



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la gestione delle risorse umane finanziarie e strumentali.

Domanda di adesione

Dati del dirigente scolastico

Nome: MARIA
Cognome: SARAGONI
E-mail: maria.saragoni@istruzione.it

Utente delegato alla compilazione della domanda

Nome:
Cognome:

Anagrafica dell'istituto

Denominazione: I.C. CARCHIDIO-STROCCHI
Tipologia: SCUOLA MATERNA
Codice meccanografico: RAA81700R
Indirizzo: VIA FORLIVESE, 7
Comune: FAENZA **Provincia:** RAVENNA
Telefono: 0546634239 **Fax:** 0546634347
E-mail scuola: RAIC817001@istruzione.it

Dati adesione all'avviso

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

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.)

Come indicato nel PTOF da anni il nostro Istituto ha accolto l'idea dell'innovazione didattica: formazione dei docenti, acquisizione di nuove strumentazioni, sviluppo costante del digitale. L' I.C. conta sulla presenza di personale formato e ha attivato corsi di potenziamento tenuti da docenti dell'Istituto. E' necessario implementare le strumentazioni e gli spazi a supporto delle attività già in atto che coinvolgono più discipline: set di ripresa per il corso sul cinema e lo sviluppo dello story telling; per alcune discipline si può completare l'attività laboratoriale con esemplificazioni in realtà aumentata; la robotica sperimentata all'infanzia e alla Primaria può essere implementata alla Secondaria con un ambiente Lego. Infine, con l'obiettivo di realizzare una comunità di apprendimento coesa e collaborativa che tenga conto dei v
bisogni educativi speciali e della formazione dei docenti, l'ambiente smart diventa ideale per ogni soluzione di condivisione, BYOD inclusa.

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.)

Con l'intento di potenziare quanto già in atto, si rende necessario migliorare la funzionalità degli spazi intervenendo sugli arredi e implementando le strumentazioni. Lo spazio individuato risponde alle richieste del PNSD e consiste in due locali comunicanti, oltretutto adiacenti alla biblioteca della scuola Secondaria così da favorire, al bisogno, un ulteriore ampliamento dell'area disponibile. Siccome tali ambienti, in un'ottica di integrazione e condivisione, potrebbero essere utilizzati anche dal CPIA, è intenzione del CPIA stesso contribuire all'arredo con ulteriori acquisizioni (si penserebbe alla sostituzione dell'attuale Lim, ormai obsoleta, con una LIM immersiva 3D).

Stiamo anche verificando la disponibilità da parte del Comune di Faenza di dotare l'ambiente di divisori mobili per rendere più indipendenti e flessibili gli ambienti.

B.1 - Ubicazione dell'Ambiente di apprendimento innovativo

| Codice Meccanografico del plesso | Indirizzo | Città | Telefono |
|----------------------------------|------------------|--------|------------|
| RAMM817012 | Via Carchidio, 5 | Faenza | 0546634239 |

B.2 - Ampiezza dello spazio individuato per allestimento dell'ambiente di apprendimento innovativo

- 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

- ADSL
- Fibra ottica
- Nessuna connessione

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.)

Per l'attuazione del progetto prevediamo l'acquisto di pochi arredi quali i componenti di misura scalare per le costituzione di un'arena e tribunette da collocare in uno dei due ambienti comunicanti. Esso sarebbe posizionato in zona angolare. Tale collocazione ha una duplice funzione: ottimizzare gli spazi usando una certa verticalità ed in secondo luogo renderla versatile ad accogliere più tipologie metodologiche quali la "four corners", il "debate" o la "lettura immersiva". Una parte del secondo ambiente contiguo e comunicante ospiterà un Bookhive in maniera da creare una zona più tranquilla per la ricerca ed il lavoro in piccolo gruppo. Acquisteremo un carrello per allocare in sicurezza e ricaricare i Chromebook.

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.)

L'80% del nostro budget è dedicato all'acquisto di componenti hardware e software. Il nostro PTOF illustra come nella scuola dell'infanzia e nella primaria siano in atto attività per lo sviluppo del pensiero computazionale; è necessario adeguarci per continuare questo processo nella Secondaria. Pensiamo alla componentistica Lego dedicata (Mindstorm, Education set per le energie rinnovabili e per le Scienze). Inoltre, avendo partecipato alla call del Servizio Marconi - Emilia Romagna per sperimentare il Codey Rocky acquisteremo comunque questo robot programmabile col linguaggio a blocchi. Per l'elettronica educativa: Makey Makey e barattoli di vernice conduttiva. Per la didattica BYOD: sistema di condivisione di contenuti (es. NovoPro) e 10 Chromebook per gli studenti DSA. In ottica STEAM la taglierina laser 3D ci aiuterà a convertire le idee in oggetti. Infine, cavalletto, greenscreen, fari e telecamera 360° VR - per lo storytelling.

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.)

Il progetto mira a creare uno spazio versatile, flessibile, pronto ad accogliere pratiche didattiche attive che promuovano il benessere emotivo e il coinvolgimento e la motivazione degli alunni. Debate, Storytelling, Blended learning, Cooperative Learning e Peer Education sono alcune delle metodologie che si intendono usare. Esse pongono l'attenzione ai processi individuali di apprendimento, promuovono l'ascolto attivo, la pianificazione, la creazione condivisa di contenuti; permettono di acquisire competenze trasversali (life skill) e curricolari tra studenti, ma anche tra docenti e tra docenti e studenti. La pratica del BYOD favorisce l'inclusione contribuendo a fare dell'apprendimento una esperienza autonoma, consapevole e responsabilizzante. Il Problem solving - centrale nella pratica del coding - stimola gli alunni a comprendere l'importanza dell'errore, ad imparare per tentativi e strategie e promuove l'originalità di ognuno (esistono più soluzioni ad un problema).

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)

18

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)

8

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

200

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

8

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

Il progetto degli ambienti digitali prevede l'approfondimento della formazione dei docenti già coinvolti da due anni in un percorso di apprendimento e consolidamento delle competenze digitali. Per questo bando la formazione verrà svolta dal personale interno del nostro Istituto che conta docenti formatori di ambito e docenti formatori nei laboratori per i neoassunti in diversi ambiti: digitale, inclusione, buone pratiche e coding. In un'ottica di miglioramento, la formazione legata a questo progetto incrementerà le competenze dei docenti nella costruzione e gestione di task per gli applicativi Gsuite in ottica byod, di gestione dei Chromebook con la Google Management Console, del coding, del digital storytelling. Secondo le attività svolte fino ad oggi si possono prevedere tre Unità Formative da 25 ore l'una in presenza ed on line.

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

| | Numero: |
|---|---------|
| Numero complessivo di ore di formazione previste | 75 |
| Docenti già formati sull'uso delle metodologie indicate nel punto D.1 | 4 |
| Docenti che si intende formare con l'avvio del progetto | 70 |

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 | Codice Fiscale | Numero protocollo dell'impegno | Breve descrizione della collaborazione |
|---------------|----------------|--------------------------------|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

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

| Denominazione cofinanziatore | Impiego previsto del cofinanziamento | Importo cofinanziamento - Euro - |
|------------------------------|--------------------------------------|----------------------------------|
| | | |
| | | |
| | | |

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)

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

20000

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

19000

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)

0

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

1000

Contatti

Indicare i contatti del Dirigente scolastico e di almeno un referente del progetto in caso di ammissione a finanziamento

| | Nome | Cognome | Telefono fisso diretto | Telefono mobile | e-mail diretta |
|-----------------------|-----------|----------|------------------------|-----------------|---------------------------------|
| Referente di progetto | Antonella | Ravagli | 0546682435 | 3398112492 | antonella.ravagli@istruzione.it |
| Dirigente scolastico | Maria | Saragoni | 0546634239 | 3737217032 | maria.saragoni@fastwebnet.it |

SEZIONE F - Eventuale documentazione

C.I. SARAGONI .pdf

Ulteriori informazioni

Data invio domanda: 15/12/2018 13.37.29