



Candidatura N. 1010203 37944 del 12/12/2017 - FESR - Laboratori Innovativi

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	741
Plessi	PSSD04000T - IST.ARTE 'SCUOLA DEL LIBRO' PSSD040507 - CORSO SERALE



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. 1010203 sono stati inseriti i seguenti moduli:
Riepilogo moduli - 10.8.1.B2 Laboratori professionalizzanti

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
LI10-GRAFICA	LABORATORIO DI GRAFICA PER LA PROTOTIPAZIONE DI ARTEFATTI COMUNICATIVI	Non previsto	€ 86.853,00
	TOTALE FORNITURE		€ 86.853,00



Articolazione della candidatura

10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori

10.8.1.B2 - Laboratori professionalizzanti

Sezione: Progetto

Progetto

Titolo progetto	Graphic Design Fab lab
Descrizione progetto	<p>Il progetto ha come obiettivo l'innovazione in chiave digitale del laboratorio di grafica trasformandolo in uno spazio funzionale alla realizzazione di prototipi di artefatti afferenti a vari ambiti del Design grafico. Un settore di studio è quello del 'Paper Design' sia bidimensionale (il prodotto editoriale) che tridimensionale (packaging, espositori, artefatti per allestimenti...): attraverso plotter digitali di stampa e intaglio, stampanti professionali, attrezzature per il confezionamento, computer e software altamente specializzati, gli studenti avranno la possibilità di acquisire le competenze professionali attualmente richieste dal mondo del lavoro, esercitandosi nell'ambito delle procedure che caratterizzano le fasi successive alla progettazione dell'elaborato grafico e acquisendo consapevolezza di tutto il ciclo di produzione. L'altro settore sarà quello della comunicazione multimediale: grazie ai software dedicati, gli studenti affronteranno aspetti della progettazione quali la motion graphic e il web design. Un efficiente collegamento alla rete agevolerà il reperimento di materiali e di risorse on line oltre che la interazione tra gli studenti e con i docenti grazie all'implementazione di piattaforme on line per il supporto didattico ad ogni fase del progetto.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto



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)

Obiettivi specifici

Peculiarità del progetto rispetto a: riorganizzazione del tempo-scuola, riorganizzazione didattico-metodologica, innovazione curriculare, uso di contenuti digitali

Il laboratorio è concepito, non solo come il luogo nel quale gli studenti mettono in pratica quanto hanno appreso a livello teorico, ma come una metodologia didattica, che applicata anche nelle altre discipline consente agli studenti di acquisire il "sapere" attraverso il "fare". L'attività laboratoriale viene integrata nelle discipline sulla base di progetti didattici multidisciplinari. Lo scopo è quello di rinnovare la relazione tra discipline teoriche ed attività di laboratorio affinché lo studente, attraverso un processo induttivo, sia in grado di connettere il sapere acquisito in contesti applicativi, al sapere astratto. Il laboratorio è uno spazio accessibile in tutte le fasi del progetto e grazie alle piattaforme online il tempo scuola supera i confini dell'orario scolastico. Grazie alle tecnologie si simuleranno situazioni reali e si produrranno oggetti che richiedono l'apporto di diverse discipline. Metodologie didattiche basate sull'utilizzo delle tecnologie aiutano i docenti a realizzare interventi formativi centrati sull'esperienza, che consentono allo studente di apprendere soprattutto tramite la verifica della validità delle conoscenze acquisite in un ambiente interattivo di 'apprendimento per scoperta' o di 'apprendimento programmato', che simula contesti reali. Il laboratorio rappresenta la modalità trasversale che può caratterizzare tutta la didattica disciplinare e interdisciplinare per promuovere una preparazione completa e capace di continuo rinnovamento.

Strategie di intervento adottate dalla scuola per le disabilità ed eventuale impiego di ambienti e dispositivi digitali per l'inclusione o l'integrazione degli allievi con bisogni educativi speciali

Il progetto rappresenta un'ottima opportunità di inclusione per i ragazzi con maggiore disagio negli apprendimenti. La didattica laboratoriale già di per sé promuove l'inclusione nella misura in cui consente la personalizzazione dei percorsi di apprendimento (centralità dello studente per favorire lo sviluppo delle potenzialità e delle attitudini individuali) e lo sviluppo di competenze spendibili e orientative-professionalizzanti con effetti positivi sulla motivazione ad apprendere. La didattica laboratoriale valorizza i diversi stili cognitivi e promuove la cooperazione tra pari migliorando il clima relazionale all'interno della classe. Nelle attività che si svolgeranno a scuola grazie al cooperative learning gli alunni più competenti assisteranno i compagni scolasticamente meno capaci. Gli studenti saranno inoltre coinvolti attraverso attività strutturate e proposte con la piattaforma open source 'Moodle' grazie agli strumenti di interazione sincrona (la chat) e asincrona (messaggi, forum, wiki).



Descrizione del singolo progetto e descrizione di come le attrezzature si integrano con quelle esistenti

Il curriculum di istituto prevede il potenziamento del monte ore destinato ai laboratori e per questo nel nostro Istituto sono ancora attivi tutti i laboratori caratterizzanti ogni indirizzo. Nella sezione di Grafica, oltre agli spazi dedicati alla progettazione muniti di computer e software dedicati, sono presenti il laboratorio di fotografia, di serigrafia e di tipografia. I primi due sono stati in parte innovati in chiave digitale attraverso l'introduzione di strumentazioni aggiornate. Molto più critica è la situazione della tipografia che nel passato consentiva la realizzazione di prototipi di stampa, ma che attualmente non è più contemplata nei processi di produzione grafica. Il progetto nasce proprio dall'esigenza di riconnettere la fase di progettazione con quella di realizzazione dei prodotti finali attraverso l'utilizzo di strumentazioni aggiornate per consentire allo studente di avere una visione globale di tutto il processo di produzione e di esercitare le abilità specifiche e le competenze spendibili nel mondo del lavoro. Il progetto si concretizzerà attraverso stampanti o plotter da stampa e intaglio, rilegatrici, piegatrici gestite attraverso software professionali. Un fab lab per la progettazione e la prototipazione di prodotti grafici aperto anche alle richieste del territorio. Il laboratorio potenzierebbe la capacità di interazione con gli stakeholder proponendosi come luogo di ricerca, sperimentazione e implementazione di prodotti culturali di alto valore.

Informazioni sulle strumentazioni necessarie alla realizzazione dei laboratori, sugli interventi di rimodulazione degli spazi, da mostrare anche attraverso un layout grafico, e sulle modalità di utilizzo delle attrezzature che si intende acquisire, evidenziando in particolar modo gli elementi innovativi nel processo di formazione e di potenziamento delle competenze delle studentesse e degli studenti che si vogliono sviluppare.

Attualmente lo spazio in cui si intende realizzare il laboratorio per la realizzazione di prototipi presenta 5 computer e una stampante digitale oltre ad una serie di vecchie strumentazioni (macchine da stampa tipografiche, torchi...) che andrebbero rottamate per lasciare posto a isole: per la progettazione (anche di prodotti multimediali), per la predisposizione dei file di stampa, per la stampa, per il confezionamento e l'assemblaggio degli artefatti comunicativi. Occorre intervenire, dunque, sia sul fronte dello smaltimento delle vecchie macchine e arredi, che sulla rimodulazione dello spazio con nuovi arredi (tavoli, supporti per hardware, espositori) e sulla organizzazione delle aree-isole adibite ai processi di progettazione e produzione con strumentazioni tecnologiche dedicate come: plotter per stampa e intaglio, stampanti digitali, piegatrici, taglierine, cordonatrici, rilegatrici, computer e software professionali, tavolette grafiche, smart tv (per briefing, brainstorming, meeting report...). Tali aree saranno concepite in maniera tale da garantire agli studenti la possibilità di lavorare autonomamente nel rispetto dei principi della sicurezza nei luoghi di lavoro e al contempo la possibilità di passare in maniera fluida da una fase all'altra dello sviluppo dei progetti. In questo modo saranno potenziate non solo le competenze professionali, ma anche tutte le soft skills relative allo spirito di iniziativa ed imprenditorialità.

Elementi di congruità e coerenza della proposta progettuale con il PTOF della scuola

Dall'a.s 2010/2011 è attivo nell'Istituto un progetto di autonomia, che intervenendo sulla quota del 20%, prevede l'introduzione di moduli orari da 50 minuti per un totale di 40 interventi a settimana per tutto il quinquennio (anziché 34 ore da 60 minuti nel primo biennio, 35 ore da 60 minuti nel secondo biennio e nel monoennio) e comporta una riduzione del 16,7% del monte ore annuale di ciascuna disciplina restituita attraverso il potenziamento delle discipline di laboratorio. Il progetto dell'autonomia ha permesso alla scuola di mantenere l'assetto ordinamentale del Liceo e al tempo stesso di potenziare le discipline di indirizzo e laboratoriali che, con il riordino dei cicli e il passaggio da Istituto d'Arte a Liceo, erano notevolmente diminuite. I laboratori sono concepiti come luogo strategico oltre che per lo sviluppo delle competenze professionali, anche per il ruolo di volano per progetti didattici multidisciplinari dall'alto valore formativo.

Sezione: Criteri di valutazione**Elementi progettuali a supporto della valutazione**

Criterio di valutazione	Valore
1) livello di copertura della rete esistente all'atto della presentazione del progetto (con riferimento alle aree da destinare ai laboratori):	tra l'80% e il 100%
2) connessione internet	Si Estremi del contratto / Convenzione: TIM SUPER FIBRA 100 MB CONTRATTO N. 0722327065
3) realizzazione di un progetto che preveda l'impiego di ambienti e attrezzature 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	Si Il progetto avvalendosi di strumentazioni informatiche consentirà l'utilizzo di software che migliorano l'accessibilità a chi necessita di tecnologie o configurazioni particolari. Nell'ambiente saranno rimosse tutte le barriere architettoniche e strumentali che rischiano di limitare la mobilità di studenti con disabilità. L'area sarà insonorizzata con barriere fonoassorbenti per l'ipersensibilità sensoriale. La disposizione delle isole consentirà agli studenti di muoversi autonomamente.
4) connessione con altri spazi laboratoriali della scuola e utilizzo coordinato degli stessi	Si Il laboratorio sarà in connessione con gli altri presenti in sezione: in quello di fotografia si produrranno i materiali iconografici grazie alla sala di posa e ai computer per la rielaborazione digitale delle immagini; il laboratorio di serigrafia consentirà la stampa su altri supporti. L'aula aumentata dalla tecnologia realizzata attraverso un precedente PON_FESR favorirà nelle varie fasi dei progetti momenti di confronto (briefing iniziali, brainstorming, meeting report gruppi di progetto).



5) utilizzo dei laboratori con metodologia didattica innovativa	Si Flipped Classroom Altro (specificare) Learning by doing and by creating, Cooperative learning, Project-based learning
6) Utilizzo dei laboratori oltre l'orario scolastico anche per garantire una maggiore apertura al territorio	Si Ore extra curriculari apertura previste: 168
7) Appartenenza alla rete dei poli tecnico professionali	No

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
LABORATORIO DI GRAFICA PER LA PROTOTIPAZIONE DI ARTEFATTI COMUNICATIVI	€ 86.853,00
TOTALE FORNITURE	€ 86.853,00

Sezione: Spese Generali

Riepilogo Spese Generali

Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	(€ 1.752,93)	€ 1.752,93
Spese organizzative e gestionali	(€ 1.752,93)	€ 1.752,93
Piccoli adattamenti edilizi	(€ 5.258,80)	€ 5.258,80
Pubblicità	(€ 1.752,93)	€ 1.752,93
Collaudo	(€ 876,46)	€ 876,46
Addestramento all'uso delle attrezzature	(€ 1.752,93)	€ 1.752,93
TOTALE SPESE GENERALI	(€ 13.147,00)	€ 13.146,98
TOTALE FORNITURE		€ 86.853,00
TOTALE PROGETTO		€ 99.999,98

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: LI10-GRAFICA

Titolo: LABORATORIO DI GRAFICA PER LA PROTOTIPAZIONE DI ARTEFATTI COMUNICATIVI

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	LABORATORIO DI GRAFICA PER LA PROTOTIPAZIONE DI ARTEFATTI COMUNICATIVI
Descrizione modulo	Il modulo prevede l'implementazione del laboratorio di grafica con strumentazioni per la realizzazione di prototipi di artefatti comunicativi digitali (web design, motion graphic, fotografia...), bidimensionali (prodotti editoriali tradizionali come brochure, riviste, cataloghi, poster...) e tridimensionali (packaging, espositori, elementi per allestimenti spazi espositivi...).
Data inizio prevista	01/09/2018
Data fine prevista	31/12/2019
Tipo Modulo	LI10-GRAFICA
Sedi dove è previsto l'intervento	PSSD04000T - GRAFICA

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc)	SCANNER PIANO A3 Risoluzione 600x600 dpi	1	€ 2.133,00
Strumenti e attrezzature per allestimento fab lab (plotter/frese CNC, laser cutter, kit elettronica, torchietti, ricamatrici, scanner 3D ecc)	Stampante multifunzione	1	€ 8.520,00
Strumenti e attrezzature per allestimento fab lab (plotter/frese CNC, laser cutter, kit elettronica, torchietti, ricamatrici, scanner 3D ecc)	Plotter stampa e taglio	1	€ 14.500,00
Strumenti e attrezzature per allestimento fab lab (plotter/frese CNC, laser cutter, kit elettronica, torchietti, ricamatrici, scanner 3D ecc)	PLOTTER DA TAGLIO IN PIANO E CORDONATURA	1	€ 9.800,00



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
MIUR

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

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

Strumenti e attrezzature per allestimento fab lab (plotter/frese CNC, laser cutter, kit elettronica, torchietti, ricamatrici, scanner 3D ecc)	Plotter UV benchtop	1	€ 23.700,00
Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc)	PC DESKTOP	9	€ 1.500,00
Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc)	PC LAPTOP	2	€ 4.000,00
Software strettamente indispensabili per l'utilizzo didattico ottimale delle apparecchiature (controllo su totale software non superiore al 20%)	SOFTWARE PER IL DESIGN GRAFICO	1	€ 4.000,00
Arredi (fissi, mobili, modulari ecc)	pareti mobili fonoassorbenti	5	€ 540,00
TOTALE			€ 86.853,00



Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Graphic Design Fab lab	€ 99.999,98
TOTALE PROGETTO	€ 99.999,98

Avviso	37944 del 12/12/2017 - FESR - Laboratori Innovativi(Piano 1010203)
Importo totale richiesto	€ 99.999,98
Num. Delibera collegio docenti	N.5 del 16/05/2017
Data Delibera collegio docenti	16/05/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	n. 15
Data Delibera consiglio d'istituto	09/02/2018
Data e ora inoltro	09/03/2018 13:39:43
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 da parte dei revisori contabili all'ultimo anno di esercizio 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.B2 - Laboratori professionalizzanti	LI10-GRAFICA: <u>LABORATORIO DI GRAFICA PER LA PROTOTIPAZIONE DI ARTEFATTI COMUNICATIVI</u>	€ 86.853,00	Non previsto
	Totale forniture	€ 86.853,00	
	Totale Spese Generali	€ 13.146,98	
	Totale Progetto	€ 99.999,98	
	TOTALE PIANO	€ 99.999,98	