



Candidatura N. 10951
2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	NOVELLARA
Codice meccanografico	REIC83100N
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	via Novj Jicin 2 Novellara
Provincia	RE
Comune	Novellara
CAP	42017
Telefono	0522654218
E-mail	REIC83100N@istruzione.it
Sito web	www.icnovellara.gov.it
Numero alunni	1257
Plessi	REAA83101E - NOVELLARA - CAPOLUOGO REEE83101Q - NOVELLARA CAP. REEE83102R - S.GIOVANNI REMM83101P - NOVELLARA 'ORSI'

Sezione: Rilevazioni dati sulla scuola

Criteri di ammissione/selezione come da Avviso



Numero di aree da destinare ad ambienti digitali	4
Numero di aree da destinare ad ambienti digitali provviste di copertura rete	4
Percentuale del livello di copertura della rete esistente	100%
Con questa proposta progettuale quante classi pensate di coinvolgere?	54
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su sezioni intere?	Sì - N. sezioni 54
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 E-learning a sostegno degli studenti Webmail Materiali didattici online google apps for education

Rilevazione connettività in ingresso

Fornitore della connettività	Telecom Italia
Estremi del contratto	15gl0095PEX



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 10951 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli tipo 10.8.1.A3

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
4	Seymour Labs	€ 24.000,00	€ 20.341,60
	TOTALE FORNITURE		€ 20.341,60

Articolazione della candidatura

10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori

10.8.1.A3 - Ambienti multimediali

Sezione: Progetto

Progetto

Progetto	
Titolo progetto	Seymour Labs
Descrizione progetto	<p>Con il progetto "Seymour Labs" prendono corpo e forma sia la continua ricerca dell'Istituto Comprensivo di una forte identità in verticale che sostenga l'acquisizione delle competenze da parte dei bambini dai 3 ai 14 anni, sia l'offerta di occasioni di apprendimento autentiche, attive e creative che permettano a bambini e ragazzi di scoprire e scoprirsi attraverso processi di progettazione, creazione e valutazione.</p> <p>I "Seymour Labs", laboratori mobili di robotica e programmazione, diventano opportunità per i bambini e i ragazzi di avvicinarsi alle tecnologie più attuali e costruire competenze tecniche di utilizzo attivo e consapevole ma soprattutto, attraverso metodologie laboratoriali e strategie costruzioniste, diventano mezzi per stimolare domande e curiosità, comprendere la realtà leggendola e analizzandola, riconoscersi e riconoscere l'altro nel lavoro di gruppo ma anche nel lavoro per l'altro, innescare processi di problem solving sostenuti anche dal pensiero computazionale, costruire e valutare in modo autonomo e responsabile il proprio processo di creazione e apprendimento.</p> <p>I "Seymour Labs" saranno mezzo e strumento creativo sia per le forniture contenute al proprio interno ma soprattutto per le metodologie di cui diventano simbolo. Le attività stimolate dai laboratori mobili, infatti, seguiranno il metodo Lepida Scuola di matrice costruzionista/costruttivista che prevede l'assegnazione di un tema/mandato/compito autentico che darà l'avvio per i piccoli gruppi ai processi di ideazione, progettazione e creazione di un servizio/prodotto che possa essere creato con le risorse/strumenti a disposizione e che soddisfi la richiesta iniziale. Uno degli step fondamentali di questo processo è l'auto-valutazione attraverso rubric in un'ottica di individuazione delle direzioni di possibile miglioramento.</p> <p>Al centro di questo progetto, come per molti altri progetti dell'Istituto, vengono poste l'accoglienza e il sostegno di tutti i bambini/ragazzi, la comprensione dei bisogni, la valorizzazione delle diversità e il rispetto dei tempi di ciascuno. All'interno del processo di progettazione/creazione verrà dato spazio all'apporto di ogni bambino che metterà in gioco le proprie competenze sviluppandone e acquisendone di nuove grazie alle relazioni che si instaurano nel lavoro in team. Uno degli step fondamentali del processo di creazione che verrà richiesto ai bambini/ragazzi è l'individuazione del target a cui rivolgersi e l'esplicitazione di caratteristiche e bisogni del target stesso; questo richiederà ai bambini/ragazzi di mettersi nei panni dell'altro per creare prodotti realmente utili. Per favorire ulteriormente l'inclusione/integrazione verranno assegnati ai gruppi anche temi che richiedano la progettazione di prodotti utili a determinate fasce di alunni oppure ad alunni in particolare, non per mettere in evidenza le difficoltà ma, al contrario, per permettere ai ragazzi di leggere le caratteristiche di ognuno e avere un ruolo attivo nella creazione di ausili e materiali di supporto.</p> <p>Valore aggiunto del progetto è il coinvolgimento di tutte le classi dell'Istituto dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado comprendendo anche le due scuole primarie. Ogni plesso, infatti, verrà dotato di un laboratorio mobile di programmazione e robotica e ogni alunno potrà partecipare alle attività da esso stimolate.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Obiettivi specifici e risultati attesi

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

- creare occasioni significative di apprendimento autentico attivo e creativo;
- creare occasioni laboratoriali di progettazione e creazione;
- creare occasioni significative di continuità tra i diversi gradi scolastici e di lavoro condiviso a classi aperte omogenee ed eterogenee;
- introdurre attività che avvicinino i bambini all'applicazione, riflessione e formalizzazione del pensiero/fare computazionale;
- creare occasioni significative di avvicinamento alle tecnologie più attuali (programmazione e robotica) in modo creativo e critico;

- favorire l'inclusione e l'integrazione attraverso la creazione di occasioni in cui i bambini/ragazzi siano portati a riconoscere le proprie e altrui caratteristiche, peculiarità, necessità e bisogni;

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

Per la flessibilità della proposta verranno sostenute le attività che prevedono il lavoro a sezioni aperte per gruppi omogenei ed eterogenei. La verticalità del progetto, inoltre, sostiene l'attivazione di progetti in continuità tra i diversi gradi scolastici.

Le attività stimulate dai laboratori mobili seguiranno il metodo Lepida Scuola sviluppato dal gruppo di Enzo Zecchi e di matrice costruzionista/costruttivista che prevede l'assegnazione di un tema/mandato/compito autentico che darà l'avvio per i piccoli gruppi ai processi di ideazione, progettazione e creazione di un servizio/prodotto che possa essere creato con le risorse/strumenti a disposizione e che soddisfa la richiesta iniziale. Uno degli step fondamentali di questo processo è l'auto-valutazione attraverso rubric in un'ottica di individuazione delle direzioni di possibile miglioramento e acquisizione delle competenze. Tutti gli insegnanti dell'Istituto hanno seguito una formazione biennale sul metodo e sono già stati attivati percorsi che seguono questa particolare metodologia.

Il progetto sostiene, attraverso l'offerta di artefatti cognitivi innovativi, lo sviluppo del pensiero/fare computazionale inteso non soltanto come acquisizione di abilità e competenze tecniche ma soprattutto come capacità di progettare e portare a termine un compito attraverso l'analisi della realtà e delle risorse a disposizione. Questo permetterà di inserire all'interno dell'offerta formativa attività a supporto dello sviluppo e dell'acquisizione di tutte le competenze chiave di cittadinanza.

Per ogni attività progettata e portata a termine verrà richiesta una documentazione digitale per favorire la diffusione e l'interpretazione dei processi nati dallo stimolo proposto. Verrà dato, quindi, ampio spazio alla creazione e condivisione di contenuti digitali sia come prodotti utilizzabili ma anche come prodotti documentativi. Verrà, inoltre, sostenuto l'utilizzo delle piattaforme web di condivisione.

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

Strategie e metodologie adottate daranno spazio alla costruzione dell'apprendimento e dei significati condivisi. Attraverso il lavoro a gruppi ogni bambino potrà mettere in evidenza le proprie competenze che saranno utili, assieme a quelle degli altri bambini, per portare a termine la creazione del prodotto/servizio progettato. All'interno delle attività, quindi, verrà dato spazio a tutte le "speciali normalità" in un'ottica di individuazione delle specificità.

L'utilizzo di web tool specifici, poi, permetterà a tutti i bambini di esprimersi attraverso il canale comunicativo che preferisce.

Uno degli step fondamentali del processo di creazione che verrà richiesto ai bambini/ragazzi è l'individuazione del target a cui si rivolgerà il prodotto/servizio creato e l'esplicitazione di caratteristiche e bisogni del target stesso; questo richiederà ai bambini/ragazzi di mettersi nei panni dell'altro per creare prodotti realmente utili.

Per favorire ulteriormente l'inclusione/integrazione verranno assegnati ai gruppi anche temi che richiedano la progettazione di prodotti utili a determinate fasce di alunni oppure ad alunni in particolare, non per mettere in evidenza la difficoltà ma, al contrario, per permettere ai ragazzi di leggere le caratteristiche di ognuno e avere un ruolo attivo nella creazione di ausili e materiali di supporto.

All'interno dell'Istituto, infine, sono già attive da alcuni anni esperienze di robotica inclusiva che prevedono l'utilizzo di robot per l'approfondimento linguistico, la trasformazione positiva di comportamenti-problema e la comunicazione.

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.

L'intero progetto si inserisce all'interno della cornice di intenti dell'Istituto che si pone come obiettivo principale il rendere l'alunno consapevole, autonomo, in grado di esprimere il proprio punto di vista, capace di stabilire relazioni significative e responsabile del proprio percorso formativo.

Per quanto riguarda l'utilizzo delle tecnologie, di particolare rilevanza è il progetto 'INFORMATICA OGGI' che mira alla promozione di un utilizzo adeguato e consapevole delle risorse tecnologiche e digitali già presenti all'interno della scuola sia da parte degli alunni sia da parte degli insegnanti.

Link al POF:

<http://www.icnovellara.gov.it/wp-content/uploads/2014/09/pof-2015-16.pdf>

L'Istituto Comprensivo, inoltre, partecipa dal presente anno scolastico al progetto "RoboCoop" di USR Emilia-Romagna e Coop.

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 acquisire

Ogni plesso verrà dotato di un carrello mobile 'Seymour Lab' che conterrà:

- pc laptop
- chromebook
- tablet
- automi semoventi assemblabili o preassemblati
- materiali di consumo per la creazione di prodotti

Ogni carrello sarà a disposizione di ogni gruppo/gruppo-classe.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Seymour Labs	€ 20.341,60
TOTALE FORNITURE	€ 20.341,60

Sezione: Spese Generali



Riepilogo Spese Generali

Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	2,00 % (€ 478,62)	€ 468,62
Spese organizzative e gestionali	2,00 % (€ 478,62)	€ 478,62
Piccoli adattamenti edilizi	6,00 % (€ 1.435,87)	€ 0,00
Pubblicità	2,00 % (€ 478,62)	€ 478,62
Collaudo	1,00 % (€ 239,31)	€ 239,31
Addestramento all'uso delle attrezzature	2,00 % (€ 478,62)	€ 478,62
TOTALE SPESE GENERALI	(€ 3.589,66)	€ 2.143,79
TOTALE FORNITURE		€ 20.341,60
TOTALE PROGETTO		€ 22.485,39

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: 4
Titolo: Seymour Labs

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Seymour Labs
Descrizione modulo	<p>Per una maggiore continuità tra i gradi scolastici si è scelto di proporre un solo modulo per tutti i plessi declinato e contestualizzato in base alle competenze, le caratteristiche e i bisogni dei bambini.</p> <p>Ogni plesso verrà dotato di un laboratorio mobile 'Seymour Lab' (in riferimento a Seymour Papert) che fungerà da stimolo per l'attivazione di percorsi di progettazione e creazione e per lo sviluppo del pensiero/fare computazionale attraverso l'utilizzo di artefatti cognitivi.</p> <p>La dotazione del laboratorio stimolerà i bambini/ragazzi ad avvicinarsi alla creazione non come conseguenza di un processo per prove ed errori ma come risultato di una progettazione condivisa e ragionata. Per sostenere questo tipo di processo all'interno di ogni carrello-laboratorio saranno presenti dispositivi programmabili assemblabili semoventi e webtool/software di programmazione visuale, a blocchi e testuale.</p> <p>Nella scelta delle forniture si è dato spazio a una dotazione mixed&mobile per favorire l'utilizzo di tool e risorse del web 2.0, supportare la documentazione dei processi e stimolare una scelta critica degli strumenti in relazione alle necessità.</p> <p>Le dotazioni presenti nei carrelli si andranno a integrare con le dotazioni già in possesso dell'Istituto nei diversi plessi (lavagne interattive multimediali, pc laptop e desktop, proiettori).</p> <p>All'interno di ogni carrello sarà ricavato uno spazio dedicato alle 'tracce' in verranno conservati ed esposti materiali, segnali e stimoli relativi alle attività già svolte.</p> <p>Per supportare la comunicazione e la diffusione delle diverse attività svolte verrà creato uno spazio web dedicato al progetto. Oltre a fungere da repository documentativo, per sostenere maggiormente l'inclusione/integrazione, questo spazio avrà la funzione di collettore di esigenze. Ogni bambino/gruppo/classe, infatti, sarà libero di comunicare e inserire in questo spazio la propria richiesta/esigenza che potrà essere presa in carico da altri bambini/gruppi/classi che si occuperanno della creazione di un prodotto/servizio che soddisfi questa esigenza.</p>
Data inizio prevista	11/01/2016
Data fine prevista	30/05/2016
Tipo Modulo	Laboratori mobili
Sedi dove è previsto l'intervento	REAA83101E REEE83101Q REEE83102R REMM83101P

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
PC Laptop (Notebook)	Chromebook	15	€ 300,00
Carrello e box mobile per ricarica, alloggiamento sincronizzazione notebook/tablet (anche wireless)	Carrello per ricarica e alloggiamento	3	€ 900,00
PC Laptop (Notebook)	PC portatile Trasformer	7	€ 300,00
Tablet	Tablet 8"	13	€ 200,00
Automati programmabili con bottoni di comando	BeeBot Pack da 6	2	€ 591,70
Automati programmabili con bottoni di comando	ProBot	4	€ 192,76
Automati programmabili semoventi assemblabili o preassemblati wireless	LEGO Education WeDo Package da 6	2	€ 1.487,18
Automati programmabili semoventi assemblabili o preassemblati wireless	Mindstorms EV3 da 6	1	€ 2.915,80
Materiale per robotica e coding	Inchiostro Conduttivo Bare Conductive	20	€ 24,00
Dongle che si interfaccia a schermi, videoproiettori o LIM per il mirroring dei dispositivi	Chromecast	3	€ 39,00
TOTALE			€ 20.341,60

Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI(Piano 10951)
Importo totale richiesto	€ 22.485,39
Num. Delibera collegio docenti	5
Data Delibera collegio docenti	21/10/2015
Num. Delibera consiglio d'istituto	2
Data Delibera consiglio d'istituto	29/10/2015
Data e ora inoltro	26/11/2015 14:30:19
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	Laboratori mobili: <u>Seymour Labs</u>	€ 20.341,60	€ 24.000,00
	Totale forniture	€ 20.341,60	
	Totale Spese Generali	€ 2.143,79	
	Totale Progetto	€ 22.485,39	€ 24.000,00
	TOTALE PIANO	€ 22.485,39	