimentazioni in corso.

E.1 Tipologia delle metodologie adottate (una o più scelte)

E.1 Tipologia delle metodologie adottate (una o più scelte)

Apprendimento cooperativo e peer to peer



Didattica laboratoriale



Problem solving



Debate



Flipped classroom



Ricerca/azione



Altro



E.2.1 - Significatività dell'esperienza - indicare gli anni di esperienza pregressa nella scuola nell'uso delle metodologie di cui al punto precedente (se nessuno, inserire 0) (* campo obbligatorio)

Es. 3 (indicare il periodo dalla creazione del primo ambiente digitale es. Classi 2.0, Classi 3.0, PON Ambienti digitali, Atelier Creativo, Biblioteca innovativa....)

E.2.2 - Significatività dell'esperienza - numero delle classi che saranno coinvolte in modo continuativo nell'utilizzo dell'ambiente di apprendimento (se nessuna, inserire 0) (* campo obbligatorio)

Es. 20 (indicare il maggior numero di classi possibile che potranno essere coinvolte, purché veritiero).

E.2.3 - Significatività dell'esperienza - numero degli alunni beneficiari che utilizzeranno l'ambiente di apprendimento in modo continuativo (se nessuno, inserire 0) (* campo obbligatorio)

E.2.4 - Significatività dell'esperienza - numero delle discipline coinvolte nella gestione dell'ambiente di apprendimento (se nessuna, inserire 0) (* campo obbligatorio)

F. Descrizione delle attività di formazione per i docenti per l'utilizzo efficace dell'ambiente di apprendimento (max 1000 car.) (* campo obbligatorio)

I docenti dovranno essere opportunamente formati per poter attuare una ponderata e appropriata azione educativa veramente innovativa.
Verranno organizzati momenti formativi atti allo sviluppo di competenze digitali avanzate e alla conoscenza di app e ambienti di lavoro collaborativi.
Fondamentale la padronanza della G-Suite e delle learning apps grazie alle quali sarà possibile costantemente controllare e gestire sia il lavoro collaborativo sia quello individuale dei ragazzi.

I docenti verranno quindi formati anche al “flipped learning system” per essere coscienti mediatori del metodo deduttivo-induttivo grazie al quale dall’attività pratica è possibile giungere all’apprendimento vero e proprio, cioè all’acquisizione di competenze e capacità.

I docenti dovranno essere formati per essere in grado di portare gli studenti all’intelligenza disciplinare e trasversale grazie all’attività empirica, laboratoriale e di co-working, passando attraverso il meccanismo problem-posing e problem solving.

F.1 Rilevanza della formazione dei docenti per l'utilizzo dell'ambiente di apprendimento (se nessuno, inserire 0)

Numero complessivo di ore di formazione previste: 10 (almeno)

Docenti già formati sull'uso delle metodologie indicate nel punto D.1. Indicare quanti. Es. 7

Docenti che si intende formare con l'avvio del progetto. Indicare quanti. Es. 15

G. Eventuali soggetti pubblici e/o privati che collaborano al progetto (a titolo non oneroso per il proponente - campi non obbligatori) - Il dirigente scolastico prende atto che tali soggetti non possono ricoprire poi anche il ruolo di fornitori di beni o servizi, in quanto questi devono essere individuati pubblicamente nel rispetto della normativa vigente in materia di contratti pubblici.

Denominazione: ANIAT – Associazione Nazionale Insegnanti Animatori digitali e Tecnologi

Codice Fiscale. 80092390014

Numero protocollo impegno: Compilare e protocollare la convenzione che si allega (All.1)
Poi Inserire n. protocollo della convenzione.

Breve descrizione collaborazione:

L'associazione mediante i suoi formatori si occuperà di svolgere all’interno dell’ambiente attività extracurricolari mirati al pensiero computazionale ed al coding, per la realizzazione di semplici elaborati, in accordo e compresenza con i docenti della scuola.

H. Eventuali quote di cofinanziamento per la realizzazione del progetto (campi non obbligatori)

Denominazione cofinanziatore: Es. Genitori, Comune, Provincia, Azienda...

Impiego previsto del cofinanziamento: Lavori strutturali di preparazione dell’aula (tinteggiatura, pavimentazione...)

Importo cofinanziamento Euro:

Indicare una delle seguenti cifre:

€ 0,00 o nulla	0 punti
€ 100,00 (fino al15%)	1 punto
€ 3200,00 (dal 16% al 30%)	4 punti
€ 6200,00 (dal 31% al 50%)	6 punti
€ 10200,00 (dal 51% in su)	9 punti

H.1 - Somma totale del cofinanziamento (campo non obbligatorio - in caso di discordanza con il totale delle somme inserite per ciascun co-finanziatore, farà fede l'importo totale inserito in questo campo)

Es. 3200

PIANO FINANZIARIO

1 - Finanziamento richiesto al MIUR max € 20.000,00 (escluso il totale dell'eventuale cofinanziamento di cui al precedente punto H.1) - Campo obbligatorio (* campo obbligatorio)

20.000

2 - Acquisti di beni, compresi gli arredi, e attrezzature digitali per gli ambienti di apprendimento (minimo 80% del finanziamento concesso) (* campo obbligatorio)

16.000

3 - Piccoli lavori edilizi funzionali alla realizzazione degli spazi fisici degli ambienti di apprendimento e spese per l'allestimento di dispositivi di sicurezza o per l'assicurazione sulle strumentazioni nel primo anno dalla fornitura: nella misura massima del 15% del finanziamento concesso (se non previste inserire 0) (* campo obbligatorio)

3.000

4 - Spese generali, tecniche e di progettazione: nella misura massima del 5% del finanziamento concesso (se non previste inserire 0) (* campo obbligatorio)

1000

CONTATTI

Referente di progetto: compilare con i dati dell'animatore digitale o chi se ne occupa

Nome:

Cognome:

Telefono fisso diretto:

Telefono mobile:

e-mail diretta:

Dirigente scolastico: compilare con i dati del DS

Nome:

Cognome:

Telefono fisso diretto:

Telefono mobile:

e-mail diretta:

EVENTUALE DOCUMENTAZIONE

Inserire Documento di identità del Dirigente scolastico in formato .pdf (max 2MB)

Al termina e dopo aver ricontrollato la completezza di tutti i dati cliccare su INVIA DEFINITIVAMENTE

 Salva Senza Inviare

 Invia Definitivamente

Si ricorda che le proposte verranno così valutate:

a) qualità della proposta progettuale complessiva, in termini di chiarezza degli obiettivi, coerenza con le finalità dell'Avviso, risultati attesi, impatto sugli apprendimenti: **max 24 punti**;

b) ampiezza e rispondenza degli spazi dell'ambiente di apprendimento alle caratteristiche : **almeno 50 mq, buona acustica, illuminazione naturale e artificiale corrette e confortevoli, colori e forme che stimolino l'apprendimento, rispondenti alle norme in materia di sicurezza, ottima connessione a internet. Gli ambienti possono articolarsi, ad esempio, in spazi di investigazione per ricercare dati e informazioni, osservare e sperimentare, spazi di creazione per progettare, disegnare e produrre propri lavori, spazi di presentazione, di condivisione e di interazione. max 12 punti**;

c) completezza e rispondenza delle attrezzature alle caratteristiche: una o più delle seguenti tipologie: dispositivi hardware e software per la **realtà virtuale e aumentata** (visori, fotocamere 3d e relativi accessori, altri strumenti e contenuti per la didattica immersiva), dispositivi hardware e software per la **didattica collaborativa** e il cloud (**monitor interattivi e accessori**, software di condivisione e controllo, anche con l'utilizzo del BYOD, etc.), piccoli dispositivi e accessori per il making (**stampanti 3d, penne e scanner 3d, kit e materiali per l'elettronica educativa**, etc.), dispositivi per la **robotica educativa e coding** (robot educativi adatti al grado di scuola, kit completi e relativi accessori, controller e software di programmazione robotica, droni), dispositivi e materiali per le attività creative e **STEAM** (**kit per tinkering**, software per attività di didattica di gaming e gamification, vernici conduttive, attrezzature per **fotografia e videomaking**, etc.). **max 15 punti**;

d) completezza e rispondenza degli arredi innovativi dell'ambiente di apprendimento alle caratteristiche: ambienti e gli arredi flessibili e adattabili alle diverse esigenze e metodologie didattiche innovative, con **banchi/tavoli componibili** e configurabili in varie forme e sedie mobili, anche attrezzate con **piani di lavoro**, con **altezze adatte alle diverse età** degli studenti e posture funzionali, **armadietti contenitori** per le risorse didattiche e digitali, **arene e tribunette** **max 12 punti**;

e) ampiezza e significatività delle metodologie didattiche innovative previste nel progetto di utilizzo dell'ambiente di apprendimento: **max 12 punti**;

f) rilevanza della formazione dei docenti per l'utilizzo dell'ambiente di apprendimento: **max punti 8**;

g) coinvolgimento di soggetti pubblici e/o privati e significatività delle collaborazioni: **max 8 punti** (2 punti per ogni ulteriore soggetto coinvolto);

h) presenza di eventuali quote di cofinanziamento per la realizzazione del progetto:

- fino al 15%: 1 punto;
- dal 16% al 30%: 4 punti;
- dal 31% al 50%: 6 punti;
- dal 51% in su: 9 punti.

1 BRAINSTORMING IMMERSIVE WALL (5 m: 4 pannelli e due videoproiettori interattivi HD) 1 VISORE VIRTUAL REALITY 30 GOOGLE CARD 1 TELECAMERA 360	
PANNELLO 65" FLIP 55" carrello 30 TABLET ANDROID (o 30 chromebook) CARRELLO CARICATORE	
3D STAMPANTE 3D SCANNER 3D	
Coding e robotica/domotica 1 SAMLABS – CLASS PACK 5 SAMLABS - STEAM KIT	
Videomaking/editing PYNACLE STUDIO FOTO e VIDEOCAMERA digitale CAVALLETTO	