Numero totale alunni dell'istituzione scolastica \*



Numero totale alunni scuola secondaria di primo grado \*



La scuola è dotata di connettività di rete in ingresso? \*

Sì

No

Qualità della connettività di rete \*

Connettività uguale o superiore a 30Mb

Connettività inferiore a 30Mb

Livello di copertura della rete presente nell’istituzione scolastica all’atto della presentazione del progetto (aule ordinarie, aule speciali, uffici) \*

tra l'80% e il 100%

tra il 50% e il 79%

inferiore al 50%

Risultati INVALSI secondaria di primo grado classi terze - Prova nazionale - ITALIANO - Sezione: Andamento negli ultimi anni scolastici - Media del punteggio percentuale al netto del cheating a.s. 2013-2014 (Indicare) \*

65,9%

Risultati INVALSI secondaria di primo grado classi terze - Prova nazionale - ITALIANO - Sezione: Andamento negli ultimi anni scolastici - Media del punteggio percentuale al netto del cheating a.s. 2014-2015 (Indicare) \*

70,00%

Risultati INVALSI secondaria di primo grado classi terze - Prova nazionale - ITALIANO - Sezione: Andamento negli ultimi anni scolastici - Media del punteggio percentuale al netto del cheating a.s. 2015-2016 (Indicare)

62,8%

Risultati INVALSI secondaria di primo grado classi terze - Prova nazionale - MATEMATICA - Sezione: Andamento negli ultimi anni scolastici - Media del punteggio percentuale al netto del cheating a.s. 2013-2014 (Indicare) \*

59,3%

Risultati INVALSI secondaria di primo grado classi terze - Prova nazionale - MATEMATICA - Sezione: Andamento negli ultimi anni scolastici - Media del punteggio percentuale al netto del cheating a.s. 2014-2015 (Indicare) \*

47,1%

Risultati INVALSI secondaria di primo grado classi terze - Prova nazionale - MATEMATICA - Sezione: Andamento negli ultimi anni scolastici - Media del punteggio percentuale al netto del cheating a.s. 2015-2016 (Indicare) \*

49,9%

Presenza di ambienti specifici di apprendimento e dispositivi digitali per l’inclusione o l’integrazione impiegati nella scuola (esplicitare) \*

n.1 laboratorio mobile

n.9 pc portatili

n.6 LIM

Eventuale dotazione della scuola di servizi per gli utenti fruibili in modalità mobile \*

Registro elettronico

Prenotazione online laboratori e aule speciali (tramite registro elettronico)

Biblioteca

Materiali didattici on line

Formazione docenti

E-learning a supporto degli studenti

Web mail

Web magazine (rivista web)

Calendario eventi online

Altro:



a) AMBIENTI DI APPRENDIMENTO/DOTAZIONI TECNOLOGICHE/LABORATORI

Titolo del progetto \*

**IDEA**: **I**nnovazione **D**idattica **E** **A**pprendimento

Descrizione sintetica del progetto (abstract), max 600 caratteri \*

Il digitale oggi è “motore” di cambiamenti sociali e la Scuola deve indirizzare gli allievi diventare fruitori oculati, critici e consapevoli di contenuti digitali. Una didattica innovativa “pregna” di tecnologie favorisce i processi di apprendimento per l’acquisizione di competenze richieste ad un cittadino del domani.

La realizzazione di un’aula alternativa, intesa come Ambiente Digitale, è il nostro punto di partenza; uno spazio rimodulabile pensato per accogliere attività diversificate, con tecnologie e arredi adatti alla fruizione sia individuale che collettiva.

La realizzazione di un Makerspace quale aula alternativa e complementare allo spazio tradizionale, è il nostro punto di partenza; uno spazio dedicato, distribuito e mobile, pensato per progettare, esplorare e creare con attrezzi, materiali e tecnologie. Il Makerspace sarà finalizzato prioritariamente alla promozione di competenze matematiche e scientifiche, ma supporterà, al tempo stesso, l'apprendimento interdisciplinare, poiché consente di coniugare arte, letteratura, scienza e competenze sociali, grazie a una abbondante e libera disponibilità di materiali, messi a disposizione con criteri estetici e facilità di accesso, anche ai fini della promozione dell'autonomia personale nel processo di costruzione della conoscenza.

Elementi di congruità e coerenza della proposta progettuale con il PTOF della scuola (dovrà essere data evidenza dell’uso di tecnologie didattiche innovative, coerenti con gli ambienti richiesti) \*

Elementi di congruità sono ravvisabili nella progettazione dell'ambiente di apprendimento della scuola che prevede:

 organizzazione progettuale della didattica, ispirata al modello di una logica di insieme, in cui sia possibile agli alunni rintracciare i significati delle esperienze, trovare motivazioni personali all’apprendimento e agire in pratiche sociali;

 metodologie di insegnamento e di apprendimento esperienziali, riflessive e interattive. I processi di insegnamento-apprendimento sono attuati applicando il modello circolare di D. Kolb (New York, 1939);

 organizzazione inter e trandisciplinare della didattica […]

 apertura al territorio, inteso come luogo di saperi che la scuola deve assumere in forma complementare ai saperi tradizionali della scuola;

 progressiva implementazione, anche nel primo ciclo di istruzione, della didattica laboratoriale per “fare” e per “riflettere sul fare” in contesti di esperienze attive e pratiche sociali, per decostruire ed analizzare le relazioni all’interno dei fenomeni ma anche per conferire loro significati;

 valorizzazione della pluralità di contesti didattici (laboratori, aule multimediali, espressione creativa, ricerca, ambiente naturale, territorio nelle sue diverse espressioni) […]

 valorizzazione di media diversi che compenetrino le diverse forme di linguaggio, nell’ottica di valorizzazione di ciascuno di essi in risposta alla complessità della comunicazione e alle diverse intelligenze degli allievi;

 progressiva attuazione di comunità di pratiche in rete (e-learning) intese come “spazi interattivi”, e non solo come “piattaforme”, dove realizzare processi culturalmente significativi tra pari;

 uso delle tecnologie digitali come strumenti per amplificare gli spazi di conoscenza e di comunicazione. Le TIC, e la Lim in particolare, non rappresentano per noi solo una infrastruttura tecnologica, quanto una valenza culturale e metodologica per ottimizzare la comunicazione didattica, anche nell’orizzonte di sviluppo della cittadinanza in rete;

 valorizzazione dell’insegnamento delle lingue straniere, come opportunità formativa non solo strumentale, ma anche interculturale;

 progressiva attuazione, in ogni ordine di scuola, delle pratiche di valutazione formativa e di valutazione autentica finalizzate anche all’autovalutazione e all’orientamento.

(si veda paragrafo 2.6 del PTOF, pp.23-26- [www.iocprimolevi.gov.it](http://www.iocprimolevi.gov.it))

Obiettivi specifici e risultati attesi, max 600 caratteri \*

Stimolare l’apprendimento delle competenze chiave.

Favorire “l’inclusione digitale” incrementando l’accesso a internet, le competenze digitali e la fruizione servizi online tra studenti di contesti sociali differenti, studenti BES, DSA e disabili.

Aumentare le capacità di programmazione, di progettazione, di valutazione e di controllo;

Sviluppare una cultura aperta alle innovazioni;

Incentivare la costruzione collaborativa di contenuti

Peculiarità del progetto rispetto a: riorganizzazione didattico-metodologica, innovazione curriculare, organizzazione del tempo-scuola, uso di contenuti digitali, strategie di intervento adottate per le disabilità, aspetti inter e multidisciplinari, max 600 caratteri \*

Nel nuovo ambiente didattico lo studente formula le proprie ipotesi, ne controlla le conseguenze, progetta e sperimenta, raccoglie dati dal web, li analizza e li confronta con quanto formulato.

Gli alunni possono creare nuovi contenuti analizzando le fonti messe a disposizione dalla rete, tale documentazione potrà essere utilizzata offline (ebook) o online (siti web) fino a creare una biblioteca digitale.

La progettazione di UDA interattive imperniata sulle TIC potenzierà i processi di apprendimento e di inclusione scolastica favorendo, inoltre, lo sviluppo del pensiero computazionale.

Nel nuovo ambiente di apprendimento la didattica sarà imperniata attorno alla progettazione e alla soluzione di problemi. Gli alunni potranno formulare e falsificare le proprie ipotesi, sperimentando e raccogliendo dati anche dal web.

Sarà inoltre possibile creare nuovi contenuti, utilizzando fonti in rete in modalità offline (ebook) o online (siti web), fino a creare una biblioteca digitale. La progettazione di UDA interattive imperniate sulle TIC potenzierà i processi di personalizzazione degli apprendimenti, di inclusione scolastica e di sviluppo del pensiero computazionale.

Modello/i di ambiente che si intende realizzare \*

SPAZI ALTERNATIVI per l’apprendimento

LABORATORI MOBILI

AULE “AUMENTATE” dalla tecnologia

Altro:

Descrizione del modello di ambiente che si intende realizzare (esporre le modalità di collocazione delle attrezzature che si intende acquisire). \*

Spazio ibrido di apprendimento per la realizzazione della didattica "always-on education" in grado di valorizzare a pieno le potenzialità delle tecnologie mobili e di rete, sia per lo studio collaborativo (anche a casa), sia per l'accesso individuale ai saperi. Le dotazioni tecnologiche saranno "mobili", con il supporto di un apposito carrello, e messe a disposizione degli alunni, che potranno usufruirne in maniera autonoma. Gli arredi e le tecnologie utilizzate consentiranno la rimodulazione degli spazi in base alle attività didattiche. Le postazioni saranno costituite da tavoli modulari a forma trapezoidale (60°) dotati di ruote con sistema di bloccaggio adattabili a qualsiasi tipo di lezione: in file, in gruppi, a onde o a cerchio da 6 postazioni attorno ad un Hub per la ricarica e la sincronizzazione dei dispositivi.

Disponibilità di spazi, aule, laboratori idonei nelle strutture e nelle infrastrutture. \*

Sarà predisposto uno spazio per l’allestimento dell’aula digitale. La mobilità prevista per gli arredi e le attrezzature consentirà, all’occorrenza, il loro utilizzo anche all’interno di aule standard. La scelta delle attrezzature sarà orientata al mantenimento della compatibilità con quanto già esistente all’interno dei plessi scolastici.

Numero plessi coinvolti nel progetto \*



Numero classi coinvolte nel progetto \*

Le 5 classi seconde dell’Istituto



Numero studenti coinvolti nel progetto \*

100-110



b) CORSI/MODULI SPECIFICI A FAVORE DEGLI STUDENTI

Azioni previste, tempi, modalità,...(descrivere), max 400 caratteri \*

* Uso corretto ed ergonomico di arredi e dispositivi. Lezione terorico-pratica di 2 ore per classe.
* Introduzione al pensiero computazionale. Le basi del coding applicate alla robotica educativa. Laboratorio di 4 ore per classe

La quota del 20% del curricolo dell'autonomia sarà dedicata alla prevista didattica laboratoriale, imperniata attorno alla progettazione e al problem solving. In particolare, per ogni classe si attueranno moduli progettuali (UDA) di n.10 ore ciascuno, che prevedono attività di laboratorio per la promozione del pensiero computazionale, le basi del coding applicate alla robotica educativa. Il processo di insegnamento-apprendimento adotterà il modello circolare di David Kolb che prevede: esperienza / osservazione riflessiva / concettualizzazione / rappresentazione dell'esperienza.

VOCI DI COSTO E SPESA AZIONI a) e b)

Progettazione, max 2% (€) \*

€.400,00

Spese organizzative e gestionali, max 2% (€) \*

€.300,00

Forniture (spesa comprensiva di collaudo, assistenza tecnica e formazione del personale docente relativamente all’installazione e alla gestione del sistema) (€) \*

Non sussiste limite percentuale per questa voce di spesa

€.17300,00

Piccoli adattamenti edilizi e infrastrutturali, max 6% (€) \*

Si sottolinea l'opportuna attenzione al pieno rispetto delle norme in materia di sicurezza

€.1200,00

Corsi/moduli specifici a favore degli studenti max 4% (€) \*

€.800,00

Costo totale del progetto azioni a) e b) \*

€.20000,00