

Domanda di adesione

Dati del dirigente scolastico

Nome: ANGELINA
Cognome: ZAMPI
E-mail:

Utente delegato alla compilazione della domanda

Nome:
Cognome:

Anagrafica dell'istituto

Denominazione: FRANCESCO PETRARCA
Tipologia: SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
Codice meccanografico: VEMM86901V
Indirizzo: VIA PISA, 5
Comune: MIRA **Provincia:** VENEZIA
Telefono: 041420722 **Fax:** 04104142072
E-mail scuola: VEIC86900T@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

.....
Scuola paritaria S. Domenico Savio

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

Guida-gioco virtuale tra arte e natura Creazione di un percorso virtuale che attraversi il Brenta all'interno di un'imbarcazione. Creazione di ambienti virtuali che riproducono la realtà del fiume. In questi ambienti , ciascun alunno attraverso un personaggio-avatar, scoprirà gli elementi caratterizzanti il territorio e superando una serie di ostacoli, dati da quesiti, conquisterà un livello che gli permetterà di accumulare punti. La somma dei punti permetterà il arrivare a livelli che potranno essere iniziale, basilare, intermedio e avanzato. Chi raggiungerà il livello più alto riceverà il riconoscimento di Guida Esperta. L'utilizzo di uno spazio attrezzato permetterà la realizzazione del fare concreto dove la didattica tradizionale si fonderà con quella innovativa. L'atelier rappresenterà un'occasione di scambi culturali con le altre realtà presenti nel territorio.

2. Design delle competenze attese - Max 1000 caratteri

La nostra scuola si propone come mission quella di accogliere, formare, orientare tra esperienza e innovazione e tutto ciò mettendo in atto la ricerca azione, che conduca gli studenti alla scoperta delle proprie potenzialità e delle proprie competenze. La competenza che verrà maggiormente coinvolta sarà quella digitale in quanto gli alunni saranno portati ad acquisire maggiori conoscenze ed abilità nell'uso delle nuove tecnologie e del linguaggio web, ma essendo il progetto di tipo interdisciplinare, si andranno a potenziare tutte le competenze chiave, in particolare quelle sociali e civiche; gli alunni per la buona riuscita del progetto dovranno condividere le fasi di lavoro, collaborare ed intensificare in modo positiva le relazioni sociali.

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

I destinatari dell'atelier saranno:-gli alunni della scuola primaria in particolare quelli delle classi quarte e quinte che dovranno produrre il materiale ed elaborare le prime fasi del progetto; -gli alunni della scuola secondaria di primo grado che saranno chiamati invece a completare a predisporre l'ambiente in 3D definendo i livelli virtuali e l'avatar. -l'Università popolare che avrà modo di potersi confrontare con gli alunni portando il contributo relativo alla storia locale anche con testimonianze dirette.-gli alunni della scuola paritaria potranno collaborare fattivamente alla realizzazione ed esserne fruitori nell'ottica della continuità.

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

Il progetto si presenta coerente con il piano dell'offerta formativa del nostro istituto in quanto risponde alla mission della scuola e potrà essere sviluppato anche come attività di continuità tra i due ordini di scuola, primaria e secondaria, offrendo l'opportunità di progettare unità di apprendimento comuni.

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

1-Università popolare

2-Amministrazione comunale

3-Scuola paritaria San Domenico Savio

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

L'Università popolare, fornirà materiale per la realizzazione del gioco, e eventuale personale esperto nell'ambito della fotografia e riprese video. -Il Comune, da sempre impegnato a sostenere l'offerta formativa della scuola, fornirà arredi per strutturare lo spazio che diventerà atelier. -La scuola paritaria contribuirà, attraverso gli alunni e personale docente, alla realizzazione delle attività.

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

0,00

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

Per quanto riguarda il contratto è di competenza dell'Amministrazione comunale.

G. Adeguatezza degli spazi

1. Adeguatezza degli spazi - Max 1000 caratteri

L'aula è stata individuata all'interno della scuola secondaria di primo grado. Si presenta sufficientemente ampia e dispone anche di un ripostiglio nel quale poter collocare un armadio blindato per la conservazione di strumentazioni delicate. La stanza è cablata, è ben illuminata e arieggiata. La scuola secondaria è raggiungibile, a piedi da due scuole primarie dell'istituto e dalla scuola paritaria, pertanto consentirebbe anche un buon utilizzo da parte degli alunni destinatari del progetto.

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 progetto dell'atelier, fondendo la didattica tradizionale con quella tecnologica, pone l'attenzione sulla comunicazione attraverso la multimedialità; rispetto alla progettazione tradizionale; offre l'opportunità di utilizzare la dotazione informatica per progettare unità didattiche, per acquisire abilità sull'uso di software specifici, per attuare percorsi finalizzati all'inclusione di tutti quegli alunni che attraverso un supporto tecnologico riescono ad esprimere meglio le loro potenzialità e con maggior sicurezza, incrementando la loro autostima. Per favorire l'apprendimento degli alunni disabili, BES e stranieri verranno anche strumentazioni adeguate alle diverse problematiche(tastiere, cuffie, software...).

Bonus progetto Atelier

1. Bonus - disagio negli apprendimenti

Ulteriori informazioni

Data invio domanda: 23/04/2016 12.40.45