



## Candidatura N. 986644

### Avviso Pubblico Dotazioni Tecnologiche, Aree Laboratoriali e Sistemi innovativi per l'apprendimento on line

#### Sezione: Anagrafica scuola

##### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	L.SCIENZE UMANE'CORRADO ALVARO' PALMI
<b>Codice meccanografico</b>	RCPM010002
<b>Codice fiscale</b>	91001660801
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO MAGISTRALE
<b>Indirizzo</b>	VIA CAMPANELLA
<b>Provincia</b>	RC
<b>Comune</b>	Palmi
<b>CAP</b>	89015
<b>Telefono</b>	096622644
<b>E-mail</b>	RCPM010002@istruzione.it
<b>Sito web</b>	<a href="http://www.liceoalvaropalmi.it">http://www.liceoalvaropalmi.it</a>
<b>Numero alunni</b>	542
<b>Plessi</b>	RCPM010002 - L.SCIENZE UMANE'CORRADO ALVARO' PALMI



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 986644 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli tipo 10.8.1B

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
Laboratori multimediali linguistici	LABORATORIO MOBILE	€ 50.000,00	€ 43.500,00
	<b>TOTALE FORNITURE</b>		<b>€ 43.500,00</b>

## Informazioni generali

Partecipazione a Progetti F3. Programmazione 2007-2013

La scuola ha avuto il finanziamento PON per il progetto F3? Non ha avuto il finanziamento

## Criteri di Valutazione

A.1 Contributo dell'operazione all'incremento dell'utilizzo delle nuove tecnologie e la diffusione di competenze chiave nella scuola

Nello specifico si è optato per la realizzazione di un laboratorio mobile in grado di raggiungere le varie classi del nostro Istituto in maniera semplice, trasformandole in ambienti collaborativi per lo studio delle lingue attraverso una serie di software didattici e di strumenti collaborativi ad elevato valore tecnologico. Il laboratorio in questione risulta interfacciabile con le dotazioni già presenti in questo istituto. La scelta del laboratorio mobile consente la fruizione della dotazione tecnologica in tutti gli ambienti della scuola rendendo possibile la realizzare esperienze nuove affrontate con approcci didattici innovativi orientati alla collaborazione e alla condivisione costante.

B.1 Capacità di governance dell'intervento

**Referente del Progetto** Dott.ssa Carmela Lucisano

**Personale coinvolto** Tutti i docenti delle discipline linguistiche

**Ore totali utilizzo settimanali** 800

**Num. Classi coinvolte** 25

**Num. soggetti fruitori** 516

**Num. Docenti coinvolti** 16

**Allegato**

B.2 Coerenza del cronoprogramma rispetto alle attività da realizzare

A seguito dell'emissione del provvedimento di ammissione a finanziamento relativo all'azione 10.8.1 la scuola provvederà a dare informativa agli organi collegiali competenti; si opererà a pubblicizzare l'avvenuta approvazione del progetto attraverso i canali informatici tradizionali (sito Web della scuola - comunicazione a tutte le scuola del territorio via mail ed esterni attraverso testate giornalistiche locali. Contestualmente verranno avviate una serie di procedure amministrativo/contabili dettagliate nel cronoprogramma allegato, la tempistica di attuazione del progetto dalla pubblicazione della determina a contrarre al collaudo coprirà un arco temporale di circa 5 mesi. Il



cronoprogramma allegato descrive tutta la fase amministrativa del progetto che va dalla determina a contrarre alla stipula del contratto e tutta la fase esecutiva del progetto che va dall'inizio dei lavori al collaudo. Per ogni fase sono dettagliati le relative sotto fasi con breve descrizione e loro durata. La tempistica preventivata è coerente con le attività da realizzare e tiene conto di tutte le temporizzazioni dettate da legge per quanto riguarda la parte amministrativa. il giorno di avvio corrisponde al giorno di pubblicazione della determina, quello finale corrisponde con il giorno di inserimento del collaudo a sistema.

#### **Allegato**

#### **C.1 Dotazione della scuola di servizi per gli utenti fruibili in modalità mobile**

La scuola è dotata di una serie di attrezzature (tablet, notebook, carrelli mobili conservazione/ricarica notebook) che garantiscono la fruibilità dei servizi per gli utenti in modalità mobile, inoltre la piattaforma digitale (Software collaborativo e per la condivisione dei contenuti didattici in CLOUD) e il servizio, compreso nel progetto, che potrà essere usufruibile anche in modalità mobile da tutti gli utenti.

#### **C.2 Integrazione e complementarietà delle proposte con il finanziamento di ulteriori interventi, sull'edificio scolastico, correlati all'introduzione delle nuove tecnologie proposte**

All'interno dell'istituto scolastico sono stati realizzati, attraverso finanziamenti passati, una serie di azioni tra le quali la Realizzazione di Ambienti Digitali sia all'interno delle aule didattiche che come spazio alternativo oltre le stesse. L'approvazione del progetto integrerebbe e completerebbe (considerando la sua modularità e mobilità) la gamma di opportunità didattiche e tecnologiche messe a disposizione degli utenti (Docenti e Alunni). Eventuali futuri interventi sull'edificio scolastico, quali ad esempio un miglioramento della copertura della rete wireless presente, rende il progetto complementare e integrabile a tale tipologia di intervento. Sarà possibile ad esempio rendere fruibile anche nelle singole aule, nel momento di lezione, le esperienze in atto nel laboratorio o connettere la stessa ad altri laboratori dell'istituto per attività interdisciplinari e/o condivisione di contenuti.

#### **C.3 Ottimizzazione con le operazioni realizzate attraverso le azioni del FSE regionale e il PON "Per la Scuola" 2014/2020**

All'interno dell'istituto scolastico sono stati realizzati attraverso finanziamenti passati una serie di azioni tra le quali la Realizzazione di Ambienti Digitali sia all'interno delle aule didattiche che come spazio alternativo oltre le stesse. L'approvazione del laboratorio mobile integrerebbe e completerebbe (considerando la sua modularità e mobilità) la gamma di opportunità didattiche e tecnologiche messe a disposizione degli utenti (Docenti e Alunni) Eventuali futuri interventi di implementazione, quali ad esempio un miglioramento della copertura della rete wireless presente, rende il progetto complementare e integrabile a tale tipologia di intervento. Sarà possibile ad esempio rendere fruibile anche nelle singole aule, nel momento di lezione, le esperienze in atto nel laboratorio o connettere la stessa ad altri laboratori dell'istituto per attività interdisciplinari e condivisione di contenuti.

#### **C.4 Introduzione di tecnologie finalizzate alla dematerializzazione dei supporti cartacei nello svolgimento delle ordinarie attività didattiche**

Con i nativi digitali devono necessariamente cambiare le modalità di insegnamento per un maggiore coinvolgimento degli stessi. Attraverso l'uso delle tecnologie didattiche (LIM, computer...) si inverte il tradizionale schema di insegnamento\apprendimento e il rapporto docente\discente. In tale contesto cambiano i campi di interesse dei ragazzi. Risulta sempre più necessario rapportarsi allo studente con strumenti in grado di utilizzare i nuovi linguaggi e catturare i nuovi interessi. La presente progettualità consente di ampliare la dotazione di nuovi strumenti che consentono di creare un ambiente virtuale con strumenti non più solo legati ai testi scritti ma differenziati (audio, video, simulazioni, materiale disponibile sul web). La dematerializzazione delle attività didattiche consente di proporre l'attività formativa utilizzando un linguaggio in cui lo studente si riconosce. I contenuti e le possibilità di utilizzo e fruizione degli strumenti didattici sono incrementati in maniera esponenziale. L'utilizzo di strumenti digitali ed interattivi rendono la scuola non più il luogo di trasmissione unidirezionale delle nozioni ma lo spazio di lavoro e di discussione dove si impara attraverso il confronto con i pari e con l'insegnante.

#### **D.1 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 C.M. n. 8 del 2013, prot.561

L'introduzione di strumenti digitali permetterà di sfruttare le risorse informatiche per utilizzare le abilità degli alunni con BES o stimolarne la costruzione. Integrare le attività didattiche studiate appositamente per venire incontro ad alunni con disabilità con contenuti multimediali, software dedicati e non, dispositivi digitali, non può che essere da supporto nel processo di apprendimento e nello svolgimento di attività di base, che altrimenti non potrebbero essere eseguite da allievi disabili. Grazie a questi strumenti, infatti, possono essere migliorati sensibilmente i livelli di autonomia nello svolgimento di attività manuali che, per studenti disabili, sono rappresentate generalmente dalle attività di base (scrivere, leggere, disegnare, ...). Inoltre, piattaforme di condivisione di contenuti e di collaborazione sono in grado di ridurre le barriere per il lavoro condiviso tra utenti disabili e non, favorendone quindi l'integrazione sociale.

D.3 Presenza di dotazioni tecnologiche nell'istituto scolastico

**La scuola è dotata di servizi per gli utenti fruibili online? Sì**

**Servizi online:** Registro elettronico, Webmail, Diario on Line



### Riepilogo moduli tipo 10.8.5A

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
Strumenti per la sperimentazione di metodologie didattiche innovative (ad es. flipped classroom, mastery learning, tutoring, mooc)	Metodologie didattiche innovative	€ 25.000,00	€ 23.750,00
	<b>TOTALE FORNITURE</b>		<b>€ 23.750,00</b>

## Informazioni generali

### Criteri di Valutazione

A.1 Incentivo allo sviluppo di piattaforme web e strumenti di apprendimento on line per estendere lo spazio didattico oltre l'aula

La progettualità proposta mira ad acquisire strumentazione didattica interattiva al fine di realizzare nuove esperienze didattiche di tipo collaborativo e partecipativo che possano essere fruiti anche al di fuori delle mure dell'istituto. Tramite la piattaforma web sarà possibile inserire, utilizzare, e condividere contenuti, tematiche e progettualità. La piattaforma in cloud è una piattaforma autoevolutiva di tipo partecipativo che punta alla creazione di una rete attiva tra studenti ed insegnanti sia intra che extra istituto. Gli studenti e gli insegnanti saranno in grado di accedere ai contenuti tramite una piattaforma in cloud e di interagire e collaborare anche al di fuori degli ambienti e degli spazi scolastici. La dotazione strumentale infine consente il pieno utilizzo delle funzionalità della piattaforma software. Gli strumenti inseriti all'interno della dotazione da acquistare sono mirati ad aumentare la collaboratività e l'interattività. Consentono oltre che di interagire ed utilizzare la piattaforma anche di arricchirla di contenuti grazie agli strumenti e alle periferiche di acquisizione.

A.2 Accelerare il processo di digitalizzazione degli istituti scolastici

Il progetto mira a incentivare l'utilizzo di tecnologie digitali anche per la fruizione di contenuti di tipo organizzativo. Grazie al totem interattivo gli utenti potranno realizzare esperienze digitali di gruppo e nel contempo interagire con la struttura organizzativa scolastica e con i reparti di segreteria prendendo visione delle circolari e delle informative direttamente su supporto digitale multiutente.

A.3 Utilizzo delle tecnologie per l'e-education e l'implementazione ed erogazione di servizi avanzati (ad esempio in modalità blended)

La piattaforma in cloud di tipo partecipativo tenta di creare una community virtuale che si inserisce nelle nuove logiche di insegnamento utilizzando il linguaggio e gli strumenti più utilizzati dai ragazzi. Questo approccio risulta di estrema importanza al fine di fornire agli studenti uno strumento social protetto in cui gli studenti possono incontrarsi e confrontarsi su tematiche coerenti con gli insegnamenti scolastici.

B.1 Capacità di governance dell'intervento

**Referente del Progetto** Dott.ssa Carmela Lucisano

**Personale coinvolto** Tutti i docenti

**Ore totali utilizzo settimanali** 1400

**Num. Classi coinvolte** 25



**Num. soggetti fruitori** 516

**Num. Docenti coinvolti** 62

**Allegato** 

#### B.2 Coerenza del cronoprogramma rispetto alle attività da realizzare

A seguito dell'emissione del provvedimento di ammissione a finanziamento relativo all'azione 10.8.1 la scuola provvederà a dare informativa agli organi collegiali competenti; si opererà a pubblicizzare l'avvenuta approvazione del progetto attraverso i canali informatici tradizionali (sito Web della scuola - comunicazione a tutte le scuola del territorio via mail ed esterni attraverso testate giornalistiche locali. Contestualmente verranno avviate una serie di procedure amministrativo/contabili dettagliate nel cronoprogramma allegato, la tempistica di attuazione del progetto dalla pubblicazione della determina a contrarre al collaudo coprirà un arco temporale di circa 5 mesi. Il cronoprogramma allegato descrive tutta la fase amministrativa del progetto che va dalla determina a contrarre alla stipula del contratto e tutta la fase esecutiva del progetto che va dall'inizio dei lavori al collaudo. Per ogni fase sono dettagliati le relative sottofasi con breve descrizione e loro durata. La tempistica preventivata è coerente con le attività da realizzare e tiene conto di tutte le temporizzazioni dettate da legge per quanto riguarda la parte amministrativa. il giorno di avvio corrisponde al giorno di pubblicazione della determina, quello finale corrisponde con il giorno di inserimento del collaudo a sistema.

**Allegato** 

#### C.1 Sperimentazione di sistemi cloud

La sperimentazione di sistemi CLOUD ci permetterà attraverso un semplice portale web anziché tramite un complesso processo IT di integrare nuovi e rapidi servizi messi a disposizione della didattica, lo stesso consentirà il completamento dei progetti didattici in meno tempo, con meno rischi e un approccio diverso rispetto al passato. La riduzione della complessità contrasta quello che è stato per molto tempo un fattore frenante dell'innovazione IT. Dal punto di vista dell'utente finale, le soluzioni Cloud introdurranno un nuovo ambiente software adatto all'utente. Dal punto di vista dello sviluppo, tali soluzioni semplificano enormemente il processo cooperativo e collaborativo.

#### C.2 Sperimentazione di soluzioni per la didattica che offrano repository di contenuti digitali e servizi per docenti e studenti

Lo scopo della piattaforma collaborativa di tipo partecipato è quello di raccogliere ed ordinare i contenuti in maniera organica in modo che gli stessi siano facilmente accessibili e riutilizzabili. In tal modo la piattaforma risulta auto-evolvete perché cresce man mano che viene utilizzata.

#### C.3 Integrazione e complementarietà delle proposte con il finanziamento di ulteriori interventi correlati all'introduzione delle nuove tecnologie proposte

All'interno dell'istituto scolastico sono stati realizzati attraverso finanziamenti passati una serie di azioni tra le quali la Realizzazione di Ambienti Digitali sia all'interno delle aule didattiche che come spazio alternativo oltre le stesse. L'approvazione progetto integrerebbe e completerebbe (considerando la sua modularità e mobilità) la gamma di opportunità didattiche e tecnologiche messe a disposizione degli utenti (Docenti e Alunni).

#### C.4 Introduzione di tecnologie finalizzate alla dematerializzazione dei supporti cartacei nello svolgimento delle ordinarie attività didattiche

Con i nativi digitali devono necessariamente cambiare le modalità di insegnamento per un maggiore coinvolgimento degli stessi. Attraverso l'uso delle tecnologie didattiche (LIM, computer...) si inverte il tradizionale schema di insegnamento\apprendimento e il rapporto docente\discente. In tale contesto cambiano i campi di interesse dei ragazzi. Risulta sempre più necessario rapportarsi allo studente con strumenti in grado di utilizzare i nuovi linguaggi e catturare i nuovi interessi. La presente progettualità consente di ampliare la dotazione di nuovi strumenti che consentono di creare un ambiente virtuale con strumenti non più solo legati ai testi scritti ma



differenziati (audio, video, simulazioni, materiale disponibile sul web). La dematerializzazione delle attività didattiche consente di proporre l'attività formativa utilizzando un linguaggio in cui lo studente si riconosce. I contenuti e le possibilità di utilizzo e fruizione degli strumenti didattici sono incrementati in maniera esponenziale. L'utilizzo di strumenti digitali ed interattivi rendono la scuola non è più il luogo di trasmissione unidirezionale delle nozioni ma lo spazio di lavoro e di discussione dove si impara attraverso il confronto con i pari e con l'insegnante.

C.5 Ottimizzazione con le operazioni realizzate attraverso le azioni dell'FSE regionale e il PON "Per la Scuola" 2014-2020

Non essendo stati beneficiari di azioni FSE regionali, la nostra proposta progettuale si migliora e si completa sia con il progetto finanziato e realizzato all'inizio di questo anno scolastico PON FESR 2014/2020 in particolare con l'avviso '2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI' sia con la nuova programmazione FSE 2014\_20 Avviso 1953 del 21/02/2017 per la quale sarà inoltrata la candidatura per l'innalzamento delle Competenze di base.

D.1 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 C.M. n. 8 del 2013, prot.561

L'introduzione di strumenti digitali permetterà di sfruttare le risorse informatiche per utilizzare le abilità degli alunni con BES o stimolarne la costruzione. Integrare le attività didattiche studiate appositamente per venire incontro ad alunni con disabilità con contenuti multimediali, software dedicati e non, dispositivi digitali, non può che essere da supporto nel processo di apprendimento e nello svolgimento di attività di base, che altrimenti non potrebbero essere eseguite da allievi disabili. Grazie a questi strumenti, infatti, possono essere migliorati sensibilmente i livelli di autonomia nello svolgimento di attività manuali che, per studenti disabili, sono rappresentate generalmente dalle attività di base (scrivere, leggere, disegnare, ...). Inoltre, piattaforme di condivisione di contenuti e di collaborazione sono in grado di ridurre le barriere per il lavoro condiviso tra utenti disabili e non, favorendone quindi l'integrazione sociale.

D.2 Presenza di dotazioni tecnologiche nell'istituto scolastico

**La scuola è dotata di servizi per gli utenti fruibili online? Sì**

**Servizi online:** Registro elettronico, Webmail, Diario on Line, Registro elettronico, Webmail, Diario on Line



## Articolazione della candidatura

### 10.8.1 - Interventi infrastrutturali per l'innovazione tecnologica, laboratori di settore

#### 10.8.1B - Laboratori di settore ed attrezzature volte all'introduzione di modalità didattiche innovative

##### Sezione: Progetto

Progetto	
<b>Titolo progetto</b>	LINGUE 3.0 - IN GIRO PER IL MONDO
<b>Descrizione progetto</b>	La realizzazione di un laboratorio mobile sarà in grado di raggiungere le varie classi del nostro Istituto in maniera semplice, trasformandole in ambienti collaborativi per lo studio delle lingue attraverso una serie di software didattici e di strumenti collaborativi ad elevato valore tecnologico. Il laboratorio in questione risulta interfacciabile con le dotazioni già presenti in questo istituto. La scelta del laboratorio mobile consente la fruizione della dotazione tecnologica in tutti gli ambienti della scuola rendendo possibile la realizzare esperienze nuove affrontate con approcci didattici innovativi orientati alla collaborazione e alla condivisione costante.

##### Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli	
Modulo	Costo totale
LABORATORIO MOBILE	€ 43.500,00
<b>TOTALE FORNITURE</b>	<b>€ 43.500,00</b>

##### Sezione: Spese Generali

Riepilogo Spese Generali		
Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	2,00 % (€ 1.000,00)	€ 1.000,00
Piccoli adattamenti edilizi	10,00 % (€ 5.000,00)	€ 4.000,00
Pubblicità	1,00 % (€ 500,00)	€ 500,00
Collaudo	2,00 % (€ 1.000,00)	€ 1.000,00
<b>TOTALE SPESE GENERALI</b>	<b>(€ 6.500,00)</b>	<b>€ 6.500,00</b>
<b>TOTALE FORNITURE</b>		<b>€ 43.500,00</b>
<b>TOTALE PROGETTO</b>		<b>€ 50.000,00</b>





Si evidenzia che le spese di pubblicità e di collaudo sono obbligatorie.



## Elenco dei moduli

**Modulo:**

**Titolo: LABORATORIO MOBILE**

**Sezione: Moduli**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	LABORATORIO MOBILE
<b>Descrizione modulo</b>	Nello specifico si è optato per la realizzazione di un laboratorio mobile in grado di raggiungere le varie classi del nostro Istituto in maniera semplice, trasformandole in ambienti collaborativi per lo studio delle lingue attraverso una serie di software didattici e di strumenti collaborativi ad elevato valore tecnologico. Il laboratorio in questione risulta interfacciabile con le dotazioni già presenti in questo istituto. La scelta del laboratorio mobile consente la fruizione della dotazione tecnologica in tutti gli ambienti della scuola rendendo possibile la realizzare esperienze nuove affrontate con approcci didattici innovativi orientati alla collaborazione e alla condivisione costante.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/12/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Laboratori multimediali linguistici
<b>Sedi dove è previsto l'intervento</b>	RCPM010002 - LINGUISTICO RCPM010002 - SCIENZE UMANE RCPM010002 - SCIENZE UMANE - OPZIONE ECONOMICO SOCIALE

**Sezione: Tipi di forniture**

### Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Accessori e carrelli per dispositivi tecnologici a fruizione collettiva	Carrello Ricarica AllinOne box 36 Nb touch panel	1	€ 4.500,00
Schermi interattivi e non	Shermo interattivo TouchPanel 55"	1	€ 2.400,00
Altri dispositivi input/output (hardware)	Unità centrale HW connessione audio cavi inclusi	1	€ 4.150,00
Software didattici	Software did.ling. per centralina docente HW	1	€ 2.400,00
Altri dispositivi input/output (hardware)	Unità stud. Audio, box esterno, tasto chiamata	22	€ 200,00
Software didattici	Software did. Linguist. per centraline allievo HW	22	€ 100,00



Altri dispositivi input/output (hardware)	Cuffia prof. con microfono compat. con il sistema	23	€ 130,00
PC laptop (NOTEBOOK)	Notebook docente ultima generazione	1	€ 700,00
PC laptop (NOTEBOOK)	Notebook studente ultima generazione	22	€ 470,00
Attività configurazione apparati	attività di configurazione apparati	1	€ 1.000,00
Ausili hardware per l'utilizzo dei dispositivi tecnologici da parte di utenti con disabilità	Acces.Handicap -Kit tastiera facilitata e trackbal	2	€ 300,00
Software per l'utilizzo delle apparecchiature da parte di utenti con disabilità	Software BES/PAI e inclusione	1	€ 120,00
Software per lo storage e la produzione di contenuti integrativi multimediali	Software collaborativo in CLOUD	1	€ 3.430,00
Arredi mobili e modulari	Banco trapezoidale componibile	22	€ 100,00
Arredi mobili e modulari	Seduta per banco trapezoidale	22	€ 60,00
Arredi mobili e modulari	Scrivania docente con angolo 90° e cassetiera	1	€ 660,00
Arredi mobili e modulari	Poltroncina con braccioli docente	1	€ 90,00
<b>TOTALE</b>			<b>€ 43.500,00</b>



## Articolazione della candidatura

### 10.8.5 - Sviluppare piattaforme web e risorse di apprendimento on-line a supporto della didattica

#### 10.8.5A - Piattaforme Web e risorse di apprendimento on-line

##### Sezione: Progetto

Progetto	
<b>Titolo progetto</b>	On-line a supporto della didattica
<b>Descrizione progetto</b>	<p>Il Progetto ha come obiettivo primario l'incentivazione all'utilizzo di tecnologie e strumentazione innovative che supportino la partecipazione degli alunni alle attività didattiche.</p> <p>Lo scopo è trasformare il processo di apprendimento in una esperienza di "condivisione" e 'collaborazione'. In questa ottica si prevede l'utilizzo di tecnologie multimediali e di strumenti idonei a trasformare gli spazi scolastici in laboratori attivi di ricerca tramite strutture flessibili mediante l'uso delle nuove tecnologie della comunicazione e mediante l'applicazione di metodologie innovative basate sul dialogo e sulla collaborazione tra insegnanti e studenti. Il nostro Istituto ha deciso di introdurre/incrementare la presenza di tali tecnologie, così da migliorare la qualità del processo di apprendimento e degli ambienti ad esso adibiti. L'aula diventa, quindi, uno spazio di apprendimento vivo, costantemente aggiornato ed in evoluzione, con accesso rapido e semplice a contenuti digitali, a piattaforme di formazione e risorse in Cloud, permettendo esperienze multisensoriali e multidisciplinari".</p>

##### Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli	
Modulo	Costo totale
Metodologie didattiche innovative	€ 23.750,00
<b>TOTALE FORNITURE</b>	<b>€ 23.750,00</b>

##### Sezione: Spese Generali

Riepilogo Spese Generali		
Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	2,00 % (€ 500,00)	€ 500,00



Pubblicità	1,00 % (€ 250,00)	€ 250,00
Collaudo	2,00 % (€ 500,00)	€ 500,00
<b>TOTALE SPESE GENERALI</b>	(€ 1.250,00)	<b>€ 1.250,00</b>
<b>TOTALE FORNITURE</b>		<b>€ 23.750,00</b>
<b>TOTALE PROGETTO</b>		<b>€ 25.000,00</b>

Si evidenzia che le spese di pubblicità e di collaudo sono obbligatorie.



## Elenco dei moduli

**Modulo:**

**Titolo: Metodologie didattiche innovative**

**Sezione: Moduli**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Metodologie didattiche innovative
<b>Descrizione modulo</b>	La progettualità proposta mira ad acquisire strumentazione didattica interattiva al fine di realizzare nuove esperienze didattiche di tipo collaborativo e partecipativo che possano essere fruiti anche al di fuori delle mura dell'istituto. Tramite la piattaforma web sarà possibile inserire, utilizzare, e condividere contenuti, tematiche e progettualità. La piattaforma in Cloud è una piattaforma autoevolutiva di tipo partecipativo che punta alla creazione di una rete attiva tra studenti ed insegnanti sia intra che extra istituto. Gli studenti e gli insegnanti saranno in grado di accedere ai contenuti tramite una piattaforma in cloud e di interagire e collaborare anche al di fuori degli ambienti e degli spazi scolastici. La dotazione strumentale infine consente il pieno utilizzo delle funzionalità della piattaforma software. Gli strumenti inseriti all'interno della dotazione da acquistare sono mirati ad aumentare la collaboratività e l'interattività. Consentono oltre che di interagire ed utilizzare la piattaforma anche di arricchirla di contenuti grazie agli strumenti e alle periferiche di acquisizione.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/12/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Strumenti per la sperimentazione di metodologie didattiche innovative (ad es. flipped classroom, mastery learning, tutoring, mooc)
<b>Sedi dove è previsto l'intervento</b>	RCPM010002 - LINGUISTICO RCPM010002 - SCIENZE UMANE RCPM010002 - SCIENZE UMANE - OPZIONE ECONOMICO SOCIALE

**Sezione: Tipi di forniture**

### Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Altri dispositivi input/output (hardware)	Sistema All in One Lim-Learning	1	€ 3.250,00



Accessori e carrelli per dispositivi tecnologici a fruizione collettiva	Sistema collaborativo Tavo-Tablet 3.0	16	€ 750,00
Accessori e carrelli per dispositivi tecnologici a fruizione collettiva	Carrello conserva/ricarica Tablet	1	€ 1.500,00
Software per la sperimentazione di metodologie didattiche innovative	Software per l'inclusione BES/PAI	1	€ 300,00
Software per lo storage e la produzione di contenuti integrativi multimediali	Sist. Comuniti per tutoring cooperative learning	1	€ 4.300,00
Attività configurazione apparati	Attività di configurazione apparati	1	€ 900,00
Acquisizione e sviluppo di contenuti disciplinari	Acquisizione e sviluppo di contenuti disciplinari	1	€ 1.500,00
<b>TOTALE</b>			<b>€ 23.750,00</b>



## Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
LINGUE 3.0 - IN GIRO PER IL MONDO	€ 50.000,00
On-line a supporto della didattica	€ 25.000,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 75.000,00</b>

<b>Avviso</b>	Avviso Pubblico Dotazioni Tecnologiche, Aree Laboratoriali e Sistemi innovativi per l'apprendimento on line(Piano 986644)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 75.000,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	03
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	02/05/2017
<b>Allegato Delibera collegio docenti</b>	
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	04
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	02/05/2017
<b>Allegato Delibera consiglio d'istituto</b>	
<b>Data e ora inoltro</b>	03/05/2017 13:04:20
<b>La scuola dichiara che gli eventuali lavori non necessitano di specifiche autorizzazioni ovvero che nulla osta al rilascio delle autorizzazioni da parte dell'Ente Locale proprietario dell'immobile o di enti terzi preposti al rilascio di autorizzazioni (Soprintendenze ai BBCCAA, ASL; Vigili del Fuoco, Genio Civile etc)</b>	

#### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
<b>10.8.1B</b> - Laboratori di settore ed attrezzature volte all'introduzione di modalità didattiche innovative	Laboratori multimediali linguistici: <u>LABORATORIO MOBILE</u>	€ 43.500,00	€ 50.000,00
	<b>Totale forniture</b>	<b>€ 43.500,00</b>	
	<b>Totale Spese Generali</b>	<b>€ 6.500,00</b>	
	<b>Totale Progetto</b>	<b>€ 50.000,00</b>	€ 50.000,00
<b>10.8.5A</b> - Piattaforme Web e risorse di apprendimento on-line	Strumenti per la sperimentazione di metodologie didattiche innovative (ad es. flipped classroom, mastery learning, tutoring, mooc): <u>Metodologie didattiche innovative</u>	€ 23.750,00	€ 25.000,00





	<b>Totale forniture</b>	<b>€ 23.750,00</b>	
	<b>Totale Spese Generali</b>	<b>€ 1.250,00</b>	
	<b>Totale Progetto</b>	<b>€ 25.000,00</b>	€ 25.000,00
	<b>TOTALE PIANO</b>	<b>€ 75.000,00</b>	