

Domanda di adesione

Dati del dirigente scolastico

Nome: ANNA LIA
Cognome: MINOIA
E-mail: annalia.minoia@istruzione.it

Utente delegato alla compilazione della domanda

Nome:
Cognome:

Anagrafica dell'istituto

Denominazione: 23 C.D. EL/7
Tipologia: SCUOLE ELEMENTARI
Codice meccanografico: BAEE84401G
Indirizzo: VIA GIUSEPPE BARTOLO, 8
Comune: BARI **Provincia:** BARI
Telefono: 0805046347 **Fax:** 0805046347
E-mail scuola: BAIC84400D@istruzione.it

Dati adesione all'avviso

AVVISO PUBBLICO PER LA REALIZZAZIONE DI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INNOVATIVI #PNSD - AZIONE #7 - prot. n. 30562 del 27-11-2018

SEZIONE E - Scheda Tecnica/Progetto

Candidatura istituzione scolastica

A. Descrizione della proposta progettuale complessiva, degli obiettivi, delle finalità, dei risultati attesi e dell'impatto previsto sugli apprendimenti (max 1000 car.)

A partire dalle attività di potenziamento più diffuse nel nostro IC, la proposta progettuale si pone l'obiettivo della "naturalizzazione" dell'utilizzo delle competenze digitali nelle esperienze didattiche curricolari, per l'intera scuola primaria, senza che queste costituiscano un campo di sviluppo a sé stante.

L'ambiente di apprendimento rappresenterà un laboratorio mobile e flessibile, adattabile alle diverse esigenze e in grado di incentivare il "pensiero computazionale" attraverso il Coding e la Robotica educativa, sviluppare la creatività e l'immaginazione grazie allo storytelling, la modellazione 3D e le attività di tinkering.

Finalità principale del percorso, sarà quindi perseguire tali obiettivi attraverso attività inter/transdisciplinari che siano in grado di mettere in gioco contenuti, abilità e competenze "all'interno di un sistema totale senza confini stabili tra le discipline stesse", grazie al modello pratico-teorico dei set di apprendimento di natura costruzionista.

B. Descrizione degli spazi dell'ambiente di apprendimento, specificando anche se trattasi di un unico locale o di più locali adiacenti e comunicanti (max 1000 car.)

Lo spazio individuato per il laboratorio è l'auditorium della scuola, ambiente ampio, luminoso, già caratterizzato da pareti azzurre (che favoriscono la piacevolezza dell'ambiente) e fornito di un'ampia tribuna con sedili e balconate per percorrere lo spazio lungo il perimetro senza attraversare l'ampia area centrale. L'auditorium, già fornito di videoproiettore, comunica con la scuola dell'infanzia attraverso un'ampia apertura posta di fronte alle due porte laterali di entrata che immettono nell'atrio del plesso della primaria, utilizzato abitualmente anche per le mostre dei lavori didattici in virtù della sua grandezza. Lo spazio centrale si presta ad essere differenziato e articolato attraverso pannelli mobili, in base alle esigenze didattiche. I bagni per adulti e bambini sono vicini e facilmente accessibili sia lato scuola primaria, sia lato scuola dell'infanzia.

B.1 - Ubicazione dell'Ambiente di apprendimento innovativo

| Codice Meccanografico del plesso | Indirizzo | Città | Telefono |
|----------------------------------|-------------------------|-------|------------|
| BAEE84401G | VIA GIUSEPPE BARTOLO, 8 | Bari | 0805046347 |

B.2 - Ampiezza dello spazio individuato per allestimento dell'ambiente di apprendimento innovativo

- Oltre 50 mq e fino a 60 mq
 Oltre 60 mq e fino a 70 mq
 Oltre 70 mq e fino a 80 mq
 Oltre 80 mq

B.3 Connessione disponibile nello spazio destinato ad ambiente di apprendimento innovativo

- ADSL
 Fibra ottica
 Nessuna connessione

B.4 - Eventuali impianti già esistenti nello spazio destinato ad ambiente di apprendimento innovativo (campi non obbligatori)

- Impianto di distribuzione elettrica
 Insonorizzazione acustica
 Diffusione audio
 Cablaggio LAN/WLAN

C. Descrizione degli arredi previsti nell'ambiente di apprendimento innovativo da realizzare (max 1000 car.)

Il laboratorio è costituito da un unico ambiente polivalente, articolabile in spazi più contenuti destinati a piccoli gruppi, grazie alla previsione di pannelli divisorii fonoassorbenti. Lo spazio sarà fornito di 24 banchi modulari esatondi colorati con piano in melaminico e altrettante sedie ergonomiche, in maniera da occupare solo lo spazio strettamente necessario in funzione del numero di studenti presenti. Completano l'arredamento 2 tavoli ribaltabili aggregabili rettangolari su ruote, destinabili alle attività di gruppo di making, tinkering e robotiva creativa con materiali da riciclo.

C.1 - Tipologia di arredi previsti nell'ambiente che sarà realizzato (una o più scelte).

- Banchi e tavoli componibili
 Sedie mobili e sedute morbide
 Armadi e contenitori
 Arene e tribunette

D. Descrizione delle attrezzature che saranno acquisite per l'ambiente di apprendimento da realizzare (max 1000 car.)

L'ambiente verrà attrezzato con monitor interattivo 65" munito di carrello ribaltabile a 90° nonché di carrello per ricarica notebook/tablet, utilizzabile sia per i tablet già in possesso della scuola sia per gli altri 4 notebook di cui si è previsto l'acquisto. Completano l'attrezzatura: kit per la robotica graduati per difficoltà e differenziati per tipologia e materiali, in maniera da soddisfare le esigenze dei principianti quanto degli utenti più avanzati, senza dimenticare le necessità specifiche degli studenti con Bisogni Educativi Speciali; kit per il making; kit per lo storytelling (con possibilità di produrre cartoni animati) e il problem solving; kit di primo livello per le STEM; materiale elettronico per le attività di tinkering, making e robotica creativa.

D.1 Tipologia delle attrezzature che saranno acquisite per la realizzazione dell'ambiente di apprendimento (una o più scelte)

- Dispositivi HW e SW per realtà virtuale
- Dispositivi HW e SW per didattica collaborativa e cloud
- Piccoli dispositivi e accessori per il making
- Dispositivi per la robotica educativa e coding
- Dispositivi e materiali per le attività creative e STEAM

E. Descrizione delle metodologie didattiche innovative che saranno attivate nell'ambiente di apprendimento (max 1000 car.)

La metodologia didattica si rifà al costruzionismo di Papert, in cui la creazione di ambienti per l'apprendimento che utilizzano tecnologie ha come focus centrale l'allievo e le sue attività concrete che generano apprendimenti. La trasversalità degli stessi verrà perseguita attraverso il making e il tinkering, l'apprendimento cooperativo e lo storytelling, per favorire il potenziamento didattico delle materie umanistiche.

Le attività di coding e l'utilizzo fluido dei media computazionali avverrà sempre in un contesto concreto, by-doing, finalizzato alla soluzione di problemi e alla realizzazione di nuove soluzioni. Il focus sarà sempre su ciò che si sta creando e non sugli strumenti in sé, che verranno scelti e utilizzati in base alla loro adeguatezza al problem-solving concreto.

Anche l'utilizzo di blog dedicati, per l'archivio di risorse utili e/o degli artefatti realizzati, verrà sempre finalizzato e contestualizzato nello svolgimento dell'attività proposta.

E.1 Tipologia delle metodologie adottate (una o più scelte)

- Apprendimento cooperativo e peer to peer
- Didattica laboratoriale
- Problem solving
- Debate
- Flipped classroom
- Ricerca/azione
- Altro

E.2.1 - Significatività dell'esperienza - indicare gli anni di esperienza pregressa nella scuola nell'uso delle metodologie di cui al punto precedente (se nessuno, inserire 0)

4

E.2.2 - Significatività dell'esperienza - numero delle classi che saranno coinvolte in modo continuativo nell'utilizzo dell'ambiente di apprendimento (se nessuna, inserire 0)

20

E.2.3 - Significatività dell'esperienza - numero degli alunni beneficiari che utilizzeranno l'ambiente di apprendimento in modo continuativo (se nessuno, inserire 0)

500

E.2.4 - Significatività dell'esperienza - numero delle discipline coinvolte nella gestione dell'ambiente di apprendimento (se nessuna, inserire 0)

6

F. Descrizione delle attività di formazione per i docenti per l'utilizzo efficace dell'ambiente di apprendimento (max 1000 car.)

A partire dall'a.s. 2017/2018, i progetti relativi a coding e robotica creativa sono stati improntati a una formazione sul campo delle docenti coinvolte, attraverso percorsi di co-teaching, in base a quanto previsto dal PNSD d'Istituto per la formazione dei docenti, che privilegia il modello della comunità di pratica e del learning by doing, mettendo in atto processi di ricerca-azione, che permettano una modifica sostanziale (e non solo formale) dell'azione didattica.

Il piano triennale di formazione della scuola 2019/2022, prevede 25 ore annuali dedicate alla formazione digitale dei docenti dell'I.C., a cui si affiancherà la formazione prevista dal PNSD da parte dell'Animatore Digitale (per un massimo di 20 ore), che verrà adeguatamente tarata sulle specificità dell'ambiente innovativo nonché organizzata secondo i principi e le modalità previste nel PNSD d'Istituto, così come sopra descritto.

F.1 Rilevanza della formazione dei docenti per l'utilizzo dell'ambiente di apprendimento (se nessuno, inserire 0)

| | Numero: |
|---|---------|
| Numero complessivo di ore di formazione previste | 20 |
| Docenti già formati sull'uso delle metodologie indicate nel punto D.1 | 13 |
| Docenti che si intende formare con l'avvio del progetto | 31 |

G. Eventuali soggetti pubblici e/o privati che collaborano al progetto (a titolo non oneroso per il proponente - campi non obbligatori) - Il dirigente scolastico prende atto che tali soggetti non possono ricoprire poi anche il ruolo di fornitori di beni o servizi, in quanto questi devono essere individuati pubblicamente nel rispetto della normativa vigente in materia di contratti pubblici.

| Denominazione | Codice Fiscale | Numero protocollo dell'impegno | Breve descrizione della collaborazione |
|---------------|----------------|--------------------------------|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

H. Eventuali quote di cofinanziamento per la realizzazione del progetto (campi non obbligatori)

| Denominazione cofinanziatore | Impiego previsto del cofinanziamento | Importo cofinanziamento - Euro - |
|------------------------------|--------------------------------------|----------------------------------|
| | | |
| | | |
| | | |

H.1 - Somma totale del cofinanziamento (campo non obbligatorio - in caso di discordanza con il totale delle somme inserite per ciascun co-finanziatore, farà fede l'importo totale inserito in questo campo)

Piano finanziario

1 - Finanziamento richiesto al MIUR max € 20.000,00 (escluso il totale dell'eventuale cofinanziamento di cui al precedente punto H.1) - Campo obbligatorio

20000

2 - Acquisti di beni, compresi gli arredi, e attrezzature digitali per gli ambienti di apprendimento (minimo 80% del finanziamento concesso)

17500

3 - Piccoli lavori edili funzionali alla realizzazione degli spazi fisici degli ambienti di apprendimento e spese per l'allestimento di dispositivi di sicurezza o per l'assicurazione sulle strumentazioni nel primo anno dalla fornitura: nella misura massima del 15% del finanziamento concesso (se non previste inserire 0)

15000

4 - Spese generali, tecniche e di progettazione: nella misura massima del 5% del finanziamento concesso (se non previste inserire 0)

1000

Contatti

Indicare i contatti del Dirigente scolastico e di almeno un referente del progetto in caso di ammissione a finanziamento

| | Nome | Cognome | Telefono fisso diretto | Telefono mobile | e-mail diretta |
|-----------------------|--------------|---------|------------------------|-----------------|-----------------------------|
| Referente di progetto | Maria Grazia | Fiore | 0805046347 | 3336592991 | fiore.mariagrazia@gmail.com |
| Dirigente scolastico | Anna Lia | Minoia | 0805013617 | 3498763873 | annaliam@libero.it |

SEZIONE F - Eventuale documentazione

ANNALIA CI-CF.pdf

Ulteriori informazioni

Data invio domanda: 17/12/2018 13.10.13