



Candidatura N. 1017480 9911 del 20/04/2018 - FESR - Ambienti Digitali per la didattica integrata con gli Arredi Scolastici BIS

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	ISTITUTO COMPRENSIVO ST GUASILA
Codice meccanografico	CAIC82800C
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA RAIMONDO SCINTU, 24
Provincia	CA
Comune	Guasila
CAP	09040
Telefono	070986015
E-mail	CAIC82800C@istruzione.it
Sito web	www.comprendivoguasila.it
Numero alunni	609
Plessi	CAAA828019 - SCUOLA MATERNA ST. GUASILA CAAA82802A - SCUOLA MATERNA ST. GUAMAGGIORE CAAA82804C - SCUOLA MATERNA ST. PIMENTEL CAAA82805D - SCUOLA MATERNA ST. SAMATZAI CAEE82801E - SCUOLA ELEMENTARE ST. GUASILA CAEE82802G - SC. ELEMENTARE ST. GUAMAGGIORE CAEE82804N - SCUOLA ELEMENTARE ST. SELEGAS CAEE82805P - SCUOLA ELEMENTARE ST. PIMENTEL CAEE82806Q - SCUOLA ELEMENTARE ST. SAMATZAI CAIC82800C - ISTITUTO COMPRENSIVO ST GUASILA CAMM82801D - SCUOLA MEDIA ST. G.CIMA GUASILA CAMM82802E - SCUOLA MEDIA ST. ORTACESUS CAMM82804L - SCUOLA MEDIA ST. SELEGAS CAMM82805N - SCUOLA MEDIA ST. PIMENTEL CAMM82806P - SCUOLA MEDIA ST. SAMATZAI

Sezione: Rilevazioni dati sulla scuola

Criteri di ammissione/selezione come da Avviso

Numero di aree da destinare ad ambienti digitali	3
Numero di aree da destinare ad ambienti digitali provviste di copertura rete	3
Percentuale del livello di copertura della rete esistente	100%
Con questa proposta progettuale quante classi pensate di coinvolgere?	11



Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su sezioni intere?	Sì - N. sezioni 3
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su un insieme di classi dello stesso anno?	Sì - Alcune classi dello stesso anno
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)	
Servizi online disponibili	

Rilevazione connettività in ingresso

Fornitore della connettività	fastweb
Estremi del contratto	541238 del 20/12/12



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1017480 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.8.1.A6 Ambienti multimediali e arredi scolastici

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
Spazi alternativi per l'apprendimento	Sfruttiamo il potenziale dei bambini	Non previsto	€ 5.353,00
Laboratori mobili	laboratorio fotografico	Non previsto	€ 2.730,00
Aule "aumentate" dalla tecnologia	Per creare ed inventare	Non previsto	€ 8.252,00
Ambienti digitali per la didattica integrata e arredi scolastici per aule destinate alle attività didattiche	proseguiamo il percorso a Samatzai	Non previsto	€ 8.339,00
	TOTALE FORNITURE		€ 24.674,00



Articolazione della candidatura

10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori

10.8.1.A6 - Ambienti multimediali e arredi scolastici

Sezione: Progetto

Progetto

Titolo progetto	Per creare ed inventare
Descrizione progetto	<p>L'Istituto "Gaetano Cima " di Guasila, conta 14 plessi, dall'infanzia alla Sec. di primo grado. Formatosi 4 anni fa si sta progressivamente affermando come scuola riferimento di un ampio bacino territoriale, che include 6 comuni del territorio;</p> <p>La provenienza accomuna tutti gli alunni, anche in termini di rapporto con la tecnologia e di applicazione alla didattica quotidiana. Il progetto mira a proseguire e ampliare un circuito virtuoso un percorso di riqualificazione tecnologica e digitale.</p> <p>Gli alunni provengono da situazioni familiari e culturali molto varie e la maggior parte di loro fa un uso delle ICT quasi esclusivamente ludico, anche per molte ore al giorno. Uno dei problemi più grossi inoltre è la mancanza di una rete internet al passo coi tempi.</p> <p>I livelli di apprendimento risultano fortemente condizionati da un contesto territoriale povero di sollecitazioni, dove la scuola rappresenta una delle più importanti agenzie locali. Per ridurre il fenomeno della dispersione scolastica, che scoppia al primo anno del secondo ciclo, sono stati attivati progetti PON extrascolastici per offrire agli studenti percorsi alternativi di apprendimento.</p> <p>Gli insegnanti che operano nelle classi grazie alla frequenza di specifici percorsi, stanno adeguando la didattica ai bisogni dei ragazzi.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Obiettivi specifici

che si intende perseguire (anche in termini di ricaduta del progetto sull'organizzazione del tempo-scuola, sulla riorganizzazione didattico-metodologica, sull'innovazione curriculare e sull'uso di contenuti digitali nonché sulle disabilità);

Utilizzare le ICT per rinnovare la didattica negli strumenti e nei metodi, mettendo a frutto i numerosi corsi di aggiornamento cui i docenti hanno aderito

Promuovere l'acquisizione della capacità di orientarsi nella cultura digitale, con spirito critico e consapevolezza, in vista di un apprendimento permanente e per l'esercizio attivo e responsabile della cittadinanza

Utilizzare software multimediali e applicazioni web – based come strumenti di arricchimento cognitivo e fonti alternative di “saperi”

Sviluppare la capacità di leggere, capire/interpretare e produrre messaggi verbali e non verbali utilizzando elementi multimediali significativi quali immagini, suoni, filmati, basandoci sulle esperienze realizzate tramite i progetti sullo storytelling

Rendere più personali ed efficaci i percorsi di individualizzazione, sostegno, recupero, potenziamento delle eccellenze, facendo emergere le capacità nascoste degli alunni, valorizzandone le loro attitudini

Allargare i confini dell'aula attraverso l'uso delle applicazioni del Web 2.0, favorendo la comunicazione con le famiglie, con altre scuole, con associazioni e realtà locali e/o lontane. Tali aule serviranno da polo aggregativo (anche) extrascolastico per tutti coloro che ne faranno richiesta.

Eventuale impiego di ambienti e dispositivi digitali per l'inclusione o l'integrazione degli allievi con bisogni educativi speciali

L'idea chiave alla base del progetto è spostare l'asse della didattica dalla trasmissione discorsiva dei contenuti alla produzione di conoscenza attraverso il fare e il collaborare. In questa prospettiva la tecnologia assume un ruolo fondamentale perché permette, attraverso l'uso integrato nella prassi didattica quotidiana, di plasmare l'ambiente classe in funzione delle esigenze.

Da vari anni ci adoperiamo per l'elaborazione di un percorso individualizzato e personalizzato per alunni e studenti con bisogni educativi speciali, attraverso la redazione di un Piano Didattico Personalizzato, utile strumento di lavoro per tutti gli insegnanti della classe; lavoriamo inoltre per l'integrazione delle nuove tecnologie al fine di utilizzare al meglio i contenuti e i materiali offerti oggi dalla rete.

La progettazione didattica orientata all'inclusione, attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie, ha favorito l'adozione di strategie e metodologie che promuovono apprendimenti personalizzati

La realizzazione del progetto, permetterà di utilizzare Software come GECO per l'apprendimento e l'inclusione di studenti DSA e altri bisogni educativi speciali. Abbiamo pensato di aderire alla loro proposta di abbonamento per poter usufruire di vari applicativi che accompagneranno docenti e alunni nel percorso inclusivo e personalizzato.

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

Il progetto intende coinvolgere gli studenti in attività pratiche ludico-educative per inserire nell'offerta formativa esperienze di didattica innovativa. Attraverso l'introduzione di tecnologie, materiali di recupero, momenti di confronto e lavori di gruppo, tutti gli studenti parteciperanno ad un'attività altamente inclusiva che permetterà loro di avvicinare l'apprendimento di tematiche e nozioni curriculari in modo coinvolgente e divertente

L'inserimento nel programma didattico di attività di tipo "Maker" è in grado di potenziare lo sviluppo delle competenze logico-matematiche, scientifiche, linguistiche, ma non solo. Le caratteristiche principali riferibili a questo genere di attività sono tre:

- Un approccio "Hacker" alla conoscenza, che prevede di smontare le cose, analizzarne il funzionamento e con la conoscenza acquisita creare cose nuove e più interessanti;
- Una metodologia "Tinkering" basata sul trinomio "Think-Make-Improve" (ovvero "pensa-crea-migliora") • Una filosofia "open" aperta alla collaborazione e alla condivisione della conoscenza. In questo contesto, ad esempio, copiare non vuol dire barare, ma anzi viene promosso come attività da praticare. L'insegnante diviene un "mentore" che lavora per favorire il dialogo e l'influenza reciproca fra gli studenti e lascia che i ragazzi copino, sbaglino e siano corretti dai loro compagni. In questa logica l'errore non è visto negativamente, ma è anzi un'occasione per progredire e migliorare.

Informazioni sulla strategia d'utilizzo dei device con i quali fruire delle varie funzionalità applicative dei software di Registro elettronico a supporto delle attività didattiche e amministrative

fornendo i dati sull'incremento sull'uso del Registro elettronico in termini percentuali prima e dopo l'eventuale realizzazione del progetto.

Nel precedente progetto "Ambienti digitali per l'apprendimento" la scuola ha dotato le classi di tutti i plessi di tablet al fine di averne uno appositamente dedicato alla classe, con app collegata al sito Argo.

Nel frattempo è stato anche attivato l'accesso al registro elettronico per i genitori degli alunni, per il quale, attraverso la formazione e la necessaria assistenza fornita a tutta la comunità scolastica allo stato attuale la sua funzionalità raggiunge il 100 %. Ogni docente riceve in maniera immediata la propria password e le comunicazioni con le famiglie tra i docenti sono immediati, totali, trasparenti

Elementi di congruità e coerenza della proposta progettuale con il PTOF della scuola

Il progetto si inserisce efficacemente in una serie di attività già avviate e sarà d'integrazione e di completamento di un percorso già attivato attraverso altre iniziative.

-il bando "Progetto scuole 2017" sul coding e la robotica educativa, e storytelling. Inclusa formazione sui docenti.

-**"Generazioni connesse"** coordinato dal MIUR per la prevenzione e il contrasto ai fenomeni di bullismo e cyberbullismo

- il POR FSE Tutti a Iscol@, **B1 sulo storitelling**

-**POR FSE Tutti a Iscol@ B2**, dove i ragazzi si sono cimentati con gli elementi base della stampante in 3d

Abbiamo partecipato nell'ultimo biennio a vari corsi su tematiche rientranti nelle aree previste nel Piano Nazionale di Formazione: inclusione e disabilità coesione sociale e prevenzione del disagio giovanile e innovazione metodologica.

Progetto **PON sulla lotta alla dispersione scolastica** e **Progetto Inclusione**, anch'esso verticale e riguardante tutto l'Istituto.

Progetto **biblioteche digitali**, per il quale siamo in fase realizzativa. Con esso ci doteremo di un TOTEM collegato ad una piattaforma utilizzabile da tutti i plessi, che metterà a disposizione le prime pagine di tutti i giornali. Ai ragazzi che parteciperanno ai progetti di lettura verranno forniti degli e-reader per avvicinarli alla lettura, anche digitale.

Sezione: Criteri di valutazione

Elementi progettuali a supporto della valutazione

Criterio di valutazione	Valore
1) livello di copertura della rete esistente all'atto della presentazione del progetto (con riferimento alle aree da destinare alle attrezzature):	tra l'80% e il 100%
2) connessione Internet, dimostrabile attraverso un contratto o una convenzione attiva	Si Estremi del contratto / Convenzione: n° 113216074 del 21.03.2017 VODAFONE



<p>3) 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 del relativo protocollo opzionale, sottoscritta dall'Italia il 30 marzo 2007 e con la normativa italiana (BES) e con il PAI (Piano Annuale per l'Inclusività) – Direttiva Ministeriale del 27 dicembre 2012 e circolare ministeriale n. 8 del 2013, prot. n. 561;</p>	<p>Si Il progetto adotta la tecnologia come elemento inclusivo, permettendo agli studenti con disabilità di sfruttare le potenzialità degli strumenti su temi come l'accessibilità, il supporto all'apprendimento, il supporto individuale. La tecnologia integrata in questo progetto permette di mettere sullo stesso piano tutti gli studenti, senza differenze legate alle singole abilità, includendo nel gruppo di lavoro ciascuno studente con i propri limiti e le proprie potenzialità.</p>
<p>4) connessione degli spazi attrezzati con il presente progetto con altri spazi laboratoriali della scuola e utilizzo coordinato degli stessi;</p>	<p>Si Gli spazi saranno connessi tra di loro. Innanzitutto per la scelta di base.Laboratori mobili, appunto, con lo scopo di scambiare dotazioni ed esperienze. Inoltre a seconda dei progetti un plesso potrà utilizzare i laboratori altrui, nell'ottica di un libero scambio. Il team digitale con la coordinazione della F. strumentale coordineranno lo scambio. Ciò implementa l'attuale esperimento appena conclusosi .Attraverso il sito della scuola sarà possibile vedere e poi richiedere tali laboratori</p>
<p>5) utilizzo degli spazi attrezzati con il presente progetto con metodologia didattica innovativa;</p>	<p>Si Coding/pensiero computazionale/programmazione Flipped Classroom Apprendimento intervallato (Spaced learning) TEAL (Technology Enhanced Active Learning) Didattica per scenari (Learning story)</p>
<p>6) utilizzo degli spazi attrezzati con il presente progetto oltre l'orario scolastico anche per garantire una maggiore apertura delle scuole al territorio.</p>	<p>Si Ore extra curriculari apertura previste: 12</p>

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Sfruttiamo il potenziale dei bambini	€ 5.353,00
laboratorio fotografico	€ 2.730,00
Per creare ed inventare	€ 8.252,00
proseguiamo il percorso a Samatzai	€ 8.339,00
TOTALE FORNITURE	€ 24.674,00

Sezione: Spese Generali

Riepilogo Spese Generali

Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	(€ 43,46)	€ 10,13
Spese organizzative e gestionali	(€ 43,46)	€ 10,13



Piccoli adattamenti edilizi	(€ 130,40)	€ 30,40
Pubblicità	(€ 43,46)	€ 10,13
Collaudo	(€ 21,73)	€ 5,06
Addestramento all'uso delle attrezzature	(€ 43,46)	€ 10,13
TOTALE SPESE GENERALI	(€ 326,00)	€ 75,98
TOTALE FORNITURE		€ 24.674,00
TOTALE PROGETTO		€ 24.749,98

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: Spazi alternativi per l'apprendimento

Titolo: Sfruttiamo il potenziale dei bambini

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	Sfruttiamo il potenziale dei bambini
Descrizione modulo	<p>Il progetto consente all'Istituto di ripensare agli spazi e alla dotazione tecnologica della scuola al di là degli schemi tradizionali, sfruttando la tecnologia mobile e wireless per una didattica collaborativa e multimediale.</p> <p>Gli spazi diventano flessibili: le attrezzature tecnologiche vengono utilizzate in aula, in laboratorio o altrove, con la possibilità di rimodulare gli spazi in coerenza con l'attività didattica prescelta, che può essere rivolta non solo agli studenti, ma anche ai docenti e al personale della scuola.</p> <p>Il progetto ha l'obiettivo di permettere a docenti e studenti di utilizzare le soluzioni web 2.0, i servizi in cloud della scuola, di accedere ai contenuti didattici certificati disponibili in rete, di condividere esperienze e materiali, di inviare e ricevere comunicazioni ed informazioni puntuali e localizzate.</p>
Data inizio prevista	04/03/2019
Data fine prevista	30/11/2019
Tipo Modulo	Spazi alternativi per l'apprendimento
Sedi dove è previsto l'intervento	CAAA82804C

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Altri dispositivi programmabili e/o semoventi	Kit STEM + Robotica educativa (Primaria)	10	€ 205,00
Automati programmabili semoventi assemblabili o preassemblati wireless	Penne 3D + Kit Tinkering	4	€ 185,00
Automati programmabili con bottoni di comando	Set Coding-Robot per Scuola infanzia	9	€ 97,00
PC Laptop (Notebook)	Portatile I3 - 4Gb - HDD 500Gb - 15' (W10 + Suite)	2	€ 520,00
Stampanti b/n o a colori	Stampante a colori wi-fi	1	€ 400,00
Software di sistema	Software Live Linux	2	€ 125,00
TOTALE			€ 5.353,00



Elenco dei moduli

Modulo: Laboratori mobili

Titolo: laboratorio fotografico

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	laboratorio fotografico
Descrizione modulo	<p>Il progetto intende coinvolgere gli studenti in attività pratiche ludico-educative per inserire nell'offerta formativa esperienze di didattica innovativa. Attraverso l'introduzione di tecnologie, materiali di recupero, momenti di confronto e lavori di gruppo, tutti gli studenti parteciperanno ad un'attività altamente inclusiva che permetterà loro di approcciare l'apprendimento di tematiche e nozioni curriculari in modo coinvolgente e divertente</p> <p>L'inserimento nel programma didattico di attività di tipo "Maker" è in grado di potenziare lo sviluppo delle competenze logico-matematiche, scientifiche, linguistiche, ma non solo. Le caratteristiche principali riferibili a questo genere di attività sono tre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un approccio "Hacker" alla conoscenza, che prevede di smontare le cose, analizzarne il funzionamento e con la conoscenza acquisita creare cose nuove e più interessanti; • Una metodologia "Tinkering" basata sul trinomio "Think-Make-Improve" (ovvero "pensa-crea-migliora") • Una filosofia "open" aperta alla collaborazione e alla condivisione della conoscenza. In questo contesto, ad esempio, copiare non vuol dire barare, ma anzi viene promosso come attività da praticare. L'insegnante diviene un "mentore" che lavora per favorire il dialogo e l'influenza reciproca fra gli studenti e lascia che i ragazzi copino, sbagliano e siano corretti dai loro compagni. In questa logica l'errore non è visto negativamente, ma è anzi un'occasione per progredire e migliorare.
Data inizio prevista	01/05/2019
Data fine prevista	01/02/2020
Tipo Modulo	Laboratori mobili
Sedi dove è previsto l'intervento	CAIC82800C

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Altri dispositivi di fruizione collettiva	Fotocamera reflex digitale	2	€ 650,00
Altri dispositivi di fruizione collettiva	Fotocamera mirrorless digitale	1	€ 620,00
Accessori e carrelli per dispositivi tecnologici a fruizione collettiva	borse fotografiche	3	€ 20,00



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
MIUR

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

Scuola ISTITUTO COMPRENSIVO ST
GUASILA (CAIC82800C)

Attrezzature di base e infrastrutture per laboratorio per favorirne l'utilizzo da parte di utenti con disabilità	obiettivi di ricambio	3	€ 250,00
TOTALE			€ 2.730,00



Elenco dei moduli

Modulo: Aule "aumentate" dalla tecnologia

Titolo: Per creare ed inventare

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Per creare ed inventare
Descrizione modulo	<p>Il progetto intende coinvolgere gli studenti in attività pratiche ludico-educative per inserire nell'offerta formativa esperienze di didattica innovativa. Attraverso l'introduzione di tecnologie, materiali di recupero, momenti di confronto e lavori di gruppo, tutti gli studenti parteciperanno ad un'attività altamente inclusiva che permetterà loro di approcciare l'apprendimento di tematiche e nozioni curriculari in modo coinvolgente e divertente</p> <p>L'inserimento nel programma didattico di attività di tipo "Maker" è in grado di potenziare lo sviluppo delle competenze logico-matematiche, scientifiche, linguistiche, ma non solo. Questa modalità di lavoro può incoraggiare gli studenti a un approccio più partecipativo e coinvolgente. Può aiutare gli insegnanti e gli studenti a sviluppare il senso di appartenenza alla scuola, grazie a momenti formativi in cui i ruoli si ammorbidiscono e la collaborazione fra pari è facilitata; suggerisce il riuso degli oggetti, l'ottimizzazione delle risorse e un approccio positivo alla risoluzione dei problemi. Le attività di progettazione e realizzazione di prodotti costituiscono inoltre un "ponte" tra l'ambiente scolastico e il mondo esterno, poiché forniscono agli studenti competenze evolute e facilmente spendibili fuori dalla scuola. A livello didattico, l'oggetto e il suo processo di creazione divengono un pretesto per mettere in atto processi di analisi e autoanalisi e di messa in pratica di conoscenze e abilità. I risultati ottenuti in classe con questo tipo di attività vengono valutati esaminando il loro contributo sul livello formativo dei bambini, sullo sviluppo delle competenze metacognitive e relazionali, sul potenziamento del pensiero logico, della capacità di astrazione e di problem solving. Le caratteristiche principali riferibili a questo genere di attività sono tre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un approccio "Hacker" alla conoscenza, che prevede di smontare le cose, analizzarne il funzionamento e con la conoscenza acquisita creare cose nuove e più interessanti; • Una metodologia "Tinkering" basata sul trinomio "Think-Make-Improve" (ovvero "pensa-crea-migliora") che prevede una prima fase di progettazione, una seconda fase operativa di prototipazione e una fase finale di verifica e miglioramento di quanto fatto. L'ultimo step può naturalmente portare a una ridefinizione degli assunti di partenza e del progetto iniziale; • Una filosofia "open" aperta alla collaborazione e alla condivisione della conoscenza. In questo contesto, ad esempio, copiare non vuol dire barare, ma anzi viene promosso come attività da praticare. L'insegnante diviene un "mentore" che lavora per favorire il dialogo e l'influenza reciproca fra gli studenti e lascia che i ragazzi copino, sbaglino e siano corretti dai loro compagni. In questa logica l'errore non è visto negativamente, ma è anzi un'occasione per progredire e migliorare.
Data inizio prevista	04/02/2019
Data fine prevista	21/12/2019
Tipo Modulo	Aule "aumentate" dalla tecnologia
Sedi dove è previsto l'intervento	CAMM82805N

Sezione: Tipi di forniture



Riepilogo forniture			
Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Stampante 3D	Plotter da taglio + accessori	1	€ 499,00
Stampanti b/n o a colori	Stampante Multifunzione InkJet	2	€ 80,00
Access point per esterni/hotspot utili per offrire informazioni utili in collegamento wireless	Amplificatore Repeater WI-FI	1	€ 45,00
Ausili hardware per l'utilizzo dei dispositivi tecnologici da parte di utenti con disabilità	Accessori e consumabili CAMEO	1	€ 700,00
Macchinari specifici per laboratorio	Penne 3D + Kit Tinkering	7	€ 185,00
Ausili hardware per l'utilizzo dei dispositivi tecnologici da parte di utenti con disabilità	Materiali Consumo Tinkering	1	€ 335,00
PC Laptop (Notebook)	Portatile I3 - 4Gb - HDD 500Gb - 15" (W10 + Suite	5	€ 520,00
Altri dispositivi di fruizione individuale	Kit STEM SAMLABS	1	€ 599,00
Stampante 3D	Stampante 3D + accessori	1	€ 599,00
Software di sistema	Software LiveLINUX per didattica	5	€ 125,00
Software per il controllo macchine in remoto	software controllo remoto	1	€ 795,00
TOTALE			€ 8.252,00



Elenco dei moduli

Modulo: Ambienti digitali per la didattica integrata e arredi scolastici per aule destinate alle attività didattiche

Titolo: proseguiamo il percorso a Samatzai

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	proseguiamo il percorso a Samatzai
Descrizione modulo	<p>Il progetto intende coinvolgere gli studenti in attività pratiche ludico-educative per inserire nell'offerta formativa esperienze di didattica innovativa. Attraverso l'introduzione di tecnologie, materiali di recupero, momenti di confronto e lavori di gruppo, tutti gli studenti parteciperanno ad un'attività altamente inclusiva che permetterà loro di approcciare l'apprendimento di tematiche e nozioni curriculari in modo coinvolgente e divertente</p> <p>L'inserimento nel programma didattico di attività di tipo "Maker" è in grado di potenziare lo sviluppo delle competenze logico-matematiche, scientifiche, linguistiche, ma non solo. Le caratteristiche principali riferibili a questo genere di attività sono tre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un approccio "Hacker" alla conoscenza, che prevede di smontare le cose, analizzarne il funzionamento e con la conoscenza acquisita creare cose nuove e più interessanti; • Una metodologia "Tinkering" basata sul trinomio "Think-Make-Improve" (ovvero "pensa-crea-migliora") • Una filosofia "open" aperta alla collaborazione e alla condivisione della conoscenza. In questo contesto, ad esempio, copiare non vuol dire barare, ma anzi viene promosso come attività da praticare. L'insegnante diviene un "mentore" che lavora per favorire il dialogo e l'influenza reciproca fra gli studenti e lascia che i ragazzi copino, sbaglino e siano corretti dai loro compagni. In questa logica l'errore non è visto negativamente, ma è anzi un'occasione per progredire e migliorare.
Data inizio prevista	04/03/2019
Data fine prevista	10/12/2019
Tipo Modulo	Ambienti digitali per la didattica integrata e arredi scolastici per aule destinate alle attività didattiche
Sedi dove è previsto l'intervento	CAMM82806P

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
PC Laptop (Notebook)	Portatile I3 - 4Gb - HDD 500Gb - 15" (W10 + Suite	5	€ 520,00
Access point per esterni/hotspot utili per offrire informazioni utili in collegamento wireless	Amplificatore Repeater WI-FI	2	€ 45,00
Altri dispositivi programmabili e/o semoventi	Accessori e consumabili CAMEO	1	€ 700,00



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
MIUR

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

Scuola ISTITUTO COMPRENSIVO ST
GUASILA (CAIC82800C)

Altri dispositivi di fruizione individuale	Penne 3D + Kit Tinkering	5	€ 185,00
Software di sistema	Software LiveLINUX per didattica	3	€ 125,00
Software per la sicurezza	software controllo remoto	1	€ 700,00
Software per l'utilizzo delle apparecchiature da parte di utenti con disabilità	software GECO	1	€ 550,00
Ausili hardware per l'utilizzo dei dispositivi tecnologici da parte di utenti con disabilità	Kit STEM SAMLABS	1	€ 599,00
Automati programmabili con bottoni di comando	Kit Lego EV3	2	€ 600,00
Automati programmabili con bottoni di comando	Kit Stem SAMLABS	1	€ 600,00
TOTALE			€ 8.339,00



Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	9911 del 20/04/2018 - FESR - Ambienti Digitali per la didattica integrata con gli Arredi Scolastici BIS(Piano 1017480)
Importo totale richiesto	€ 24.749,98
Massimale bando	€ 25.000,00
Num. Delibera collegio docenti	1663
Data Delibera collegio docenti	19/04/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	2593
Data Delibera consiglio d'istituto	30/06/2017
Data e ora inoltro	05/06/2018 16:19:16
Si garantisce l'attuazione di progetti che supportino lo sviluppo sostenibile rispettando i principali criteri stabiliti dal MATTM	Sì
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo da parte del Consiglio d'Istituto relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai regolamenti dei Fondi Strutturali Europei.	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.8.1.A6 - Ambienti multimediali e arredi scolastici	Spazi alternativi per l'apprendimento: <u>Sfruttiamo il potenziale dei bambini</u>	€ 5.353,00	Non previsto
10.8.1.A6 - Ambienti multimediali e arredi scolastici	Laboratori mobili: <u>laboratorio fotografico</u>	€ 2.730,00	Non previsto
10.8.1.A6 - Ambienti multimediali e arredi scolastici	Aule "aumentate" dalla tecnologia: <u>Per creare ed inventare</u>	€ 8.252,00	Non previsto
10.8.1.A6 - Ambienti multimediali e arredi scolastici	Ambienti digitali per la didattica integrata e arredi scolastici per aule destinate alle attività didattiche: <u>proseguiamo il percorso a Samatzai</u>	€ 8.339,00	Non previsto
	Totale forniture	€ 24.674,00	
	Totale Spese Generali	€ 75,98	
	Totale Progetto	€ 24.749,98	



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
MIUR

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

Scuola ISTITUTO COMPRENSIVO ST
GUASILA (CAIC82800C)

	TOTALE PIANO	€ 24.749,98	€ 25.000,00
--	---------------------	--------------------	--------------------