



Candidatura N. 14754
2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	A. PASSONI
Codice meccanografico	TOSD02000L
Tipo istituto	ISTITUTO D'ARTE
Indirizzo	VIA DELLA ROCCA N.7
Provincia	TO
Comune	Torino
CAP	10123
Telefono	0118177377
E-mail	TOSD02000L@istruzione.it
Sito web	www.lapassoni.gov.it
Numero alunni	984
Plessi	TOSD02000L - A. PASSONI

Sezione: Rilevazioni dati sulla scuola

Criteria di ammissione/selezione come da Avviso



Numero di aree da destinare ad ambienti digitali	42
Numero di aree da destinare ad ambienti digitali provviste di copertura rete	42
Percentuale del livello di copertura della rete esistente	100%
Con questa proposta progettuale quante classi pensate di coinvolgere?	42
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su sezioni intere?	No
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su un insieme di classi dello stesso anno?	No
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 Materiali didattici online

Rilevazione connettività in ingresso

Fornitore della connettività	FASTWEB SPA
Estremi del contratto	PROT.5438 DEL 5/11/2014



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 14754 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli tipo 10.8.1.A3

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
4	UNA METAFORA DELLA CREATIVITA': 'La creatività è mobile e multiuso'	€ 20.000,00	€ 19.371,56
	TOTALE FORNITURE		€ 19.371,56

Articolazione della candidatura

10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori

10.8.1.A3 - Ambienti multimediali

Sezione: Progetto

Progetto

Titolo progetto	UNA METAFORA DELLA CREATIVITA': LABORATORIO MOBILE MULTIUSO- La creatività è mobile e multiuso
Descrizione progetto	<p>LABORATORI MOBILI: dispositivi e strumenti mobili (per varie discipline, esperienze laboratoriali, scientifiche, umanistiche, linguistiche, digitali e non, artistiche) in carrelli e box mobili, a disposizione di tutta la scuola, che possono trasformare un'aula "normale" in uno spazio multimediale e di interazione; l'aula si trasforma così in uno spazio in grado di proporre una varietà di configurazioni: dai modelli più tradizionali al lavoro in gruppi.</p> <p>Nella nostra istituzione scolastica si pone sempre più l'esigenza di avere ambienti laboratoriali disciplinari: laboratorio di lingue, laboratorio di progettazione e di design, modellizzazione 3D, nei vari ambiti specifici degli indirizzi delle classi del triennio e nei laboratori artistici delle classi del I Biennio. L'esigenza di prediligere strutture mobili a strutture fisse nasce da problemi dovuti agli spazi e alla fruibilità degli stessi. Nel nostro istituto gli studenti non hanno aule fisse, ma si muovono all'interno della struttura a seconda delle discipline da affrontare. Inoltre nell'arco degli ultimi anni si è verificato un incremento del numero degli iscritti, che determina l'impossibilità di vincolare aule a specifiche attività laboratoriali.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Obiettivi specifici e risultati attesi

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

Obiettivi generali

Con questa logica si è approntata la progettazione di laboratori mobili che permetterà di incrementare l'utilizzo di software specifici per la grafica 2D e 3D nell'ambito delle materie d'indirizzo. Acquisire, con uno scanner di precisione e una stampante 3D, nuove metodologie di modellazione tridimensionale. Gestire ed implementare lezioni interattive, con particolare riferimento alla Storia dell'arte. Gestire ed implementare lezioni multidisciplinari con software specifici. Discipline come Progettazione, Laboratorio, Matematica, Lingue, Storia, Storia dell'arte ed altre potranno usufruire di questa tecnologia per approfondire e migliorare la preparazione degli allievi, sia da un punto di vista dei contenuti che delle competenze. I laboratori permetteranno agli allievi di acquisire le basi per la progettazione mediante nuove tecnologie. Acquisire capacità di utilizzo di software specifici per la stampa tridimensionale. Sviluppare modelli 3D utilizzabili anche nel futuro. Facilitare la comunicazione, la ricerca, l'accesso alle informazioni e alle risorse, ai materiali didattici da parte degli allievi. Apprendere attraverso modalità didattiche mediate dalle ICT. Permettere lo sviluppo di una didattica collaborativa di classe. Gestire in modalità utile e non solo ludica la risorsa Internet. Svolgere attività laboratoriali nelle discipline trasversali (Lingue straniere, Storia dell'arte, Italiano e Storia). Consolidare la già avviata sperimentazione per la didattica con le classi 2.0. e mediante la connettività wireless in modalità "campus" delle due sedi dell'istituto. I laboratori permetteranno agli insegnanti di incrementare le proprie capacità e conoscenze in ambito informatico, tecnologico e digitale. Accedere a corsi di formazione attuati direttamente in Istituto. Usare di un supporto adeguato per attivare progetti che prevedono collegamenti con enti esterni, anche nell'ottica di agevolare l'alternanza scuola lavoro.

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

- Sviluppare una riorganizzazione del tempo-scuola permettendo uno scambio proficuo di informazioni e di contenuti didattici mediante l'utilizzo di internet e dei servizi offerti da esso. Mediante una piattaforma prevista, sarà possibile lavorare anche da casa sui contenuti didattici ed i modelli realizzati o su modelli altrui e tenersi in contatto con il docente anche fuori orario scolastico e per lo studio casalingo.
- Sviluppare una riorganizzazione della didattica-metodologica implementando un supporto valido per il Collaborative Learning che metta al centro la metodologia "Learning by doing" che ha prodotto ottimi risultati nei paesi anglosassoni. Inoltre le opportunità che offre ai docenti un ambiente formativo del genere sono ampie e variegate poiché il docente si sentirà invogliato all'utilizzo di tecnologie che sempre più nel futuro saranno fondamentali per i nostri allievi.
- Gestire i contenuti digitali con i vari software didattici previsti nel laboratorio si potrà disporre di quest'ultimi per realizzare delle efficaci presentazioni dei lavori: l'allievo avrà, quindi, sempre a disposizione i lavori creati e la scuola si ritroverà con una banca dati da implementare, indicizzare ed utilizzare.

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

- **Strategie di intervento per le disabilità:** gli allievi saranno più stimolati e diventeranno più partecipi alle lezioni: ciò permetterà anche agli allievi con problemi di apprendimento di abbattere, in parte, il gap con i compagni. In particolare, verrà intensificato l'utilizzo di software dedicati alla costruzione di mappe concettuali

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.

La congruità e la coerenza di questa proposta progettuale sono presenti nel Piano annuale delle attività, nel RAV e nel PTOF, in via di deliberazione, all'interno del quale, anche in conseguenza di quanto emerso nel documento di autovalutazione, si evidenzia la necessità di potenziare le competenze multimediali di allievi e docenti. In particolare, il consolidamento dello sviluppo del Piano nazionale per la scuola digitale:

1 - sviluppo delle competenze digitali degli studenti

2 - potenziamento degli strumenti didattici e laboratoriali.

<http://www.lapassoni.gov.it/offerta-formativa-2/piano-annuale-delle-attivita/>

<http://cercalatuascuola.istruzione.it/cercalatuascuola/istituti/TOSD02000L/a-passoni/valutazione>

B - PROGETTI ARTISTICI – ARTI FIGURATIVE

B.1 – Ars Captiva

B.1 – iMake Italy

D - PROGETTI ARTISTICI – Design del Libro

D.1 – Progettazione PosterHeroes

D.2 – Laboratori aperti

E - PROGETTI ARTISTICI – Design Industriale

E.1 – Progettazione – Laboratorio Design: New Design 2016

Chimica – Progettazione Laboratorio: What Weee Are – *progetto pilota*

Lettere: Le TIC nella didattica della storia

Progettazione e Storia dell'Arte: Design tra arte e progetto

Progettazione e Laboratorio Design: “Autocad”

Storia dell'Arte: Adotta un monumento

Informatica per i laboratori artistici del I Biennio

Percorsi di aggiornamento-formazione Decr. MIUR 937 – Piano miglioramento: Mappe e metodo di studio

Segreteria didattica digitale

**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**

Il progetto nasce dall'esigenza di creare uno “spazio per l'apprendimento mobile” che coniughi la più alta innovazione tecnologica per la didattica con la metodologia collaborativa e laboratoriale”.

Le aule mobili saranno 2, una per ogni sede dell'istituto.

Esse verranno adottate dai quattro indirizzi del Liceo Artistico e dai laboratori artistici del I Biennio. Ogni aula comprenderà:

- Un apposito carrello mobile.
- I computer a corredo saranno 15 PC portatili e avranno un apposito carrello con ricarica.
- Uno scanner 3D e una stampante 3D trasportabili mediante apposito carrello.
- Software specifici che permetteranno di acquisire, rielaborare i contenuti per le varie discipline (CAD, la suite di ADOBE).
- E' prevista la collocazione secondo le esigenze didattiche a rotazione nelle singole 42 classi dei due plessi dell'Istituto.

Allegato presente

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
UNA METAFORA DELLA CREATIVITA': 'La creatività è mobile e multiuso'	€ 19.371,56
TOTALE FORNITURE	€ 19.371,56

Sezione: Spese Generali

Riepilogo Spese Generali

Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	2,00 % (€ 400,00)	€ 0,00
Spese organizzative e gestionali	2,00 % (€ 400,00)	€ 200,00
Piccoli adattamenti edilizi	6,00 % (€ 1.200,00)	€ 0,00
Pubblicità	2,00 % (€ 400,00)	€ 398,94
Collaudo	1,00 % (€ 200,00)	€ 0,00
Addestramento all'uso delle attrezzature	2,00 % (€ 400,00)	€ 0,00
TOTALE SPESE GENERALI	(€ 628,44)	€ 598,94
TOTALE FORNITURE		€ 19.371,56
TOTALE PROGETTO		€ 19.970,50

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: 4

Titolo: UNA METAFORA DELLA CREATIVITA': 'La creatività è mobile e multiuso'

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	UNA METAFORA DELLA CREATIVITA': 'La creatività è mobile e multiuso'
Descrizione modulo	LABORATORI MOBILI: dispositivi e strumenti mobili (per varie discipline, esperienze laboratoriali, scientifiche, umanistiche, linguistiche, digitali e non, artistiche) in carrelli e box mobili, a disposizione di tutta la scuola, che possono trasformare un'aula 'normale' in uno spazio multimediale e di interazione; l'aula si trasforma così in uno spazio in grado di proporre una varietà di configurazioni: dai modelli più tradizionali al lavoro in gruppi.
Data inizio prevista	07/01/2016
Data fine prevista	30/05/2016
Tipo Modulo	Laboratori mobili
Sedi dove è previsto l'intervento	TOSD02000L - ARTISTICO NUOVO ORDINAMENTO - BIENNIO COMUNE TOSD02000L - ARTI FIGURATIVE TOSD02000L - DESIGN

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Accessori e carrelli per dispositivi tecnologici a fruizione collettiva	CARRELLO MOBIL RICARICA CONSERVAZIONE 15 NOTEBOOK	2	€ 1.464,00
PC Laptop (Notebook)	15.6" COREi55200U G4 4GBRAM 500GBHDD WIN7PRO	30	€ 475,00
Stampante 3D	Modello DA VINCI 1.0	2	€ 620,98
Scanner 3D	SENSE	2	€ 475,80
TOTALE			€ 19.371,56



Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI(Piano 14754)
Importo totale richiesto	€ 19.970,50
Num. Delibera collegio docenti	6393/1E
Data Delibera collegio docenti	10/11/2015
Num. Delibera consiglio d'istituto	6236/1F
Data Delibera consiglio d'istituto	16/11/2015
Data e ora inoltro	27/11/2015 13:36:00
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	Laboratori mobili: <u>UNA METAFORA DELLA CREATIVITA': 'La creatività è mobile e multiuso'</u>	€ 19.371,56	€ 20.000,00
	Totale forniture	€ 19.371,56	
	Totale Spese Generali	€ 598,94	
	Totale Progetto	€ 19.970,50	€ 20.000,00
	TOTALE PIANO	€ 19.970,50	