

Domanda di adesione

Dati del dirigente scolastico

Nome: ALBERTO
Cognome: SOLESIN
E-mail:

Utente delegato alla compilazione della domanda

Nome:
Cognome:

Anagrafica dell'istituto

Denominazione: GIACINTO GALLINA
Tipologia: SCUOLE ELEMENTARI
Codice meccanografico: VEEE842032
Indirizzo: SESTIERE CANNAREGIO 6167
Comune: VENEZIA **Provincia:** VENEZIA
Telefono: 0415234766 **Fax:** 0415234766
E-mail scuola: VEIC84200T@istruzione.it

Dati adesione all'avviso

Avviso pubblico per la realizzazione da parte delle istituzioni scolastiche ed educative statali di atelier creativi e per le competenze chiave nell'ambito del Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)

SEZIONE E - Scheda Tecnica

- Dichiarazione di possesso dei requisiti di ammissione (articolo 3 dell' Avviso)

1. Tipologia di Partecipazione

Partecipazione singola

Partecipazione in rete

2. Se la partecipazione è in rete, indicare le istituzioni scolastiche coinvolte

Nessuna istituzione coinvolta

3. Disponibilità di spazi idonei per l'atelier all'interno della istituzione scolastica del I ciclo

SI

NO

A. Qualità della proposta progettuale

1. Descrizione dell'idea (originalità e innovatività) - Max 1000 caratteri

Divisi in gruppi gli alunni realizzano percorsi tematici in scala tramite oggetti plastici creati da loro stessi, come sistema solare, plastico di Venezia, fauna in laguna, l'Olimpo, museo in miniatura...

Gli elementi sulla mappa sono:

- sviluppati in prototipi con tecniche tradizionali di manipolazione di materiali concreti (legno, gesso, ceramica)
- riprodotti in serie tramite modellizzazione digitale (CAD) e stampanti 3d
- resi "parlanti" integrandovi etichette RFID per la scrittura/lettura dati (NFC). In questi tag si conservano informazioni sugli artefatti o link a website o file multimediali
- animati tramite littleBits e programmazione con scheda Arduino

Lo spettatore finale legge con smartphone NFC le informazioni e interagisce con alcuni artefatti animati da littleBits

Lo spazio è diviso in 8 postazioni: ideazione e ricerca > manipolazione paste > manipolazione legno > digitalizzazione CAD > stampa 3d > scrittura RFID >

integrazione littleBits > programmazione Arduino

2. Design delle competenze attese - Max 1000 caratteri

La distribuzione dei plessi nel particolare territorio consente un facile spostamento delle classi: tutti gli alunni potranno lavorare nell'atelier. Una larga parte dei docenti ha una formazione digitale di base che consente di orientarsi nell'utilizzo delle attrezzature richieste ed è disponibile a una formazione più specifica. Si attendono le seguenti competenze:

- Rivalutare la dimensione manuale, la creatività e l'artigianato: dal materiale digitale al fisico e viceversa; avviare alla modalità creativa attraverso l'approccio "tinkering".
- Muoversi e progettare nello spazio tridimensionale tramite specifici software open source.
- Produrre manufatti con stampante 3D.
- Attraverso l'internet delle cose dare un'identità elettronica alle cose e ai luoghi dell'ambiente fisico.
- Imparare quali informazioni e contenuti interattivi inserire in oggetti quotidiani per esplorare la realtà aumentata, attraverso le tessere RFID.
- Conoscere e utilizzare i moduli LittleBits.

3. Progettazione partecipata (coinvolgimento della comunità scolastica e di eventuali partner coinvolti nella progettazione a favore delle concrete esigenze della scuola) - Max 1000 caratteri

La nota MIUR 5403/2016 è stata percepita come sfida a prendere coscienza e conoscenza, senza alibi, di numerosissime esperienze didattiche in Italia che già praticano la realtà degli ATELIER così come possono essere declinati e della distanza tra queste realtà e quella che ci caratterizza.

Un gruppo di lavoro ha operato per facilitare informazione e accesso alle esperienze e ai materiali più significativi presso tutti i docenti sia tramite sito web che con frequenti comunicazioni via e-mail. Elaborata una ipotesi ritenuta ampia e solida, ha proposto ad un gruppo allargato di docenti un percorso che affianca ad esperienze tradizionali di ricerca modalità di realizzazione e fruizione innovative per l'Istituto nell'ambito di possibili molteplici percorsi nei quali tutte le discipline hanno spazio, rendendo plausibile la collaborazione di competenze esterne.

E' stata avviata infine una iniziativa finalizzata a far emergere esperienze e competenze presenti nella comunità dei genitori.

B. Coerenza con il piano dell'offerta formativa

1. Coerenza con il piano dell'offerta formativa e impatto atteso sull'attività didattica e sulla dispersione scolastica - Max 1000 caratteri

Metodologie, inclusione e formazione docenti: sono queste le aree del POF in cui si inquadra la coerenza della proposta. Negli ultimi due anni sono stati realizzati alcuni progetti che hanno portato all'acquisto di sei nuove LIM, alla partecipazione della scuola secondaria di primo grado al progetto "smart coding" e alla realizzazione di un nuovo laboratorio di informatica. Nel POF dell'Istituto sono stati inseriti piani di formazione per i docenti sulla classe digitale e sulla LIM. La Scuola ha partecipato alle azioni per la realizzazione delle infrastrutture di rete LAN/WLAN e per la realizzazione di ambienti digitali, presentando propri progetti a seguito dell'approvazione da parte del Collegio dei Docenti e del Consiglio di istituto. Il progetto intende allestire un ambiente fortemente motivante ove fare esperienze che incoraggino la creatività, la manualità e il pensiero progettuale degli alunni.

POF anno scolastico 2015/16: <http://www.icsangirolamo.it/main/Default.aspx?page=120>

C. Coinvolgimento di ulteriori soggetti pubblici e/o privati

1. Coinvolgimento di ulteriori soggetti pubblici e/o privati

- nessun soggetto
 1 soggetto
 2 soggetti
 3 o più soggetti

2. Nominativi di tutte le ulteriori scuole coinvolte e i soggetti pubblici e privati coinvolti - Max 1000 caratteri

Il gruppo di lavoro ha avviato contatti finalizzati a verificare possibilità e modalità di coinvolgimento di soggetti esterni e scuole. Sono agli atti lettere d'intenti del Dirigente del Polo Tecnico Professionale di Venezia prof. Pecchini, a seguito di primi contatti con docenti degli indirizzi Meccatronica e Informatica <http://www.ptpvenezia.it/> e del Presidente della Confartigianato di Venezia sig. Dal Corso <http://www.artigianivenezia.it/footer/20983/Lo-stato-e-la-giunta.lasso>. Il gruppo di progetto approfondirà le interlocuzioni avviate che richiedono percorsi non improvvisati e atti deliberativi da parte degli OO.CC dell'Istituto citato e degli organi dell'Associazione. Il percorso intrapreso suggerisce di avviare contatti anche con organismi Associativi presenti nella terraferma veneziana e nelle Università. Queste ultime hanno già dedicato spazi e progetti rivolti alle scuole nell'ambito del coding, del disegno digitale e della stampa 3D. Soggetti esterni coinvolti due.

D. Coinvolgimento nell'attività didattica

1. Concreto coinvolgimento nell'attività didattica dei soggetti di cui alla precedente lett. c) dimostrata attraverso la descrizione della partecipazione degli stessi al funzionamento e alle attività dell'atelier - Max 1000 caratteri

Il coinvolgimento di scuole e soggetti privati esterni è, al momento, allo stadio di interlocuzione. Scuole: Polo Tecnico professionale di Venezia - le ipotesi di lavoro riferiscono alla realizzazione attorno all'ATELIER di brevi esperienze di alternanza scuola lavoro con alunni delle classi quarte e quinte in ruolo di supporto alle attività di coding, di disegno e stampa 3D, di utilizzo della tecnologia NFC/RFID. Rilevante la messa a punto di più incisivi e articolati percorsi di orientamento per gli alunni delle classi seconde e terze della secondaria e il supporto alla formazione. Realtà produttive: Confartigianato veneziana. La proposta di coinvolgimento è finalizzato principalmente alla definizione di percorsi guidati in realtà produttive caratterizzate da innovazione tecnologica pertinente. Da sviluppare: approfondire contatti con la start up veneziana Tooteko - www.tooteko.com/web/ con le sue importanti realizzazioni con le tecnologie NFC/RFID nell'ambito del sociale.

E. Importo richiesto ed eventuali quote di cofinanziamento

1. Importo richiesto al MIUR (max 15.000,00 euro)

15.000,00

2. Tipologia di cofinanziamento

- cofinanziamento assente

- cofinanziamento fino al 15%
- cofinanziamento dal 16% al 30%
- cofinanziamento dal 31% al 50%
- cofinanziamento oltre il 50%

3. Importo eventuale cofinanziamento

0,00

4. Acquisti di beni e attrezzature per l'atelier: indicazione IMPORTO

14.400,00

5. Spese generali e organizzative (max 2% del finanziamento richiesto): indicazione IMPORTO

300,00

6. Spese tecniche e per progettazione (max 2% del finanziamento richiesto): indicazione IMPORTO

300,00

F. Connessione alla rete internet

1. Esistenza di un contratto o una convenzione attiva

- SI
- NO

2. Indicare contratto o convenzione attiva - Max 1000 caratteri

Il Comune di Venezia assicura a tutti i Plessi degli Istituto del primo ciclo, fatta eccezione per le scuole dell'infanzia, connessione internet di capacità nominale di 20 Mb in download. Il servizio è gestito da VENIS s.p.a., società partecipata del Comune, affidataria per la realizzazione, sviluppo e conduzione tecnica del sistema informativo e della rete delle telecomunicazioni. Secondo nota trasmessaci si riportano i dati alla fornitura di servizi di connettività Internet definiti nell'ambito del Sistema Pubblico di Connettività (SPC) per le scuole elementari e medie:

- Fornitore della connettività = Fastweb

- Estremi del contratto = 47955450ED (Codice Identificativo Gara)

G. Adeguatezza degli spazi

1. Adeguatezza degli spazi - Max 1000 caratteri

L'Istituto Comprensivo San Girolamo è costituito da 1 Plesso di Scuola dell'Infanzia, 3 Plessi di Scuola Primaria, 1 sede di Scuola Secondaria di 1 grado. Spazi adeguati e disponibili sono collocati nelle sedi di Scuola Primaria San Girolamo e G. Gallina, collocate agli estremi opposti di una linea ideale sulla quale sono distribuiti le altre sedi. Nella prima è disponibile un locale di mq 70. Nella sede sarà realizzata completa copertura WLAN con il finanziamento PON di cui all'avviso prot. 9035 del 13.07.2015. Nella seconda è disponibile un locale di mq 59 con un punto cablato di accesso alla rete internet. Entrambi i locali risultano di adeguata metratura per ospitare l'ATELIER. Criterio ragionevole per l'individuazione della sede nella quale destinare lo stesso locale sembra essere quello della più rapida raggiungibilità per il maggior numero di alunni che, in Venezia centro storico, avviene con percorso a piedi.

H. Realizzazione Progetto

1. Realizzazione di un progetto che preveda 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 27 dicembre 2012 e circolare ministeriale n. 8 del 2013 - Max 1000 caratteri

Il setting di lavoro attua l'inclusione per acquisire competenze a più livelli, aggirando gli ostacoli specifici delle situazioni di disabilità, verso una sempre maggiore autonomia, con approcci adeguati (stimoli di tipo tattile ed acustico, istruzioni sottotitolate, programmi di composizione musicale, sensori esterni, comunicatori con uscita in voce, ecc.). E' un spazio di ricerca-azione dove ritrovarsi per scoprire, inventare, dare forma alle idee, scambiare le conoscenze, fare nuove esperienze sensoriali, progettuali e psicomotorie. E' un momento di positiva crescita per il gruppo perché:

-stimola la socializzazione al di fuori dello spazio-classe;

-incrementa spirito di collaborazione, condivisione, attivando l'interesse;

-valorizza le diversità intese come possibilità di arricchimento;

-esprime ed allena la fantasia e la creatività;

-offre agli alunni la possibilità di sperimentare il successo e la gratificazione personale in un contesto di lavoro sereno e stimolante.

Ulteriori informazioni

Data invio domanda: 26/04/2016 12.45.42