

Domanda di adesione

Dati del dirigente scolastico

Nome: GUIDO

Cognome: MASSONE

E-mail:

Utente delegato alla compilazione della domanda

Nome:

Cognome:

Anagrafica dell'istituto

Denominazione: I.C./ S.M.S. S.MARGHERITA LIG.

Tipologia: SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Codice meccanografico: GEMM80601N

Indirizzo: VIA ROCCATAGLIATA, 2 A

Comune: SANTA MARGHERITA
LIGURE

Provincia: GENOVA

Telefono: 0185286841

Fax: 0185282634

E-mail scuola: GEIC80600L@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/Progetto

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

1. Tipologia di Partecipazione

[] Partecipazione singola

[X] Partecipazione in rete

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

GEIS01900V, Istituto Istruzione Superiore \"Caboto\" Chiavari

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

[X] SI

[] NO

A. Qualità della proposta progettuale

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

Spazio per tutta la comunità scolastica dove la didattica del fare e lo sviluppo della creatività abbiano collocazione e rilievo. Atelier ad alta flessibilità, con un livello medio di specializzazione. Tinkering zone e un'area fab lab per la progettazione e realizzazione di oggetti.

Uso generico, ma con specializzazione per i lavori su legno, associando banchi di lavoro da falegname. Dal processo digitale per la realizzazione di modellini alla creazione di manufatti in legno, in special modo legati al mare (modelli di barche, prototipi di strumentazioni..). Riciclo e riuso entrano a pieno titolo, sia per i materiali riusati (produzione di filamento plastico da plastica di riciclo) sia nella realizzazione di piccoli pezzi di ricambio, utili anche alle necessità scolastiche.

Il tappeto digitale è orientato alla progettazione (stazioni per il disegno 3D) e alla condivisione (lavagna digitale mobile). La modalità operativa individuale è soprattutto BYOD, con controllo degli accessi.....

2. Design delle competenze attese - Max 1000 caratteri

Manualità, attualmente persa mano a mano che ci si allontana dalla scuola dell'infanzia.

Socialità: si predilige il lavoro di gruppo e la sua organizzazione, con suddivisione ragionata dei compiti.

Responsabilità e Autonomia: gli studenti, guidati nell'organizzare le proprie attività in un ambiente adeguato, esercitano le competenze necessarie al pieno sviluppo della loro personalità.

Creatività: nell'ambiente predisposto opportunamente dall'insegnante, lo studente è circondato da inviti alla creazione e la sua attività è incoraggiata anziché semplicemente consentita.

Metacognizione: riflessione continuamente sul lavoro svolto

Cittadinanza: in un ambiente con disposizione non rigida, il rispetto di regole condivise e non semplicemente indotte, è fondamentale.

Scoperta e ricerca coniugando il \"fare\" con il \"fare mentale\", l'intelligenza creativa all'intelligenza pratica

Competenze digitali evolute: dall'utente inconsapevole, all'utente che usa, conosce e elabora

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 comunità scolastica è coinvolta nel processo di progettazione dell'ambiente e delle attività che ci si propone di effettuare , sia a livello di collegio docenti sia a livello consiglio d'istituto (gruppo di lavoro appositamente costituito). La \"comunità del sistema scuola indoor-outdoor\", al cui consolidamento la scuola dedica particolare attenzione (PTOF:pag.32) riconosce l'esigenza di una didattica più funzionale al recupero motivazionale e alla lotta alla dispersione scolastica, più legata all'interazione con il territorio.

Scuola di Robotica: implementazione del FabLab e di funzionalità aggiuntive tn ottica di robotica educativa

Associazione Scacchistica Sammargheritese: suddivisione degli spazi

artigiani: realizzazione della parte maker tradizionale

Comune: rivalutazione degli spazi e logiche di apertura al territorio

IS Caboto: impiego dei propri studenti in attività di peer education, definizione delle competenze in continuità tra primo e secondo grado

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

evincibili da sito www.icvgrossi.gov.

RAV:

Competenze chiave e di cittadinanza - priorità e traguardi: Sviluppo delle competenze sociali degli studenti di secondaria - Livello nella capacità di osservare le regole e i patti sociali condivisi; sviluppo delle competenze degli studenti di secondaria e primaria riguardo a responsabilizzazione e autonomia ("imparare ad imparare").

Obiettivi di processo (inclusione e differenziazione -): Realizzare percorsi educativi e integrativi alla didattica curriculare per ridurre i fenomeni di prevaricazione nella scuola secondaria.

PTOF: si evidenziano fortissime connessioni con i seguenti punti, per i quali si rimanda alla lettura del documento:

didattica laboratoriale (pag.31); uso dei locali al di fuori del periodo di attività didattiche (pag.32); schede progetto Non mi perdo (pag.45), Erasmus+ SeaBreeze (pag.46)

progetti di educazione ambientale (pag.50)

discipline maggiormente "rivisitate" dall'ambiente progettato: arte e tecnologia

C. Coinvolgimento di ulteriori soggetti pubblici e/o privati

1. Cointvolgimento 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

Comune SML: in qualità di maggior partner istituzionale, collabora su tutti i fronti dei temi educativi, dalla lotta alla dispersione scolastica, ai progetti personalizzati, alla condivisione delle offerte culturali nel territorio. Opera in sinergia con la scuola con alcune strutture interne o limitrofe, come ludoteca e biblioteca comunale.

Scuola di Robotica (www.scuoladirobotica.it): partner dell'associazione Rete Nazionale di Robotica Educativa, di cui la scuola è socio fondatore. Collabora attualmente soprattutto sul versante formazione.

Associazione Dilettantistica Scacchi Sammargheritese: ha sede all'interno dell'edificio della scuola e svolge da anni progetti didattici co-partecipati, soprattutto negli ambiti del pensiero logico e ludico-educativo

artigiani: collaborano attualmente alla realizzazione di prototipi in legno all'interno di un progetto europeo sulla cultura del mare

D. Cointvolgimento 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

IS Caboto: Nell'ambito dell'alternanza scuola lavoro e di stage, tutoraggio peer degli alunni su esperienze di laboratorio rivolto agli studenti dell'IC SML. Presenza pomeridiana. Tutte le attività laboratoriali nel fablab sono integrabili nel POF dell'IS Caboto

Scuola di Robotica: scambio di buone pratiche con la struttura mad-lab di Genova (fablab per il recupero "sociale" nel quartiere Maddalena); corsi gratuiti per i docenti e interventi nelle classi; co-progettazione per l'implementazione di funzionalità aggiuntive in ottica robotica educativa

Comune: progetti di reinserimento sociale, apertura al territorio, supporto degli educatori della ludoteca

ASD Sammargheritese: svolgimento di attività ludico/educative e ricostruzioni storiche: co-progettazione della costruzione di scenari parte in legno, parte in fab3d; integrazione con digital-storytelling.

associazione artigiani: affiancamento dei ragazzi nella progettazione e nelle tecniche costruttive, in particolare legno

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

3.000,00

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

14.500,00

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

200,00

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

La connessione alla rete Internet è garantita attraverso una doppia connessione realizzata con due accessi ADSL di due fornitori differenti (Telecom Italia e Infostrada) e un aggregatore di banda interno che ne consente l'utilizzo contemporaneo o l'utilizzo di uno solo dei due nel caso di guasto dell'altro, oltre ad avere funzioni di firewall / NAT, captive portal e DNS proxy, tra le altre..

I due contratti in essere sono: Infostrada Absolute ADSL Affari e Alice Business 7M adaptive 20F. La scelta di avere due fornitori differenti garantisce una maggiore tolleranza ai guasti. In previsione: collegamento a rete in fibra ottica del Comune.....

G. Adeguatezza degli spazi

1. Adeguatezza degli spazi - Max 1000 caratteri

Lo spazio considerato è sito nella scuola secondaria Rossi, all'interno di un campus che ospita anche primaria, IS Caboto, ASD, e dislocato al piano attico dell'edificio. Il locale è molto ampio (circa due aule standard). L'utilizzo è recentemente riqualificato da interventi e finanziamenti dell'amministrazione comunale in termini di sicurezza, con il corretto dimensionamento delle opportune vie di fuga. L'intenzione dell'amministrazione comunale, nel progetto di riqualificazione degli spazi, è stato, in accordo con il CdI della scuola, quello di coniugare attività curricolari, attività extra-curricolari e attività fruibili anche dalla comunità, come già avviene per l'auditorium. Il locale è facilmente suddivisibile con pareti mobili per un utilizzo modulare. E' circondato da un ampio terrazzo in parte con tettoia, che si presta a diversi utilizzi (orto "verticale", essicatura...). E' dotato di lavabo ed è già predisposto con un'"isola" tecnologica cablata.

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

I principali componenti che si pensa di introdurre nel fablab (scanner 3d, stampante 3d, dispositivo per la produzione di filamenti, laser cutter, plotter da taglio, termopressa, fresa a controllo numerico, banchi di lavoro) contribuiscono a una filiera del "fare" particolarmente adatta a studenti con svantaggi che generano scarsa motivazione scolastica, come si manifesta sia nell'IC SML sia nell'IS Caboto.

La potenzialità delle attività di tipo costruttivista progettabili in tale ambiente sono mirate al contrasto alla dispersione scolastica, tramite lo sviluppo di skills creativi e acquisizione di competenze non a priori negate ai disabili.

Attività che prevedono la cura del proprio ambiente, alcune già sperimentate con operatori esterni (realizzazione di murales, recupero artistico delle porte dei bagni) facilitate dall'accessibilità alla tecnologia digitale (sistema di proiezione digitale interattivo, dispositivi touch) sono pensate particolarmente per studenti ADHD.

Ulteriori informazioni

Data invio domanda: 23/04/2016 15.46.47