

Candidatura N. 15106
2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici	
Denominazione	CARLO RINALDINI
Codice meccanografico	ANPC010006
Tipo istituto	LICEO CLASSICO
Indirizzo	VIA CANALE 1
Provincia	AN
Comune	Ancona
CAP	60125
Telefono	071204723
E-mail	anpc010006@istruzione.it
Sito web	www.rinaldini.org
Numero alunni	1004
Plessi	ANPC010006 - CARLO RINALDINI

Sezione: Rilevazioni dati sulla scuola

Criteri di ammissione/selezione come da Avviso

Numero di aree da destinare ad ambienti digitali	1
Numero di aree da destinare ad ambienti digitali provviste di copertura rete	1
Percentuale del livello di copertura della rete esistente	100%
Con questa proposta progettuale quante classi pensate di coinvolgere?	43
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su sezioni intere?	Sì - N. sezioni 6
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su un insieme di classi dello stesso anno?	Sì - Tutte le classi presenti
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 E-learning a sostegno degli studenti Formazione docenti Webmail Webzine Materiali didattici online circolari on line

Rilevazione connettività in ingresso

Fornitore della connettività	TELECOM ITALIA
Estremi del contratto	0712072014



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di attività
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola CARLO RINALDINI (ANPC010006)

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 15106 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli tipo 10.8.1.A3			
Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
6	utenti in rete	€ 2.000,00	€ 1.925,00
3	Spazi alternativi per l'apprendimento	€ 20.000,00	€ 19.766,00
	TOTALE FORNITURE		€ 21.691,00



Articolazione della candidatura
10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali

Sezione: Progetto

Progetto

Titolo progetto

"Fare scuola 3.0"

Descrizione progetto

Il processo innovativo in atto nel Liceo di Stato Carlo Rinaldini di Ancona ha comportato, nel corso degli ultimi anni, un forte impulso alla diffusione delle tecnologie a supporto dell'insegnamento, attraverso l'introduzione delle fondamentali suggestioni del Piano Nazionale Scuola Digitale.

In dettaglio:

1. AZIONE LIM IN CLASSE

Il primo step dell'innovazione digitale non ha necessariamente prodotto una trasformazione della didattica, ma ha facilitato l'introduzione di linguaggi digitali nella pratica educativa.

L'azione ha previsto una diffusione capillare della Lavagna Interattiva Multimediale nella didattica in classe e il progressivo superamento dell'ormai obsoleto laboratorio informatico.

2. AZIONE CL@SSE 2.0

Il secondo step ha comportato la necessità di dotare gli studenti di propri device e di integrarli tra loro e con la LIM; di adottare contenuti ed ambienti digitali e di trasformare l'ambiente classe tradizionale.

Il progetto Fare scuola 3.0 si pone in linea con gli orientamenti e le indicazioni degli obiettivi dei Consigli Europei di Lisbona, di Göteborg, del Quadro Strategico Nazionale e delle Indicazioni Nazionali 2010 ove, tra l'altro, sono evidenziati i profondi mutamenti che la diffusione delle tecnologie di rete sta producendo nel modo di apprendere e di relazionarsi.

La società dell'informazione pone alla Scuola nuovi e stimolanti problemi. Mutano i consumi e le pratiche relazionali dei giovani, si modificano le strategie di elaborazione e di reperimento della conoscenza, l'elaborazione culturale sempre più si dimostra condizionata dal dibattito prodotto dai media.

La Scuola pertanto non può che assumere un ruolo strategico nell'educare gli studenti all'interno di quadri culturali ed etici indispensabili per orientarsi nell'oceano dei media, sia proponendo loro tecnologie della comunicazione come strumento in grado di potenziare lo studio e i processi di apprendimento individuali, sia accompagnandoli ad utilizzarle in modo eticamente corretto e consapevole.

L'uso consapevole delle nuove tecnologie corrisponde per la scuola a fondamentali esigenze formative, trasversali ad ogni disciplina: creare efficaci ambienti di apprendimento multimediali e integrare diritti e doveri della società digitale nell'insegnamento di Cittadinanza e Costituzione, secondo precisi obiettivi educativi e valori sociali, quali l'autonomia e il pensiero critico, la consapevolezza, la responsabilità, la partecipazione. Non si tratta infatti solo di allenare i giovani a sviluppare e a rafforzare le abilità e le conoscenze sugli aspetti strumentali delle tecnologie digitali, ma soprattutto di motivarli a praticarle e a viverle con la consapevolezza dei processi identitari, affettivi, relazionali e di rappresentazione che vengono messi in gioco.

Non si tratta soltanto di introdurre "nuove tecnologie", ma di modificare profondamente il modo di concepire "l'ambiente scuola", l'organizzazione dei suoi spazi e dei tempi d'apprendimento degli alunni, gli obiettivi formativi e il ruolo dei docenti. Gli insegnanti devono infatti considerare che la "sapienza digitale", che gli adolescenti dimostrano quando apprendono in modo auto-diretto, soffre della mancanza di metodo, per via di un uso della tecnologia decisamente orientato alla fruizione più che alla produzione ed è sovente correlato all'uso improprio della rete e dei nuovi dispositivi digitali esitando al cosiddetto cyberbullismo.

Per apprendimento digitale si intende invece la creazione di ambienti di apprendimento adatti alla realtà del nuovo millennio, che siano in grado di rompere le barriere convenzionali, attraverso un approccio metodologico in grado di integrare il meglio della didattica tradizionale con strumenti di insegnamento digitali e di rendere l'apprendimento più significativo.

Il Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca ha inteso valorizzare la qualità scolastica per migliorare il livello di apprendimento nelle diverse discipline di studio e garantire a tutti gli studenti pari opportunità di sviluppo delle capacità e vocazioni individuali.

In conformità, quindi, con le linee guida definite dal Ministero, si prospetta un modello di percorso didattico innovativo che sappia utilizzare le tecnologie digitali in modo significativo, soffermando altresì l'attenzione anche su una nuova organizzazione spaziale delle aule viste come ambienti di apprendimento interattivi, ove si possa facilitare il miglioramento della qualità degli apprendimenti e la progressiva stabilizzazione delle competenze, attraverso la progettazione di moduli didattici personalizzati.

METODOLOGIE DIDATTICHE



L'approccio pedagogico all'uso consapevole delle nuove tecnologie coinvolge i versanti cognitivo e affettivo, valoriale e civico come ambiti preferenziali sui quali agire per creare un "saper essere e saper fare nel mondo digitale" che sia attento ai diritti e doveri della propria persona e degli altri. Senza dare per scontata una pretesa – spesso apparente - sicurezza degli studenti nell'utilizzo senza rischi di Internet, è importante impostare le attività sul dialogo e sul confronto, stabilire un clima sereno e positivo ove far emergere differenti punti di vista, false convinzioni e atteggiamenti superficiali.

Mettendo al centro dell'attenzione il vissuto dei ragazzi, si possono avviare riflessioni sulle attuali prassi, i problemi emergenti e sulle possibili soluzioni.

L'azione congiunta dei Consigli di Classe sarà orientata a far acquisire agli studenti gli strumenti e il metodo attraverso i quali essi potranno co-struire il proprio sapere ed utilizzarlo per dare "significato" al "vivere in società" in modo autonomo, collaborativo e responsabile.

L'approccio didattico sarà improntato al criterio della flessibilità, con procedure atte a favorire:

- la comunicazione sincrona ed asincrona, lineare/reticolare;
- la diffusione in rete applicazioni e materiali didattici;
- l'uso dei diversi linguaggi: verbale, visivo, audiovisivo, multimediale;
- l'alternanza tra lavoro individuale e cooperativo.

Le strategie metodologiche:

- percorsi di formazione blended learning di supporto per i docenti in ambito tecnologico e metodologico;
- costruzione del curriculum secondo le Indicazioni Nazionali 2010: saperi e competenze;
- esperienze di didattica attiva e laboratoriale in tutte le discipline, attraverso l'integrazione sapiente di libro e device, di cartaceo e digitale, nel rispetto della loro specificità;
- rivisitazione di spazi e tempi della didattica: previsione di sequenze orarie e scambi docenti che tengano conto di un uso diverso del tempo/disciplina più orientato alla riflessione e alla ricerca;
- banda larga e off line: utilizzo di una rete diffusa, sicura, ad autenticazione individuale; l'inibizione dei social network a rischio; necessità di assicurare il lavoro off line;
- coinvolgimento dei Genitori allo scopo di:
 1. fornire costanti informazioni in ordine alle scelte operate dai Consigli di Classe;
 2. suggerire le modalità di accompagnamento degli studenti a casa;
 3. rassicurare sui protocolli di sicurezza e di difesa dell'identità degli studenti.

La sperimentazione sarà sorretta da dispositivi di monitoraggio/controllo di qualità e di accompagnamento didattico formativo curati dal Responsabile scientifico, mediante:

- la raccolta di dati relativi all'utilizzo delle strumentazioni;
- il controllo dei livelli di apprendimento;
- il controllo di processo funzionale a comprendere efficacia e margini di miglioramento degli interventi e di risoluzione delle criticità.

Gli strumenti che saranno utilizzati per raccogliere le rappresentazioni, analizzare le pratiche e riflettere sulle esperienze saranno:

1. questionari iniziali per indagare usi e aspettative, rivolto ai ragazzi, agli insegnanti e alle famiglie;
2. focus group mirati, per approfondire le questioni di metodo;
3. questionari finali per rilevare:
 - cambiamenti nella pratica didattica;
 - effettivi risultati educativi e formativi.

I modelli pedagogici, costruttivista e sociocostruttivista, includeranno le ICT come strumenti per potenziare la didattica tradizionale, privilegiando un approccio attivo, compiti aperti che mirino alla riflessione sul processo ed alla personalizzazione dei percorsi di apprendimento.

Un ulteriore concetto ormai ampiamente condiviso, anche se ancora poco sperimentato realmente, riguarda il ruolo dell'insegnante che si configurerà come il punto chiave nel processo di trasformazione delle azioni di apprendimento.

Gli spazi dell'apprendimento a livello strutturale e la differenziazione dei modelli di apprendimento saranno orientati prevalentemente al cooperative learning e alla personalizzazione dei contenuti/percorsi sia per il modello classe tradizionale che per modelli diversi da questa con il supporto delle ICT (es. classe diffusa).

I vincoli strutturali saranno superati con l'estensione dello spazio classe verso ambienti di apprendimento virtuale (VLE) e sistemi di gestione dei contenuti, LMS (Learning Management System), cui si sono associati strumenti del Web 2.0.

La grande diffusione delle lavagne Interattive Multimediali e di superfici interattive in generale avvierà l'ampliamento del numero di device tecnologici (tablet, netbook, ebook, risponditori...) che orienteranno l'attività didattica sempre più verso la collaborazione.

La valorizzazione dell'apprendimento informale sarà un ulteriore fattore chiave. In questa direzione l'uso di giochi, ambienti immersivi e augmented reality saranno considerati come potenziali scenari di apprendimento.

La formazione dei docenti sia metodologica che tecnologica sarà orientata alla identificazione di nuovi modelli di formazione continua.

La presenza diffusa delle nuove tecnologie sia in forma di strumenti che in forma di applicazioni web 2.0 (wiki, blog, contenuti digitali o altro) consentirà di attivare processi di valutazione degli apprendimenti e di identificazione delle preferenze/vocazioni degli studenti. L'uso di tali strumenti probabilmente modificherà la



valutazione formativa, mentre la valutazione sommativa manterrà un approccio basato sulla misurazione degli apprendimenti a partire da prove oggettive di valutazione (es. OCSE-PISA e INVALSI)

Le procedure didattiche saranno pertanto orientate alla costruzione di percorsi disciplinari progettati come momenti di particolare attività per lo studente, che formula le proprie ipotesi e ne controlla le conseguenze; progetta e sperimenta; discute e argomenta le proprie scelte; impara a raccogliere dati e a confrontarli con le ipotesi formulate; negozia e costruisce significati interindividuali, porta a conclusioni temporanee e a nuove aperture per la costruzione delle conoscenze personali e collettive.

In quest'ottica nell'Istituto si utilizzeranno le seguenti strategie didattiche:

1. Apprendimento partecipato
2. Cooperative Learning
3. Flipped Classroom
4. Apprendimento differenziato
5. Episodi di Apprendimento Situati (metodo EAS).

SPAZI

Le aule scolastiche come ambienti di apprendimento multimediale in cui si utilizza il modello di didattico innovativo è la proposta per ricreare un nuovo spazio di apprendimento collaborativo e individuale.

L'aula sarà allestita con tutti gli strumenti multimediali che facilitano l'apprendimento. Ogni studente potrà avere accesso a questi strumenti sia singolarmente per il lavoro individuale che con il gruppo per la realizzazione del progetto collaborativo.

Il nuovo ambiente di apprendimento vede gli alunni al centro di spazi aperti personalizzabili con arredi flessibili utilizzabili per creare ambienti per il lavoro di gruppo o individualizzato e per la condivisione tra gruppi diversi della stessa classe. I docenti potranno osservare e valutare le fasi dello sviluppo dell'alunno e predisporre un'azione educativa e didattica adeguata. Lo spazio sarà flessibile e organizzato negli arredi per essere aperto e modificato in qualsiasi momento. Si potrà allestire una biblioteca di consultazione multimediale e l'area ricerca.

TECNOLOGIE

A supporto dei docenti, secondo i modelli didattici proposti e gli spazi fisici rinnovati, si inseriscono le tecnologie hardware e software indispensabili per concorrere al raggiungimento delle finalità generali sopra descritte.

In particolare vengono individuati diversi elementi tecnologici a seconda della tipologia di approccio didattico, quali:

1. Presentazione
2. Lavoro di Gruppo
3. Lavoro individuale
4. Creazione, gestione e condivisione dei contenuti

1) PRESENTAZIONE

Gli strumenti necessari alle Presentazioni includono tutti quei device utili ad instaurare una relazione frontale tra il docente (o l'alunno-alunni presentatori) e la classe, favorendo il coinvolgimento di tutti.

In questa gruppo rientrano primariamente le LIM (Lavagne Interattive Multimediali) e i videoproiettori. Questi strumenti hardware sono provvisti di un software che consente di creare facilmente lezioni in aula. Tra gli strumenti per la condivisione di materiale didattico troviamo il visualizzatore (o document camera) che consente di effettuare l'ingrandimento di oggetti o libri o altro materiale con lo scopo di favorirne la visualizzazione sul pc e quindi sulla LIM (o monitor o dispositivo), riducendo in modo significativo i tempi di preparazione e aumentando la condivisione e la circolazione delle informazioni in classe.

Il coinvolgimento di un'intera classe fa sì che sia particolarmente importante una diffusione totale dell'audio in aula: gli speaker delle LIM certamente sono un valido supporto.

2) LAVORO DI GRUPPO

Gli strumenti atti a favorire il lavoro di gruppo sono tutti quei device utili ad instaurare relazioni tra diversi gruppi di alunni che lavorano insieme ad uno stesso progetto, per un apprendimento partecipativo.

Il tavolo interattivo è simile alla LIM e agli strumenti di presentazione, ma per la sua dimensione orizzontale è lo strumento ideale per coinvolgere l'attenzione di un gruppo di studenti ad uno stesso progetto. Anche gli strumenti scientifici sono pensati per un approccio collaborativo e tra questi individuiamo le stampanti 3D, che da un progetto "su carta" portano alla creazione di un oggetto finito, tridimensionale; e i laboratori scientifici portatili, ovvero un kit di differenti misuratori per analizzare la realtà che ci circonda e poterne studiare i dati estrapolati tramite software.

Nei lavori di gruppo il docente deve essere un regista all'interno dell'aula per favorire il libero scambio tra gli alunni all'interno dei diversi gruppi. A tal ragione si manifesta utile un dispositivo audio wireless composto da più speaker bidirezionali, che consentono sia di ascoltare i gruppi di alunni, che di interloquire con loro singolarmente o con tutta la classe contemporaneamente.

3) LAVORO INDIVIDUALE

Gli strumenti atti a favorire uno studio individuale sono tutti quei device "personali" BYOD (Bring Your Own Device) ovvero computer e tablet. Questi device necessitano di esser ricaricati e i mobili ricarica notebook e tablet consentono non solo di ottimizzare il processo di ricarica (un'unica presa di corrente, gestendo la ricarica di ogni singolo device), ma di contenerli tutti in sicurezza (vano con lucchetto).



4) CREAZIONE, GESTIONE E CONDIVISIONE DEI CONTENUTI

La spinta all'innovazione e l'utilizzo degli strumenti digitali in classe garantiscono la creazione di materiale scolastico multimediale. I docenti devono realizzare unità didattiche interattive, per stimolare e accompagnare i ragazzi verso l'utilizzo efficiente e responsabile delle risorse e assicurare un apprendimento produttivo. La piattaforma dei contenuti si presta pienamente alla realizzazione del modello-processo didattico innovativo perché si pone l'obiettivo di migliorare l'apprendimento degli alunni, aiutando gli insegnanti nelle loro metodologie di insegnamento. È caratterizzata da un nuovo tipo di gestione dei contenuti (contenuti didattici) e dalla collaborazione in piattaforma che permette agli insegnanti di creare, condividere, riutilizzare, e adattare il proprio insegnamento presentando più versioni di contenuto per i singoli studenti, gruppi di studenti o classi. La piattaforma didattica è semplice da utilizzare senza competenze tecniche. Il principio guida nella progettazione e per la funzionalità della piattaforma è stato quello di abbassare la barriera tecnologica e di creare le lezioni o i progetti attraverso la produzione di contenuti multimediali. Si vuole fornire un sistema in cui i docenti possono sperimentare in proprio e produrre contenuti didattici molto più velocemente rispetto ai metodi tradizionali.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Obiettivi specifici e risultati attesi

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

Il Progetto *Fare scuola 3.0* risponde ad una duplice finalità:

1. EDUCATIVA in quanto mira ad accrescere le conoscenze e le capacità di proteggere i giovani quando usano internet e in particolare i social network, anche attraverso le attuali tecnologie mobili, che rendono oggi l'accesso alla rete sempre disponibile.

2. FORMATIVA in quanto mira a:

- indurre negli studenti familiarità e pratica con le nuove tecnologie, intese come strumenti che servono a creare una nuova forma di sapere e una nuova organizzazione delle conoscenze;
- far acquisire agli alunni una "forma mentis" tecnologica, orientata alla consapevolezza delle proprie capacità e modalità di apprendimento;
- renderli consapevoli che le tecnologie possono diventare un ausilio per costruire le proprie conoscenze in modo autonomo e personale.

All'azione di arricchimento cognitivo e affettivo offerta dalle nuove tecnologie si correla dunque specularmente anche un'azione complementare di prevenzione, necessaria per evitare i rischi della navigazione.

I risultati attesi dal punto di vista educativo e formativo:

- lo sviluppo di una "forma mentis" tecnologica, orientata su quadri culturali ed etici indispensabili per ben navigare nell'oceano dei media;
- il potenziamento della familiarità e pratica con le nuove tecnologie, intese come strumenti che servono a creare una nuova forma di sapere e una nuova organizzazione delle conoscenze;
- lo sviluppo della capacità di lavorare in gruppo, di reperire informazioni, di adattamento alle innovazioni, di comunicazione interculturale, di riflessione sui propri processi di apprendimento;
- favorire l'apprendimento delle competenze chiave;

- facilitare l'accesso ai contenuti presenti nel web;
- favorire "l'inclusione digitale, uno degli obiettivi dell'Agenda Digitale, incrementando l'accesso a internet, le competenze digitali e la fruizione di informazioni e servizi online tra studenti di contesti sociali svantaggiati o studenti BES, DSA e disabili[1]";
- l'aumento della capacità di programmazione, di progettazione, di valutazione e di controllo;
- favorire una cultura aperta alle innovazioni;
- favorire la centralità dell'alunno, nel quadro di una cooperazione tra scuola e genitori favorendo la comunicazione scuola-famiglia, fornendo un servizio attento al rapporto con i genitori/tutori (supporto all'utilizzo del registro online);
- promuovere e sostenere l'innovazione per il miglioramento continuo della qualità dell'offerta formativa e dell'apprendimento;
- sperimentare modelli e strumenti di autovalutazione;
- consentire l'erogazione di servizi per gli utenti fruibili in modalità mobile.

[1] Programma Operativo Nazionale "Per la scuola competenze e ambienti per l'apprendimento" Decisione del 17/12/2014; Programmazione 2014-2020 (FSE-FESR) pag. 64

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

Il progetto individua le seguenti peculiarità.

- **RIORGANIZZAZIONE DEL TEMPO-SCUOLA:** tramite la possibilità di gestire in maniera più efficace ed efficiente la comunicazione sia all'interno della scuola che verso le famiglie; snellendo le procedure burocratiche i docenti avranno modo di migliorare quantitativamente e qualitativamente la loro presenza in aula con gli alunni, a scuola con gli altri docenti e con le famiglie; riducendo i tempi necessari per la condivisione di documenti e semplificando le procedure interne e di comunicazione col MIUR; riducendo i costi grazie al processo di dematerializzazione in essere.
- **RIORGANIZZAZIONE DIDATTICO-METODOLOGICA:** i docenti e gli studenti potranno accedere a nuovi contenuti grazie all'accesso ad internet; saranno promossi progetti di collaborazione con scuole estere tramite la videoconferenza e le piattaforme dei contenuti; le attività didattiche disciplinari nel nuovo ambiente "connesso" saranno progettate come momenti di particolare attività per lo studente.
- **INNOVAZIONE CURRICOLARE:** nell'ottica della progettazione del Piano triennale dell'Offerta Formativa il curriculum dei quattro indirizzi del Liceo di Stato *Carlo Rinaldini* (Classico, Musicale, Scienze Umane e Economico sociale) sarà ampliato nelle materie ordinarie e di indirizzo prioritariamente attraverso l'implementazione della didattica laboratoriale che assumerà un ruolo strategico nell'educazione/formazione degli studenti. La tecnologia, come strumento in grado di potenziare lo studio e i processi di apprendimento individuali, concorrerà alla creazione di materiale scolastico multimediale. I docenti potranno realizzare unità didattiche interattive, per stimolare e accompagnare i ragazzi verso l'utilizzo efficiente e responsabile delle risorse e assicurare un apprendimento produttivo. Gli studenti potranno interagire, modificare o creare a loro volta nuovi contenuti analizzando le fonti messe a disposizione dal vasto mondo del web; potranno altresì creare documentazione da utilizzare offline (ebook) o online (web-book).



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per Interventi in materia di attività
didattiche, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale

MIUR

Scuola CARLO RINALDINI (ANPC010006)

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

Le tecnologie rappresentano un utile supporto per l'azione didattica dedicata agli alunni con DSA e disabilità. Nella prassi formativa si farà riferimento agli stili di apprendimento e alle diverse strategie che li caratterizzano. Per **STILI DI apprendimento** intendiamo modalità cognitive (da quelle percettive a quelle operative) che lo studente utilizza abitualmente in situazioni di raccolta ed elaborazione di informazioni, per la loro memorizzazione e la loro utilizzazione nello studio in generale.

È importante conoscere gli stili prevalenti degli studenti sia per rendere più efficaci le lezioni, sia per promuoverne altri.

Tramite l'utilizzo di sistemi di condivisione di contenuti e di videoconferenza, inoltre, è possibile sostenere gli studenti nell'apprendimento, anche a prescindere dalla loro presenza fisica in classe, grazie a capacità di registrazione e memorizzazione delle lezioni. Ciò consente all'alunno che si assenta frequentemente e a chiunque ne avesse bisogno, di non sentirsi mai escluso dal processo di insegnamento-apprendimento e di essere incluso nelle dinamiche della propria classe. Si faccia ad esempio riferimento al progetto di inclusione con ottimo successo *Smart Inclusion* promosso dal MIUR per favorire la partecipazione a distanza degli alunni ospedalizzati: un servizio che si pone l'obiettivo di migliorare la permanenza in ospedale dei pazienti più giovani, creando un ponte tecnologico virtuale fra loro, la scuola, le famiglie e il personale sanitario.

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.

Il Piano dell'Offerta Formativa del Liceo di Stato Carlo Rinaldini accanto al curriculum ordinario offre un'ampia gamma di progetti finalizzati all'innovazione didattica, all'approfondimento culturale, all'orientamento e alla elaborazione dei saperi emozionali. L'uso delle tecnologie, già largamente diffuso in tutte le classi, supporta sia il curriculum ordinario sia le aree di progetto. Il Progetto *Fare scuola 3.0*, che comporterà la rivisitazione degli ambienti e degli spazi di apprendimento, consentirà di implementare la didattica laboratoriale in forma autentica. I progetti che allo stato attuale si configurano coerenti con *Fare scuola 3.0* risultano i seguenti:

area di progetto innovazione didattica:

- 1) certificazioni linguistiche
- 2) certificazioni eccl

area di progetto approfondimento culturale:

- 1) eee-extreme energy events "la scienza nelle scuole"
- 2) l'incanto di Orfeo
- 3) giornalino d'Istituto
- 4) scrittura creativa
- 5) laboratorio permanente di scienze dell'antichità

area di progetto orientamento

1. alternanza scuola lavoro
2. laboratori musicali

area di progetto saperi emozionali:

1. sportello di supporto ad alunni stranieri, dsa, bes.

il POF del Liceo Carlo Rinaldini è disponibile al link:

<http://rinaldini.gov.it/piano-dellofferta-formativa/>

<http://rinaldini.gov.it/progetti/>

**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

Lo spazio alternativo pensato dal nostro Istituto prevede l'installazione di due LIM su carrello posizionate su due diverse parete della stanza. Le LIM saranno fruibile dai docenti/insegnanti grazie ai banchi componibili (dotati di ruote e di forma trapezoidale) e sedie appositamente studiate. L'ambiente sarà dotato inoltre di sedie con seduta mobile dotata di quattro ruote nascoste sotto una base da utilizzare per riporre borse, zaini etc. e di un ripiano da scrittura che garantiranno la massima flessibilità. I banchi saranno collocati ad isole per facilitare il cooperative Learning, ma sarà possibile riposizionarli con semplicità in altro modo. Ogni alunno sarà dotato di un tablet che verrà riposto in un apposito armadio di ricarica/sincronizzazione nei momenti in cui non viene utilizzato.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
utenti in rete	€ 1.925,00
Spazi alternativi per l'apprendimento	€ 19.766,00
TOTALE FORNITURE	€ 21.691,00

Sezione: Spese Generali



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzionale Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola CARLO RINALDINI (ANPC010006)

Riepilogo Spese Generali

Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	2,00 % (€ 440,00)	€ 0,00
Spese organizzative e gestionali	2,00 % (€ 440,00)	€ 0,00
Piccoli adattamenti edilizi	6,00 % (€ 1.320,00)	€ 0,00
Pubblicità	2,00 % (€ 440,00)	€ 309,00
Collaudo	1,00 % (€ 220,00)	€ 0,00
Addestramento all'uso delle attrezzature	2,00 % (€ 440,00)	€ 0,00
TOTALE SPESE GENERALI	(€ 309,00)	€ 309,00
TOTALE FORNITURE		€ 21.691,00
TOTALE PROGETTO		€ 22.000,00

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: 6
Titolo: utenti in rete

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	utenti in rete
Descrizione modulo	Per quanto riguarda la realizzazione di "Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati e ai servizi digitali della scuola" il Liceo di Stato Carlo Rinaldini considera di primaria importanza rinnovare la strumentazione in uso negli uffici in modo da permettere al personale di lavorare con tempi consoni e di utilizzare tutti gli applicativi e gli aggiornamenti attualmente disponibili solo per le versioni più recenti del sistema operativo. Per questo si pensa di dotare gli uffici di segreteria di 3 nuovi pc e una stampante per sostituire quelli in uso di vecchia generazione.
Data inizio prevista	08/01/2016
Data fine prevista	31/05/2016
Tipo Modulo	Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati ed ai servizi digitali della scuola.
Sedi dove è previsto l'intervento	ANPC010006 - CLASSICO ANPC010006 - SCIENZE UMANE ANPC010006 - SCIENZE UMANE - OPZIONE ECONOMICO SOCIALE ANPC010006 - MUSICALE E COREUTICO - SEZIONE MUSICALE

Sezione: Tipi di fornitura

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Pc Desktop (PC fisso)	Pc fisso I5 8Gb con disco SSD	3	€ 550,00
Stampanti b/n o a colori	tablet 9,7 Android solo WIFI	1	€ 275,00
TOTALE			€ 1.925,00



Elenco dei moduli

Modulo: 3

Titolo: Spazi alternativi per l'apprendimento

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	Spazi alternativi per l'apprendimento
Descrizione modulo	<p>Lo Spazio alternativo per l'apprendimento, che si vuole realizzare presso il Liceo di Stato Carlo Rinaldini, prevede la creazione di un'ambiente adatto alla metodologia del Cooperative Learning. La progettazione e l'attuazione di una classe flessibile implicano la correlazione di alcuni elementi fondamentali: l'organizzazione dello spazio fisico puntando su arredi funzionali agli studenti e alla didattica; l'uso delle nuove tecnologie della comunicazione; l'applicazione di metodologie innovative basate sul dialogo e sulla collaborazione tra insegnanti e studenti. In quest'aula l'insegnante non fa la classica lezione frontale, non interroga nessuno, anzi spiega che non è necessario imparare a memoria, ma d'ora in poi l'importante sarà apprendere un metodo basato sull'"Inquiry Learning", cioè su processi di apprendimento fondati sull'esperienza e sull'indagine. L'aula così si configura come un laboratorio attivo di ricerca.</p> <p>L'introduzione delle nuove tecnologie in ambito scolastico sta contribuendo a rinnovare i criteri per organizzare la lezione. Le esperienze messe in atto dal MIUR negli anni precedenti hanno dimostrato che l'apprendimento non si svolge solo nello spazio fisico dell'aula ma avviene in ambienti "virtuali", in spazi che vanno oltre la scuola che investono gli "ambienti quotidiani" di vita dello studente.</p> <p>Si intende seguire l'esempio di molti Paesi del Nord Europa nella progettazione di nuovi edifici scolastici, dove l'unità di base non è più considerata l'aula ma viene ridisegnata l'intera fisionomia delle scuole per cui si vuole implementare la costituzione di ambienti di apprendimento polifunzionali. Il rinnovamento in questa direzione prevede che anche arredi e attrezzature assumano un'importanza decisiva nello sviluppo di metodologie interattive e collaborative tra gli studenti e gli insegnanti.</p> <p>Le esperienze portate avanti in questi anni stanno dimostrando che se si vuole effettivamente rinnovare la didattica non basta introdurre le nuove tecnologie, è necessario ridisegnare il contesto di apprendimento partendo, anche, dall'organizzazione dello spazio fisico e degli arredi.</p> <p>In questo contesto l'insegnante va aiutato a progettare una didattica che metta al centro l'apprendimento dello studente, che valorizzi le sue capacità relazionali e le sue conoscenze.</p> <p>A completare l'ambiente così creato gli arredi: sedie colorate in polipropilene e tavoli singoli modulari facilmente componibili in isole di lavoro.</p> <p>Il materiale prodotto in aula e a casa potrà essere rielaborato, condiviso con compagni e insegnante e valutato mediante la piattaforma cloud dei contenuti multimediali e interattivi. Le valutazioni ottenute tramite l'uso di questa piattaforma che verrà utilizzata anche per la creazione ed erogazione di test (differenti tipologie) verranno inserite nel registro elettronico cloud che funge anche da strumento di collaborazione e comunicazione con le famiglie degli studenti.</p>
Data inizio prevista	11/01/2016
Data fine prevista	31/03/2016
Tipo Modulo	Spazi alternativi per l'apprendimento
Sedi dove è previsto l'intervento	ANPC010006 - CLASSICO ANPC010006 - SCIENZE UMANE ANPC010006 - SCIENZE UMANE - OPZIONE ECONOMICO SOCIALE ANPC010006 - MUSICALE E COREUTICO - SEZIONE MUSICALE

Sezione: Tipi di forniture



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di attività
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola CARLO RINALDINI (ANPC010006)

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Lavagna Interattiva Multimediale con kit	KIT LIM Touch 80" + casse integrate	2	€ 900,00
Arredi mobili e modulari	sedie girevoli classe 3.0 con ripiano	10	€ 300,00
Carrello e box mobile per ricarica, alloggiamento sincronizzazione notbook/tablet (anche wireless)	armadio di ricarica mobile, per 32 dispositivi	1	€ 1.500,00
Videoproiettori fissi non interattivi	Videoproiettore ottica corta per Lim 80'	2	€ 540,00
PC Laptop (Notebook)	Notebook i3 4Gb 500GB	2	€ 416,00
Tablet	tablet android 9,7"	28	€ 285,00
Arredi mobili e modulari	BANCHI CLASSE 3.0	26	€ 61,00
Arredi mobili e modulari	sedie classe 3.0	26	€ 38,00
Accessori e carrelli per dispositivi tecnologici a fruizione collettiva	stativo da pavimento per LIM	2	€ 500,00
TOTALE			€ 19.766,00



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Operativa Generale per interventi in materia di attività
scientifica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola CARLO RINALDINI (ANPC010006)

Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI(Piano 15106)
Importo totale richiesto	€ 22.000,00
Num. Delibera collegio docenti	11607/c38 del 30/11/2015
Data Delibera collegio docenti	05/11/2015
Num. Delibera consiglio d'istituto	11606/c38 del 30/11/2015
Data Delibera consiglio d'istituto	12/11/2015
Data e ora inoltro	30/11/2015 11:27:01
Si garantisce l'attuazione di progetti che supportino lo sviluppo sostenibile rispettando i principali criteri stabiliti dal MATTM	Si
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	Si

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati ed ai servizi digitali della scuola.: <u>utenti in rete</u>	€ 1.925,00	€ 2.000,00
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Spazi alternativi per l'apprendimento: <u>Spazi alternativi per l'apprendimento</u>	€ 19.766,00	€ 20.000,00
	Totale forniture	€ 21.691,00	
	Totale Spese Generali	€ 309,00	
	Totale Progetto	€ 22.000,00	€ 22.000,00
	TOTALE PIANO	€ 22.000,00	

anpc010006@istruzione.it

Da: pon@indire.it
Inviato: lunedì 30 novembre 2015 11:32
A: anpc010006@istruzione.it
Oggetto: Convalida inoltro del Piano relativo all'Avviso 2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI



In data 30/11/2015 ora 11:27:01 è stato inoltrato il piano dell'istituto ANPC010006 CARLO RINALDINI relativo all'Avviso 2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI

Non rispondere a questo messaggio, è stato inviato automaticamente dal sistema.
Se si necessita di assistenza effettuare la richiesta all'helpdesk tramite l'apposito form.

INDIRE: messaggio controllato dal server antivirus/antispam McAfee (4500)

INDIRE: messaggio controllato dal server antivirus/antispam McAfee (4500)

anpc010006@pec.istruzione.it

Da: posta-certificata@pec.actalis.it
Inviato: lunedì 30 novembre 2015 13:01
A: anpc010006@pec.istruzione.it
Oggetto: CONSEGNA: Candidatura n. 15106 - 2 - 12810 DEL 15/10/2015 - FESR -
Realizzazione AMBIENTI DIGITALI
Allegati: [dati-cert.xml](#); [postacert.eml](#) (1,21 MB)
Firmato da: posta-certificata@pec.actalis.it

Ricevuta di avvenuta consegna

Il giorno 30/11/2015 alle ore 13:01:04 (+0100) il messaggio

"Candidatura n. 15106 - 2 - 12810 DEL 15/10/2015 - FESR - Realizzazione AMBIENTI DIGITALI" proveniente da

"anpc010006@pec.istruzione.it"

ed indirizzato a "fondi.strutturali@postacert.istruzione.it"

è stato consegnato nella casella di destinazione.

Identificativo del messaggio: opec275.20151130130103.20301.10.1.6@pec.actalis.it