



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

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

pon
2014-2020

MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IVScuola IST.ARTE 'SCUOLA DEL LIBRO'
(PSSD04000T)

Candidatura N. 14739

2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici	
Denominazione	IST.ARTE 'SCUOLA DEL LIBRO'
Codice meccanografico	PSSD04000T
Tipo istituto	ISTITUTO D'ARTE
Indirizzo	VIA BRAMANTE, 20
Provincia	PU
Comune	URBINO
CAP	61029
Telefono	0722329892
E-mail	PSSD04000T@istruzione.it
Sito web	www.scuolalibrourbino.it
Numero alunni	716
Plessi	PSSD04000T - IST.ARTE 'SCUOLA DEL LIBRO'

Sezione: Rilevazioni dati sulla scuola

Criteri di ammissione/selezione come da Avviso



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 edilizia
scuolastica, 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 IST.ARTE 'SCUOLA DEL LIBRO'
(PSSD04000T)

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?	27
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su sezioni intere?	Sì - N. sezioni 8
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su un insieme di classi dello stesso anno?	Sì - Alcune classi dello stesso anno
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 Materiali didattici online

Rilevazione connettività in ingresso

Fornitore della connettività	TELECOM
Estremi del contratto	Alice business 20M Adaptive 512 F Acc base-ADSL ATM 10.01.2014



UNIONE EUROPEA

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 edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale

MIUR

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

Scuola IST.ARTE 'SCUOLA DEL LIBRO'
(PSSD04000T)

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 14739 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli tipo 10.8.1.A3

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
3	CI@sse3.0	€ 20.000,00	€ 18.093,10
	TOTALE FORNITURE		€ 18.093,10



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 edilizia scolastica, 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 IST.ARTE 'SCUOLA DEL LIBRO'
(PSSD04000T)

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

Sezione: Progetto

Progetto

Titolo progetto	Cl@sse3.0
Descrizione progetto	<p>In coerenza con le linee guida definite dal MIUR, si vuole progettare un modello di processo didattico innovativo che utilizzi le tecnologie digitali e si soffermi sulla nuova organizzazione spaziale delle aule in ambienti di apprendimento multimediali, per raggiungere gli obiettivi prioritari di miglioramento dell'istituto (prove INVALSI, Competenze chiave e di cittadinanza) e per permettere alla scuola di beneficiare significativamente del potenziale offerto dall'introduzione della tecnologia digitale. L'obiettivo del progetto è il successo formativo dell'alunno da raggiungere attraverso metodologie didattiche innovative più funzionali alla realizzazione e al conseguimento di risultati significativi, nello specifico di capacità dirette a esplorare, classificare fenomeni, definire questioni e problemi, stabilire e comprendere connessioni, costruire nuovi scenari interpretativi e progettare soluzioni. Un tipo di processo didattico innovativo che utilizzi le tecnologie digitali può garantire un apprendimento di tipo personalizzato, autonomo e soprattutto collaborativo. Il progetto metodologico didattico prevede che ogni alunno diventi protagonista della propria formazione; non esiste un unico tipo di intelligenza ma ognuno ha un proprio "stile di apprendimento".</p> <p>STRATEGIE DIDATTICHE. si utilizzeranno le seguenti strategie didattiche: cooperative learning e flipped classroom.</p> <p>SPAZI: L'aula sarà allestita con tutti gli strumenti multimediali che faciliteranno 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.</p> <p>Il nuovo ambiente di apprendimento vede gli alunni al centro dello spazio didattico. Il modello che deve realizzarsi sarà caratterizzato da grandi spazi aperti personalizzabili con arredi flessibili utilizzabili per creare ambienti per il lavoro di gruppo o individualizzato.</p> <p>TECNOLOGIE: A seconda della tipologia di approccio didattico, si utilizzeranno strumenti per: presentazione, lavoro di gruppo, lavoro individuale, creazione, gestione e condivisione dei contenuti come la LIM, tavoli interattivi, stampante 3D, computer e tablet con relativi mobili ricarica, piattaforma didattica per la condivisione dei contenuti</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Obiettivi specifici e risultati attesi

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

Gli obiettivi specifici previsti e i risultati che ci prefissiamo di raggiungere con tale progetto sono: • 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 "; • migliorare la capacità di programmazione, di progettazione, di valutazione e di controllo; • favorire una cultura aperta alle innovazioni; • favorire la centralità dell'alunno, • promuovere e sostenere l'innovazione per il miglioramento continuo della qualità dell'offerta formativa e dell'apprendimento, fornendo alle scuole modelli e strumenti per valutare il proprio lavoro e per identificare, valorizzare e utilizzare efficacemente le risorse disponibili, e per promuovere un migliore riconoscimento delle proprie potenzialità e dei risultati raggiunti dagli studenti e garantire a questi ultimi le competenze necessarie per un buon inserimento professionale e sociale, quindi la prosecuzione degli studi, attraverso la collaborazione con le imprese, le università e lo sviluppo di percorsi di formazione iniziale e permanente (life long learning); • consentire l'erogazione di servizi per gli utenti fruibili in modalità mobile.

Peculiarità del progetto rispetto a: organizzazione del tempo-scuola, riorganizzazione didattico-



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEIpon
2014-2020Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per Interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale

MIUR

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

Scuola IST.ARTE 'SCUOLA DEL LIBRO'
(PSSD04000T)

metodologica, innovazione curriculare, uso di contenuti digitali cfr Capitolo 3. "Modalità di partecipazione" al punto 1 lett. a) dell'Avviso

organizzazione didattico-metodologica: per i docenti e gli studenti è possibile accedere a nuovi contenuti grazie all'accesso ad internet; si avviano progetti di collaborazione con scuole estere tramite la videoconferenza e le piattaforme dei contenuti; le attività didattiche disciplinari nel nuovo ambiente "connesso" sono progettate 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 dal web, ad analizzarli 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.

innovazione curriculare: la diffusione delle tecnologie sta producendo nel modo di relazionarsi importanti mutamenti e la scuola intende assumere un ruolo strategico nell'educare le nuove generazioni, sia proponendo tecnologie della comunicazione come strumento in grado di potenziare lo studio e i processi di apprendimento individuali, sia aiutandoli a scoprire il mondo che ci circonda e ad analizzarlo con i laboratori tecnico-scientifici, sia guidandoli al processo di concretizzazione delle idee: dal progetto "teorico" alla realizzazione fisica (stampante 3D).

uso di contenuti digitali: la spinta all'innovazione e l'utilizzo degli strumenti digitali in classe connessi ad internet garantiscono la creazione di materiale scolastico multimediale. I docenti realizzeranno delle unità didattiche interattive, per stimolare e accompagnare i ragazzi verso l'utilizzo efficiente e responsabile delle risorse e assicurare un apprendimento produttivo.

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

Nel caso di alunni con DSA e disabilità, fare riferimento, nella prassi formativa, agli stili di apprendimento e alle diverse strategie che lo caratterizzano, diventa un elemento essenziale per il loro successo scolastico.

Tramite l'utilizzo di sistemi di condivisione di contenuti e di videoconferenza 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 tenute. Ciò consente all'alunno che si assenta frequentemente e a chiunque ne avesse bisogno, di non sentirsi escluso dal processo di insegnamento-apprendimento e di essere incluso nelle dinamiche della propria classe.

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.

Progetti POF 2015-2016:

- CI@sse2.0

. PROGETTO FORMAZIONE E-LEARNING

- ALTERNANZA SCUOLA-LAVORO: IMPRESA IN AZIONE

- EDUCHANGE

link: www.scuolalibrourbino.it/POF_14_15/FINALITA2014_2015.pdf



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 edilizia
scuolastica, 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 IST.ARTE 'SCUOLA DEL LIBRO'
(PSSD04000T)

**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 per l'apprendimento che si vuole realizzare prevede la creazione di un'ambiente adatto principalmente alla metodologia del Cooperative Learning, ma allo stesso tempo provvisto di elementi che possono essere adattati a diverse tipologie di ambienti di apprendimento. In questo spazio viene inserito per l'apprendimento frontale e condiviso una LIM touch IR con 10 tocchi e utenti simultanei per un'area attiva di 78" su 4:3, con speaker integrati e hub per la loro gestione affinché si possa diffondere l'audio. 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. Nell'ambiente creatosi gli alunni potranno osservare, sperimentare, misurare ed infine creare con gli strumenti tecnologici messi a loro disposizione: la document camera, la stampante 3D (stampante di facile utilizzo con display LCD per selezionare facilmente il file da stampare e scocca trasparente per rendere partecipi gli alunni del processo di stampa). Il materiale creato in aula e a casa potrà essere modificato, condiviso e valutato mediante la piattaforma cloud dei contenuti multimediali e interattivi. Le valutazioni ottenute tramite l'uso di questa piattaforma che funge 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. A completare l'ambiente così creato gli arredi: sedie in polipropilene e tavoli singoli modulari facilmente componibili in isole di lavoro. Si ritiene utile un microfono wireless docente e 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.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli	
Modulo	Costo totale
Cl@sse3.0	€ 18.093,10
TOTALE FORNITURE	€ 18.093,10

Sezione: Spese Generali

Riepilogo Spese Generali

Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	2,00 % (€ 400,00)	€ 400,00
Spese organizzative e gestionali	2,00 % (€ 400,00)	€ 400,00
Piccoli adattamenti edilizi	6,00 % (€ 1.200,00)	€ 400,00
Pubblicità	2,00 % (€ 400,00)	€ 200,00
Collaudo	1,00 % (€ 200,00)	€ 200,00
Addestramento all'uso delle attrezzature	2,00 % (€ 400,00)	€ 300,00
TOTALE SPESE GENERALI	(€ 1.906,90)	€ 1.900,00
TOTALE FORNITURE		€ 18.093,10
TOTALE PROGETTO		€ 19.993,10

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: 3
Titolo: Cl@sse3.0

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	Cl@sse3.0
Descrizione modulo	<p>Lo Spazio alternativo per l'apprendimento che si vuole realizzare prevede la creazione di un'ambiente adatto principalmente alla metodologia del Cooperative Learning, ma allo stesso tempo provvisto di elementi che possono essere adattati a diverse tipologie di ambienti di apprendimento.</p> <p>In questo spazio viene inserito per l'apprendimento frontale e condiviso una LIM touch IR con 10 tocchi e utenti simultanei per un'area attiva di 78" su 4:3, con speaker integrati e hub per la loro gestione affinché si possa diffondere l'audio. 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.</p> <p>Nell'ambiente creatosi gli alunni potranno osservare, sperimentare, misurare ed infine creare con gli strumenti tecnologici messi a loro disposizione: i tablet collegati alla rete internet con il wifi, la document camera, la stampante 3D (stampante di facile utilizzo con display LCD per selezionare facilmente il file da stampare e scocca trasparente per rendere partecipi gli alunni del processo di stampa).</p> <p>Il materiale creato in aula e a casa potrà essere modificato, condiviso e valutato mediante la piattaforma cloud dei contenuti multimediali e interattivi. Le valutazioni ottenute tramite l'uso di questa piattaforma che funge 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> <p>A completare l'ambiente così creato gli arredi: sedie in polipropilene e tavoli singoli modulari facilmente componibili in isole di lavoro.</p> <p>Si ritiene utile un microfono wireless docente e 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.</p>
Data inizio prevista	07/01/2016
Data fine prevista	31/05/2016
Tipo Modulo	Spazi alternativi per l'apprendimento
Sedi dove è previsto l'intervento	PSSD04000T - ARTISTICO NUOVO ORDINAMENTO - BIENNIO COMUNE PSSD04000T - ARTI FIGURATIVE PSSD04000T - DESIGN PSSD04000T - AUDIOVISIVO MULTIMEDIA PSSD04000T - GRAFICA PSSD04000T - MATERIE COMUNI C. P.

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

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

Scuola IST.ARTE 'SCUOLA DEL LIBRO'
(PSSD04000T)

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Lavagna Interattiva Multimediale con kit	LIM	1	€ 911,00
Videoproiettori fissi interattivi	Videoproiettore XGA ultracorto	1	€ 1.030,00
Document Camera portatile USB	Document Camera	1	€ 237,90
Stampante 3D	Stampante 3D GeniusBoard 3D Printer	1	€ 2.061,00
Arredi mobili e modulari	sedia polipropilene impilabile Ergos	24	€ 79,30
Arredi mobili e modulari	Tavolo per composizione ESA-OTTO Rettangolare	24	€ 190,00
Carrello e box mobile per ricarica, alloggiamento sincronizzazione notebook/tablet (anche wireless)	Mobiletto porta PC	1	€ 190,00
PC Laptop (Notebook)	notebook 15,6"	12	€ 600,00
TOTALE			€ 18.093,10



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

MIUR

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

Scuola IST.ARTE 'SCUOLA DEL LIBRO'
(PSSD04000T)

Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI(Piano 14739)
Importo totale richiesto	€ 19.993,10
Num. Delibera collegio docenti	C.d.D.n.4 delibera n.4
Data Delibera collegio docenti	29/10/2015
Num. Delibera consiglio d'istituto	C.d.I. n. 2 delibera n.9
Data Delibera consiglio d'istituto	30/11/2015
Data e ora inoltro	30/11/2015 12:02:49
Si garantisce l'attuazione di progetti che supportino lo sviluppo sostenibile rispettando i principali criteri stabiliti dal MATTM	Sì
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	Sì

Riepilogo moduli richiesti			
Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Spazi alternativi per l'apprendimento: CI@sse3.0	€ 18.093,10	€ 20.000,00
	Totale forniture	€ 18.093,10	
	Totale Spese Generali	€ 1.900,00	
	Totale Progetto	€ 19.993,10	€ 20.000,00
	TOTALE PIANO	€ 19.993,10	