

Domanda di adesione

Dati del dirigente scolastico

Nome: SONIA
Cognome: PEVERELLI
E-mail:

Utente delegato alla compilazione della domanda

Nome:
Cognome:

Anagrafica dell'istituto

Denominazione: GIOVANNI PAOLO II VIA COLOMBO
Tipologia: SCUOLE ELEMENTARI
Codice meccanografico: COEE82301A
Indirizzo: VIA CRISTOFORO COLOMBO
Comune: CANTU' **Provincia:** COMO
Telefono: 031715189 **Fax:**
E-mail scuola: COIC823008@istruzione.it

Dati adesione all'avviso

Avviso pubblico per la realizzazione da parte delle istituzioni scolastiche ed educative statali di atelier creativi e per le competenze chiave nell'ambito del Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)

SEZIONE E - Scheda Tecnica/Progetto

- Dichiarazione di possesso dei requisiti di ammissione (articolo 3 dell' Avviso)

1. Tipologia di Partecipazione

Partecipazione singola

Partecipazione in rete

2. Se la partecipazione è in rete, indicare le istituzioni scolastiche coinvolte

.....
00

3. Disponibilità di spazi idonei per l'atelier all'interno della istituzione scolastica del I ciclo

SI

NO

A. Qualità della proposta progettuale

1. Descrizione dell'idea (originalità e innovatività) - Max 1000 caratteri

Raccontare e raccontarsi è lo scopo per cui si vuole realizzare un Atelier ad alta flessibilità orientato allo sviluppo di competenze trasversali, attraverso creatività, manipolazione ed utilizzo delle nuove tecnologie, che prevede anche l'attivazione di un Blog. Gli alunni verranno coinvolti in apprendimenti significativi che richiedono prestazioni e azioni riconducibili alla vita reale, dove è necessario mettere in gioco le conoscenze e le abilità apprese nei vari ambiti disciplinari, i genitori avranno modo di far conoscere la loro cultura d'origine, i docenti intraprenderanno il processo di documentazione delle attività e attiveranno scambi con i colleghi e con altre agenzie del territorio. Si realizzerà un percorso che permetta all'alunno di sperimentare tutte le sue potenzialità espressive: dallo Storytelling alla realizzazione di personaggi o oggetti con la stampante 3D, allestimento di scenografie con decorazioni prodotte con Winyl Plotter, drammatizzazioni, filmati.

2. Design delle competenze attese - Max 1000 caratteri

L'Istituto si caratterizza per un'utenza eterogenea: alunni con bagaglio esperienziale limitato, spesso stranieri, altri con bagaglio culturale ampio e variegato. L'obiettivo prioritario del nostro Atelier è quello di offrire a tutta l'utenza adeguata motivazione all'apprendimento, opportunità di recupero, consolidamento e potenziamento delle competenze. Lo storytelling, è uno strumento utile per sviluppare l'alfabetizzazione e incoraggiare gli studenti a comunicare con sicurezza e padronanza. Riuscire a organizzare gli eventi secondo una sequenza temporale sensata e ordinata aiuta i ragazzi a dar forma alle proprie idee, a renderle chiare e accessibili, oltre che facilmente comunicabili. Il Blog trasformerà l'alunno in soggetto attivo del proprio percorso di apprendimento: i suoi interventi scritti saranno motivati dal desiderio di comunicare e relazionarsi e coinvolgerà genitori, docenti ed educatori in una partecipazione attiva e collaborativa che valorizzi le competenze di tutti.

3. Progettazione partecipata (coinvolgimento della comunità scolastica e di eventuali partner coinvolti nella progettazione a favore delle concrete esigenze della scuola) - Max 1000 caratteri

La scuola è aperta al territorio sia in termini di spazi che di progettualità. Sono attivi percorsi finalizzati all'accoglienza, all'inclusione, al sostegno delle famiglie e al potenziamento, che annualmente vedono una co-progettazione partecipata di scuola, amministrazione, cooperative di servizi e di volontariato sociale. L'atelier si pone come uno spazio di incontro per queste attività.

B. Coerenza con il piano dell'offerta formativa

1. Coerenza con il piano dell'offerta formativa e impatto atteso sull'attività didattica e sulla dispersione scolastica - Max 1000 caratteri

L'attivazione dell'Atelier è perfettamente in linea con gli Obiettivi prioritari e con le Aree di intervento adottati ed esplicitati nel PTOF dell'Istituto.

Le attività previste serviranno ad implementare le diverse attività laboratoriali che si basano sulla manualità e su un uso creativo e attivo delle tecnologie già realizzate nell'anno in corso e programmati nella progettazione triennale. La varietà delle attività proposte che prevedono l'uso di diversi canali ben si adattano ai diversi stili di apprendimento degli alunni favorendo il loro successo formativo.

In particolare la creazione del Blog permetterebbe di perseguire il primo dei nostri obiettivi prioritari: valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale.

Sono in corso di svolgimento anche diverse iniziative di formazione sull'implementazione delle competenze digitali rivolte ai docenti.

C. Coinvolgimento di ulteriori soggetti pubblici e/o privati

1. Coinvolgimento di ulteriori soggetti pubblici e/o privati

nessun soggetto

1 soggetto

2 soggetti

3 o più soggetti

2. Nominativi di tutte le ulteriori scuole coinvolte e i soggetti pubblici e privati coinvolti - Max 1000 caratteri

I.C. Cantù 1

Comune di Cantù

Cooperativa Progetto Sociale

Associazione La Soglia

D. Coinvolgimento nell'attività didattica

1. Concreto coinvolgimento nell'attività didattica dei soggetti di cui alla precedente lett. c) dimostrata attraverso la descrizione della partecipazione degli stessi al funzionamento e alle attività dell'atelier - Max 1000 caratteri

Finanziamento interventi di esperti per progetti didattici, progetti di recupero e sviluppo (anche in lingua inglese), mediatori linguistici e culturali, gestione diretta di laboratori di facilitazione linguistica, servizi di doposcuola attraverso attività di sostegno allo studio con un approccio metacognitivo, percorsi alunni NAI

E. Importo richiesto ed eventuali quote di cofinanziamento

1. Importo richiesto al MIUR (max 15.000,00 euro)

15.000,00

2. Tipologia di cofinanziamento

cofinanziamento assente

cofinanziamento fino al 15%

cofinanziamento dal 16% al 30%

cofinanziamento dal 31% al 50%

cofinanziamento oltre il 50%

3. Importo eventuale cofinanziamento

2.000,00

4. Acquisti di beni e attrezzature per l'atelier: indicazione IMPORTO

14.400,00

5. Spese generali e organizzative (max 2% del finanziamento richiesto): indicazione IMPORTO

300,00

6. Spese tecniche e per progettazione (max 2% del finanziamento richiesto): indicazione IMPORTO

300,00

F. Connessione alla rete internet

1. Esistenza di un contratto o una convenzione attiva

SI

NO

2. Indicare contratto o convenzione attiva - Max 1000 caratteri

contratto FASTWEB N° LA00099402

G. Adeguatezza degli spazi

1. Adeguatezza degli spazi - Max 1000 caratteri

Lo spazio individuato è quello del laboratorio d'informatica, ormai obsoleto, che si intende riorganizzare completamente anche con l'acquisto di arredi modulari che meglio si accordano all'uso che se ne intende fare. E' possibile recuperare alcune macchine ed una stampante

H. Realizzazione Progetto

1. Realizzazione di un progetto che preveda 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 27 dicembre 2012 e circolare ministeriale n. 8 del 2013 - Max 1000 caratteri

Il setting variabile in base alla necessità di aggregazione dei gruppi coinvolti ben si presta ad attività di inclusione e integrazione, così come la peculiarità dell'ambiente digitale che permette l'utilizzo di programmi specifici, anche con attività individualizzate. Il contesto che si viene a creare all'interno del gruppo classe è fortemente inclusivo, non competitivo e altamente motivante. Questo ambiente consentirà anche di sperimentare la flipped classroom. Il Blog e una piattaforma condivisa permetteranno di sostenere gli studenti nell'apprendimento anche nelle ore extrascolastiche. La manipolazione degli oggetti tridimensionali progettati e realizzati offre una campo di sperimentazione efficace ed efficiente.

Bonus progetto Atelier

1. Bonus - disagio negli apprendimenti

Ulteriori informazioni

Data invio domanda: 22/04/2016 12.52.41