



Candidatura N. 9508  
2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	EDOLO CAP.
<b>Codice meccanografico</b>	BSIC87000G
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA MORINO 5
<b>Provincia</b>	BS
<b>Comune</b>	Edolo
<b>CAP</b>	25048
<b>Telefono</b>	036471247
<b>E-mail</b>	BSIC87000G@istruzione.it
<b>Sito web</b>	<a href="http://www.icedolo.gov.it/">http://www.icedolo.gov.it/</a>
<b>Numero alunni</b>	910
<b>Plessi</b>	BSAA87001C - CORTENO GOLGI FRAZ.GALLEN0 BSAA87002D - CORTENO GOLGI FRAZ.SANTICOLO BSAA87003E - EDOLO CAP. BSEE87001N - CORTENO GOLGI CAP. BSEE87002P - EDOLO CAP. BSEE87003Q - MALONNO CAP. BSEE87004R - MONNO CAP. BSEE87005T - SONICO CAP. BSMM87001L - E.FERMI - CORTENO GOLGI BSMM87002N - R. SERINI - EDOLO BSMM87003P - L.CELERI - MALONNO

Sezione: Rilevazioni dati sulla scuola

Criteria 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?	22
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su sezioni intere?	No
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su un insieme di classi dello stesso anno?	No
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 Webmail Materiali didattici online

## Rilevazione connettività in ingresso

Fornitore della connettività	DIRETE SC (COMUNE DI EDOLO) TECNOLOGICA (Comune di Malonno)
Estremi del contratto	2020522 (Primaria di Edolo) 2020446 ( Scuola Secondaria Edolo) 2462762 (Scuola M



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 9508 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli tipo 10.8.1.A3

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
4	Laboratori mobili	€ 20.000,00	€ 19.200,00
	<b>TOTALE FORNITURE</b>		<b>€ 19.200,00</b>

## Articolazione della candidatura

### 10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori

#### 10.8.1.A3 - Ambienti multimediali

### Sezione: Progetto

#### Progetto

Progetto	
<b>Titolo progetto</b>	Cliccare per imparare, progettare e maturare competenze
<b>Descrizione progetto</b>	<p>La sfida dell'educazione nell'era digitale non può più essere una mera funzione della quantità di tecnologie disponibili; piuttosto, essa deve coniugare la crescente disponibilità di tecnologie e competenze abilitanti e le nuove esigenze della didattica. Comprendere questa relazione significa aiutare la scuola ad acquisire soluzioni digitali che facilitino ambienti propedeutici agli apprendimenti attivi e laboratoriali.</p> <p>L'educazione nell'era digitale quindi non deve porre al centro la tecnologia, ma i nuovi modelli di interazione didattica che la utilizzano. Bisogna creare un ambiente di apprendimento in cui didattica e progettualità possano avvenire ovunque, in cui spazi comuni e ambienti collaborativi giocano un ruolo centrale. L'ambiente digitale non si contrappone all'aula e nemmeno è ambiente del "fuori" e "dopo" aula. Nella prospettiva evolutiva e trasformativa dei contesti di apprendimento, l'ambiente digitale fa parte dell'aula e come tale ne estende funzionalità e caratteristiche.</p> <p>Il contesto pensato per l'apprendimento diviene allora un ambiente organizzato attraverso una conoscenza applicata, progettata attorno alla ricerca e alla soluzione di situazioni complesse, di problemi del mondo reale. L'esperienza autentica favorisce l'apprendimento attivo, supporta la costruzione della conoscenza, e integra naturalmente l'apprendimento realizzato nella scuola con la vita: la classe diventa un laboratorio.</p> <p>L'organizzazione della classe è definita come l'insieme di azioni poste in essere per creare e mantenere un ambiente di apprendimento che supporta gli obiettivi educativi e di apprendimento. Vi è in quest'azione un'orchestrazione di allievi dentro e fuori i piccoli gruppi, definiti dal setting della classe. Essere preparati a creare e mantenere un ambiente di apprendimento efficace significa possedere una varietà di conoscenze e competenze che permettono di strutturare l'ambiente fisico in modo efficace, stabilire ruoli e procedure, sviluppare relazioni con gli allievi, mantenere attenzione e coinvolgere attivamente nello studio e nell'apprendimento.</p> <p>Porre al centro l'apprendimento significa porre al centro le differenze dell'apprendere, le persone che apprendono. Il fine è la crescita delle competenze di ognuno – non uno di meno – dello sviluppo delle intelligenze, del pensiero critico e divergente, creativo. Riflettendo in modo continuo su come si apprende, su cosa si apprende.</p> <p>Creare strutture che sostengono e includono attraverso un ambiente collaborativo, permette il miglioramento delle scuole e offre la possibilità di trovare forme sempre nuove di sviluppo.</p> <p>Nella nuova società della conoscenza basata sull'apprendimento sempre più connotato da contenuti in forme digitali e distribuite, si impone la necessità di attribuire un valore reale alle persone più che alle cose.</p> <p>La sfida – presente da sempre nelle classi e nella Scuola – è quella di considerare le diversità e permettere a tutti di poter esprimere al meglio le proprie potenzialità. La centralità del processo formativo è quello di equipaggiare gli studenti di quanto serve a navigare il mondo e agire su di esso, trasformarlo, fornire le competenze necessarie a progettare il proprio percorso di vita; con un pensiero plurale in grado di affrontare la crescente complessità interculturale e riempire di senso l'esistenza. Un processo formativo che ponga al centro la comprensione e l'utilizzo di linguaggi plurali, delle emozioni, che sappia esaltare le ragioni del cuore, in un contesto che sempre più diviene relazionale e cooperativo, solidale e partecipativo a tutto tondo.</p>

### Sezione: Caratteristiche del Progetto

#### Obiettivi specifici e risultati attesi

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

- Promuovere e sostenere l'innovazione per il miglioramento continuo della qualità dell'offerta formativa e dell'apprendimento
- Predisporre contesti basati su tecnologie innovative che permettono di formare "padronanze di competenza", nella prospettiva del lifelong learning.
- Sostenere l'apprendimento con stimoli diversi in base al target coinvolto;
- Gestire tutti gli elementi organizzativi facendo emergere indicatori quantitativi e qualitativi.
- Considerare la "classe" come un contesto nel quale avvengono "eventi" di apprendimento che la coinvolgono e che sono prodotti anche

da ogni singola persona che ne fa parte; • Utilizzare procedure di apprendimento cooperativo per sperimentare ruoli e compiti differenti correlati alla presentazione di argomenti, idee, principi; • Valorizzare l'apprendimento attraverso l'azione, poiché le persone apprendono, in modo ottimale agendo (nelle circostanze più positive con una pianificazione e una successiva valutazione in team); • Assumere un modello di apprendimento cooperativo e di competenze distribuite; • Essere corresponsabili dello sviluppo del contesto e dei suoi miglioramenti. • Concepire e articolare la competenza digitale secondo diversi step : • base conoscitiva; • saper "leggere" le tecnologie; • saper usare/adattare le tecnologie nei diversi contesti; • intersezione con key competencies di altro tipo. (L'obiettivo didattico non è contemplato nel software ma risiede nelle capacità e strategie di pensiero che il software consente di far emergere) • Utilizzare le nuove tecnologie come "attivatori" o "amplificatori" di processi cognitivi e di key competencies.

**Peculiarità del progetto rispetto a: organizzazione del tempo-scuola, riorganizzazione didattica-  
metodologica, innovazione curriculare, uso di contenuti digitali  
cfr Capitolo 3. "Modalità di partecipazione" al punto 1 lett. a) dell'Avviso**

- Utilizzare le dotazioni come amplificatore cognitivo, ossia come supporto per potenziare le capacità di conoscenza di chi apprende (*possibilità immediata di accesso "in tempo reale" a contenuti didattici presenti su Internet;*
- Utilizzare il computer in modalità stand alone per
  1. consultare dizionari, enciclopedie ed opere tematiche anche in codici diversi (animazioni, video, sonoro, testo).
  2. potenziare le competenze personali in molti ambiti attraverso l'apprendimento individualizzato, ovvero permettere agli studenti di lavorare al proprio ritmo adattando l'insegnamento al livello di abilità e alle esigenze di apprendimento di ogni singolo studente
- Utilizzare il computer in modalità on line per cercare le informazioni e scambiarle senza limiti geografici o temporali avviando processi di apprendimento collaborativo a distanza, basati sulla condivisione delle conoscenze e la cooperazione educativa e per Attivare e valorizzare i progetti di collaborazione e/o gemellaggi con scuole italiane anche attraverso la realizzazione di lezioni/discussioni in videoconferenza, su piattaforme digitali;
- Favorire attività di costruzione degli oggetti di apprendimento (ad esempio mappe concettuali e mentali, learning object,...), di documentazione e accesso ai contenuti (ad esempio piattaforme "moodle", "blog", ...) per la loro successiva rielaborazione in un'ottica di personalizzazione e individualizzazione ovvero di personale costruzione di nuovi significati e materiali.
- Progettazione, sviluppo, utilizzazione, gestione e valutazione dei processi e risorse destinati all'insegnamento/apprendimento
- Progettare e pianificare le attività didattiche disciplinari come momenti di particolare attività per lo studente, che può costruire le proprie competenze formulando proprie ipotesi e controllandone le conseguenze, progettando e sperimentando, discutendo e argomentando le proprie scelte, imparando a raccogliere dati dal web, ad analizzarli e a confrontarli con le ipotesi formulate, arrivando a conclusioni e/o a nuove aperture per la costruzione di ulteriori conoscenze e competenze personali e collettive;
- Saper interagire, modificare o creare nuovi contenuti analizzando le fonti messe a disposizione dal vasto mondo del web, potranno creare documentazione da poter utilizzare offline (ebook) o online (web-book).

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

Assicurare adeguati hardware e software per gli alunni

- Utilizzare Tecnologie compensative e strategie per l'autonomia e l'integrazione nel caso di:
  - disabilità motorie (es.: tetraparesi, paralisi cerebrali infantili, distrofia, etc.);
  - disabilità cognitive;
  - disabilità sensoriali;
  - disabilità verbali;
  - disturbi pervasivi dello sviluppo.

Costruire ambienti di apprendimento adeguati e motivanti

Selezionare strumenti, strategie, sussidi utili agli scopi

Valutare l'usabilità dei sussidi informatici

Ridurre le interferenze fra compiti cognitivi diversi per permettere all'alunno di concentrare l'attenzione su elementi essenziali. (La semplificazione necessaria riguarda non solo i contenuti dell'apprendimento ma anche le modalità con cui sono proposti, la strategia per veicolare l'acquisizione, la memorizzazione, la padronanza ed il tipo di interazione richiesta)

### **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.**

<http://www.icedolo.gov.it/pagine/pof>

### **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**

SPAZI ALTERNATIVI APPRENDIMENTO Il laboratorio mobile che si intende realizzare sarà destinato ad attività laboratoriali flessibili multidisciplinari tramite l'organizzazione dello spazio fisico puntando su arredi funzionali agli studenti e alla di-dattica, l'uso delle nuove tecnologie, l'applicazione di metodologie innovative basate sul dialogo e sulla collaborazione tra insegnanti e studenti. Si prevede la fornitura di una serie di strumenti "mobili" (per varie discipline, esperienze laboratoriali, scientifiche, umanistiche, linguistiche, digitali e non) in carrelli e box mobili, a disposizione di tutta la scuola per trasformare un'aula 'normale' in uno spazio multimediale e di interazione. Si prevedono dunque: • LIM con tecnologia DVIT per creare una superficie di lavoro interattiva multi-touch, multi-gesture (con le applicazioni supportate) quadri-touch (supporta fino a 4 tocchi contemporanei sulla superficie di lavoro) utilizzabile con le dita, con la penna fornita con la LIM o con qualsiasi strumento di puntamento. La superficie di interazione è antiriflesso, antigraffio, resistente agli urti, lavabile e caratterizzata da un peso ed uno spessore contenuti (meno di 8cm). La connessione e l'alimentazione sono gestite tramite cavo USB (fornito in dotazione) collegato al PC. La LIM è corredata dal software autore per la creazione di lezioni interattive e multimediali. La LIM necessita per il suo funzionamento di un videoproiettore XGA (4:3) ad ottica ultracorta con almeno un rapporto di proiezione 0,36:1, luminosità 3.000 lumen e

6.000:1 di contrasto. Il notebook Win 8.1 sarà posto nel mobiletto porta notebook con la ribaltina che funge da supporto del pc quando aperta, e che mantiene in sicurezza il pc. • Il piedistallo supporta sia la LIM che il videoproiettore, ha le rotelle e un comodo sistema sali-scendi che consente di abbassare la LIM e ruotare la staffa del proiettore per passare comodamente sotto le porte. Il pc per la LIM sarà un notebook Win 8.1, di facile trasportabilità. • Dispositivi per il collegamento in wireless dei dispositivi individuali; • postazione di controllo da parte del docente fornita di notebook e tablet in funzione del tipo di attività da svolgere; • Gli alunni saranno dotati di loro dispositivi che saranno posti in un mobile per ricaricarli e per tenerli in sicurezza.

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Laboratori mobili	€ 19.200,00
<b>TOTALE FORNITURE</b>	<b>€ 19.200,00</b>

## Sezione: Spese Generali

### Riepilogo Spese Generali

Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	2,00 % (€ 400,00)	€ 0,00
Spese organizzative e gestionali	2,00 % (€ 400,00)	€ 0,00
Piccoli adattamenti edilizi	6,00 % (€ 1.200,00)	€ 0,00
Pubblicità	2,00 % (€ 400,00)	€ 400,00
Collaudo	1,00 % (€ 200,00)	€ 0,00
Addestramento all'uso delle attrezzature	2,00 % (€ 400,00)	€ 0,00
<b>TOTALE SPESE GENERALI</b>	<b>(€ 800,00)</b>	<b>€ 400,00</b>
<b>TOTALE FORNITURE</b>		<b>€ 19.200,00</b>
<b>TOTALE PROGETTO</b>		<b>€ 19.600,00</b>

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: Laboratori mobili

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Laboratori mobili
<b>Descrizione modulo</b>	<p>• Il laboratorio mobile che si intende realizzare sarà destinato ad attività laboratoriali flessibili multi-disciplinari tramite l'organizzazione dello spazio fisico puntando su arredi funzionali agli studenti e alla didattica, l'uso delle nuove tecnologie, l'applicazione di metodologie innovative basate sul dia-logo e sulla collaborazione tra insegnanti e studenti. Si prevede la fornitura di una serie di strumenti "mobili" (per varie discipline, esperienze laboratoriali, scientifiche, umanistiche, linguistiche, digitali e non) in carrelli e box mobili, a disposizione di tutta la scuola per trasformare un'aula 'normale' in uno spazio multimediale e di interazione.</p> <p>Si prevedono dunque:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• LIM con tecnologia DVIT per creare una superficie di lavoro interattiva multi-touch, multi-gesture (con le applicazioni supportate) quadri-touch (supporta fino a 4 tocchi contemporanei sulla superficie di lavoro) utilizzabile con le dita, con la penna fornita con la LIM o con qualsiasi strumento di puntamento. La superficie di interazione è antiriflesso, antigraffio, resistente agli urti, lavabile e caratterizzata da un peso ed uno spessore contenuti (meno di 8cm). La connessione e l'alimentazione sono gestite tramite cavo USB (fornito in dotazione) collegato al PC. La LIM è corredata dal software autore per la creazione di lezioni interattive e multimediali. La LIM necessita per il suo funzionamento di un videoproiettore XGA (4:3) ad ottica ultracorta con almeno un rapporto di proiezione 0,36:1, luminosità 3.000 lumen e 6.000:1 di contrasto. Il notebook Win 8.1 sarà posto nel mobiletto porta notebook con la ribaltina che funge da supporto del pc quando aperta, e che mantiene in sicurezza il pc.</li> <li>• Il piedistallo supporta sia la LIM che il videoproiettore, ha le rotelle e un comodo sistema sali-scendi che consente di abbassare la LIM e ruotare la staffa del proiettore per passare comodamente sotto le porte. Il pc per la LIM sarà un notebook Win 8.1, di facile trasportabilità.</li> <li>• Dispositivi per il collegamento in wireless dei dispositivi individuali;</li> <li>• postazione di controllo da parte del docente fornita di notebook e tablet in funzione del tipo di attività da svolgere;</li> <li>• Gli alunni saranno dotati di loro dispositivi che saranno posti in un mobile per ricaricarli e per tenerli in sicurezza.</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2016
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2016
<b>Tipo Modulo</b>	Laboratori mobili
<b>Sedi dove è previsto l'intervento</b>	BSEE87002P BSEE87003Q BSMM87002N

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Altri dispositivi di fruizione individuale	notebook per alunni	25	€ 480,00
Altri dispositivi di fruizione collettiva	videoproiettore e lim	3	€ 1.600,00
Altri dispositivi di fruizione individuale	notebook per docenti	3	€ 800,00
<b>TOTALE</b>			<b>€ 19.200,00</b>





## Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI(Piano 9508)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 19.600,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	6784
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	19/11/2015
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	6785
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	19/11/2015
<b>Data e ora inoltro</b>	24/11/2015 22:33:37
<b>Si garantisce l'attuazione di progetti che supportino lo sviluppo sostenibile rispettando i principali criteri stabiliti dal MATTM</b>	Si
<b>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</b>	Si

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Laboratori mobili: <u>Laboratori mobili</u>	€ 19.200,00	€ 20.000,00
	<b>Totale forniture</b>	<b>€ 19.200,00</b>	
	<b>Totale Spese Generali</b>	<b>€ 400,00</b>	
	<b>Totale Progetto</b>	<b>€ 19.600,00</b>	€ 20.000,00
	<b>TOTALE PIANO</b>	<b>€ 19.600,00</b>	