

## Domanda di adesione

### Dati del dirigente scolastico

**Nome:** ANGELA  
**Cognome:** DE MARCHI  
**E-mail:** angela.demarchi2@istruzione.it

### Utente delegato alla compilazione della domanda

**Nome:**  
**Cognome:**

### Anagrafica dell'istituto

**Denominazione:** PESARO GIANFRANCO GAUDIANO  
**Tipologia:** SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO  
**Codice meccanografico:** PSMM82701C  
**Indirizzo:** PIAZZA DEL MONTE  
**Comune:** PESARO **Provincia:** PESARO E URBINO  
**Telefono:** 072133346 **Fax:** 0721379237  
**E-mail scuola:** PSIC82700B@istruzione.it

### Dati adesione all'avviso

AVVISO PUBBLICO PER LA REALIZZAZIONE DI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INNOVATIVI #PNSD - AZIONE #7 - prot. n. 30562 del 27-11-2018

## SEZIONE E - Scheda Tecnica/Progetto

### Candidatura istituzione scolastica

A. Descrizione della proposta progettuale complessiva, degli obiettivi, delle finalità, dei risultati attesi e dell'impatto previsto sugli apprendimenti (max 1000 car.)

Laboratorio polifunzionale per l'apprendimento attivo e collaborativo attraverso la scoperta. Gli studenti saranno coinvolti in maniera immersiva in attività multidisciplinari (cooperative, individuali, per gruppi classe o a classi aperte), con l'ausilio integrato e condiviso di nuove tecnologie quali: BYOD, cloud, robotica steam e mondi virtuali (edmondo). Approcci didattici multidisciplinari, divertenti e motivanti per stimolare lo sviluppo di competenze, sociali e creative e per favorire: la personalizzazione degli apprendimenti, l'inclusione e la visione globale della conoscenza e del sapere; lo sviluppo dei singoli talenti, l'inclusione digitale tra studenti di contesti sociali svantaggiati o BES; rinforzare le abilità e le competenze di analisi, sintesi e rielaborazione; impiegare la robotica educativa proponendo agli alunni un approccio costruttivista al sapere; favorire lo sviluppo del pensiero computazionale. Il progetto sarà inserito nel PTOF dell'Istituto.....

B. Descrizione degli spazi dell'ambiente di apprendimento, specificando anche se trattasi di un unico locale o di più locali adiacenti e comunicanti (max 1000 car.)

Il laboratorio polifunzionale sarà realizzato all'interno dell'aula 24 dell'Istituto che attualmente è utilizzata come laboratorio di informatica. L'aula ha una superficie rettangolare di 56 m2 con ampia finestratura esposta a Sud Ovest, è al secondo piano dell'Istituto, si sviluppa su un unico livello ed è collegata al primo e al terzo piano anche con ascensore. Il laboratorio è raggiunto dalla rete wireless dell'Istituto ed è connesso alla rete Internet con fibra ottica. All'interno dell'aula si ricaveranno settori attrezzati aperti e interconnessi, per il lavoro di gruppo o individualizzato, per la condivisione tra gruppi diversi della stessa classe o classi parallele, per continuità didattica tra primaria e secondaria. Spazi dinamici e flessibili: area con tavoli operativi mobili e modulari, area per la sperimentazione attraverso la robotica educativa, area "Agorà", area ricarica e conservazione dei Tablet/PC, area archiviazione, area esposizione

B.1 - Ubicazione dell'Ambiente di apprendimento innovativo

Codice Meccanografico del plesso	Indirizzo	Città	Telefono
PSMM82701C	PIAZZA DEL MONTE 8	PESARO	072133346

B.2 - Ampiezza dello spazio individuato per allestimento dell'ambiente di apprendimento innovativo

- Oltre 50 mq e fino a 60 mq  
 Oltre 60 mq e fino a 70 mq  
 Oltre 70 mq e fino a 80 mq  
 Oltre 80 mq

B.3 Connessione disponibile nello spazio destinato ad ambiente di apprendimento innovativo

- ADSL  
 Fibra ottica  
 Nessuna connessione

B.4 - Eventuali impianti già esistenti nello spazio destinato ad ambiente di apprendimento innovativo (campi non obbligatori)

- Impianto di distribuzione elettrica  
 Insonorizzazione acustica  
 Diffusione audio  
 Cablaggio LAN/WLAN

C. Descrizione degli arredi previsti nell'ambiente di apprendimento innovativo da realizzare (max 1000 car.)

Arredi utili allo svolgimento di attività didattiche differenti, sia frontali che attive, di classe, individuali e di gruppo, in grado di adeguarsi in maniera flessibile alla metodologia didattica adottata. I tavoli operativi allievo, trapezoidali con ruote di colore giallo e arancio, mobili e modulari, per comporre e scomporre gli ambienti didattici finalizzati ad assecondare l'alternarsi delle diverse attività e fasi di lavoro e per consentire l'esecuzione di attività sincrone diverse. Sedie posturali ed impilabili in 6 diversi colori (possibilità di raggruppare per colore). Un tavolo operativo su ruote (120x80x76 cm) per le attività condotte dall'insegnante e/o piccole riunioni operative. Un armadio per la messa in sicurezza e la ricarica dei Tablet/Pc. Sorgenti luminose Led 4500K/6500 K. Pareti dipinte azzurro e verde, con settore di 10 mq con vernice magnetica per le esposizioni. Riutilizzo di alcuni arredi esistenti: armadio e banchi operativi fissi

C.1 - Tipologia di arredi previsti nell'ambiente che sarà realizzato (una o più scelte).

- Banchi e tavoli componibili  
 Sedie mobili e sedute morbide  
 Armadi e contenitori  
 Arene e tribunette

D. Descrizione delle attrezzature che saranno acquisite per l'ambiente di apprendimento da realizzare (max 1000 car.)

Attrezzature utili allo sviluppo di attività mediate ed integrate da tecnologie per BYOD ( Bring Your Own Device), condivisioni cloud, robotica steam e micromondi virtuali (edmondo). Videoproiettore interattivo ad ottica ultracorta, per la visualizzazione e interazione touch, direttamente su lavagna magnetica (200x100 cm), di filmati, animazioni, simulazioni, contenuti WEB. Dispositivo per la condivisione, (Vivitek NovoPRO), per sostenere la filosofia BYOD , per connettere e far collaborare diversi dispositivi (smartphone, tablet etc.). Kit STEAM per la Robotica educativa, Makeblock mBot , per l'apprendimento della robotica e delle materie STEM e per lo sviluppo del pensiero computazionale. Stampante 3D, per l'apprendimento immersivo, visualizzare, tastare con mano e verificare le proprie idee nello spazio reale. Set di Tablet/PC per l'utilizzo del software specifico, la condivisione delle risorse, e l'utilizzo delle risorse web necessarie allo sviluppo delle attività immersive

D.1 Tipologia delle attrezzature che saranno acquisite per la realizzazione dell'ambiente di apprendimento (una o più scelte)

- Dispositivi HW e SW per realtà virtuale
- Dispositivi HW e SW per didattica collaborativa e cloud
- Piccoli dispositivi e accessori per il making
- Dispositivi per la robotica educativa e coding
- Dispositivi e materiali per le attività creative e STEAM

E. Descrizione delle metodologie didattiche innovative che saranno attivate nell'ambiente di apprendimento (max 1000 car.)

Le attività laboratoriali saranno affrontate in modalità "learnin by doing", per apprendere attraverso il fare e permettere allo studente di formulare le proprie ipotesi e controllare le conseguenze, progettare e sperimentare. Gli insegnanti con approccio "Tinkering" (armeggiare, adoperarsi, darsi da fare) avvicineranno gli allievi alle STEAM (scienza, matematica, tecnologia) in modo ludico: questo tipo di approccio consente di associare l'utilizzo delle risorse digitali alla manualità che coinvolga tutti i sensi. Lo svolgimento della maggior parte delle attività avverrà in modalità condivisa e cooperativa. L'utilizzo di "edmondo" darà la possibilità di sperimentare e sviluppare la didattica in un contesto condiviso e virtuale. Alcune attività si baseranno sulla "flipped classroom" sfruttando le condivisioni cloud e la rete BYOD, gli allievi anticiperanno in autonomia lo studio di alcuni concetti per poi approfondire, sperimentare e scoprire in laboratorio

E.1 Tipologia delle metodologie adottate (una o più scelte)

- Apprendimento cooperativo e peer to peer
- Didattica laboratoriale
- Problem solving
- Debate
- Flipped classroom
- Ricerca/azione
- Altro

E.2.1 - Significatività dell'esperienza - indicare gli anni di esperienza pregressa nella scuola nell'uso delle metodologie di cui al punto precedente (se nessuno, inserire 0)

10

E.2.2 - Significatività dell'esperienza - numero delle classi che saranno coinvolte in modo continuativo nell'utilizzo dell'ambiente di apprendimento (se nessuna, inserire 0)

17

E.2.3 - Significatività dell'esperienza - numero degli alunni beneficiari che utilizzeranno l'ambiente di apprendimento in modo continuativo (se nessuno, inserire 0)

415

E.2.4 - Significatività dell'esperienza - numero delle discipline coinvolte nella gestione dell'ambiente di apprendimento (se nessuna, inserire 0)

14

F. Descrizione delle attività di formazione per i docenti per l'utilizzo efficace dell'ambiente di apprendimento (max 1000 car.)

E' previsto un piano di formazione dedicato ai docenti. L'animatore digitale e un secondo docente con esperienza nell'uso di risorse digitali per la didattica, seguiranno percorsi di formazione specifici, svolti in parte della aziende fornitrici delle attrezzature, riguardanti l'utilizzo del software e dispositivi BYOD, del software per la robotica educativa e per la fruizione del mondo virtuale "edmondo"; sarà loro compito trasferire, attraverso la simulazione di alcune attività, nel corso di 3 incontri di 3 ore ciascuno, le abilità e conoscenze acquisite ai colleghi. Un docente del nostro Istituto è già abile nell'utilizzo di dispositivi BYOD, di strumenti per la condivisione cloud e di "edmondo", avendo frequentato corsi di formazione specifici e riconosciuti dal MIUR, per la didattica innovativa delle materie scientifiche e già progettato e svolto diverse attività che si sono avvalse di strumentazione digitale e del mondo virtuale (edmondo).

F.1 Rilevanza della formazione dei docenti per l'utilizzo dell'ambiente di apprendimento (se nessuno, inserire 0)

	Numero:
Numero complessivo di ore di formazione previste	9
Docenti già formati sull'uso delle metodologie indicate nel punto D.1	80
Docenti che si intende formare con l'avvio del progetto	30

G. Eventuali soggetti pubblici e/o privati che collaborano al progetto (a titolo non oneroso per il proponente - campi non obbligatori) - Il dirigente scolastico prende atto che tali soggetti non possono ricoprire poi anche il ruolo di fornitori di beni o servizi, in quanto questi devono essere individuati pubblicamente nel rispetto della normativa vigente in materia di contratti pubblici.

Denominazione	Codice Fiscale	Numero protocollo dell'impegno	Breve descrizione della collaborazione

H. Eventuali quote di cofinanziamento per la realizzazione del progetto (campi non obbligatori)

Denominazione cofinanziatore	Impiego previsto del cofinanziamento	Importo cofinanziamento - Euro -
MARINELLI CUCINE SRL	Acquisto attrezzature notebook	2.000,00
ISTITUTO COMPRENSIVO GAUDIANO	Acquisto attrezzature notebook	1.500,00

H.1 - Somma totale del cofinanziamento (campo non obbligatorio - in caso di discordanza con il totale delle somme inserite per ciascun co-finanziatore, farà fede l'importo totale inserito in questo campo)

3500

## Piano finanziario

1 - Finanziamento richiesto al MIUR max € 20.000,00 (escluso il totale dell'eventuale cofinanziamento di cui al precedente punto H.1) - Campo obbligatorio

20000 .....

2 - Acquisti di beni, compresi gli arredi, e attrezzature digitali per gli ambienti di apprendimento (minimo 80% del finanziamento concesso)

18500 .....

3 - Piccoli lavori edili funzionali alla realizzazione degli spazi fisici degli ambienti di apprendimento e spese per l'allestimento di dispositivi di sicurezza o per l'assicurazione sulle strumentazioni nel primo anno dalla fornitura: nella misura massima del 15% del finanziamento concesso (se non previste inserire 0)

1000 .....

4 - Spese generali, tecniche e di progettazione: nella misura massima del 5% del finanziamento concesso (se non previste inserire 0)

500 .....

## Contatti

Indicare i contatti del Dirigente scolastico e di almeno un referente del progetto in caso di ammissione a finanziamento

	Nome	Cognome	Telefono fisso diretto	Telefono mobile	e-mail diretta
Referente di progetto	NICOLA LUCIANO	CICCO	072133346	3479871743	luciano.cicco@gmail.com
Dirigente scolastico	ANGELA	DE MARCHI	072133346	3497577360	angela.demarchi2@istruzione.it

## SEZIONE F - Eventuale documentazione

CARTA D'IDENTITA' DS.pdf

## Ulteriori informazioni

Data invio domanda: 14/12/2018 10.25.56