

Domanda di adesione

Dati del dirigente scolastico

Nome: GIUSEPPE VINCENZO
Cognome: ALAIMO
E-mail:

Utente delegato alla compilazione della domanda

Nome:
Cognome:

Anagrafica dell'istituto

Denominazione: VIA PETRARCA - BERNAREGGIO
Tipologia: SCUOLE ELEMENTARI
Codice meccanografico: MIEE8B101E
Indirizzo: VIA PETRARCA
Comune: BERNAREGGIO **Provincia:** MONZA E DELLA BRIANZA
Telefono: 0396900250 **Fax:**
E-mail scuola: MIIC8B100C@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

Istituto comprensivo di Bernareggio

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

1. La proposta nasce dall'esigenza di creare un ambiente di apprendimento che coniughi la più alta innovazione tecnologica con la ricerca artistica e scientifica. Creatività, manualità e ricerca-azione saranno alla base di questo Atelier dove gli alunni diventano i protagonisti di processi partecipativi, di confronto, di scambio condiviso e di produzione di veri e propri manufatti, prodotti/progetti, output dell'attività di workshop. Lo scopo dell'esperienza sarà quello di dare a tutti e a ciascuno l'opportunità di acquisire tecniche e competenze tali da renderli in grado di creare, progettare e toccare tutto quello che crea la loro immaginazione. Un luogo in cui si avvicinano gli studenti alla cultura del disegno su tessuto, tramite l'elaborazione dei disegni in digitale, il tutto intrecciato allo sviluppo del pensiero computazionale ed alla robotica. Un Atelier Creativo Open dove poter implementare la percezione del legame fra digitale e reale

2. Design delle competenze attese - Max 1000 caratteri

Le competenze attese si apprenderanno mediante il confronto, la sperimentazione, l'esperienza concreta del fare. Saranno quelle competenze che garantiranno competitività e sensibilità:

-motivazione e desiderio di apprendere

-pensiero critico

-capacità di collaborazione

-capacità di comunicazione

-flessibilità

-creatività ed innovazione

-capacità di iniziativa

-gusto estetico

-costruire e decostruire oggetti per cercare nuovi significati

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

L'Atelier sarà un luogo di coinvolgimento di tutta la comunità. Il tutto ruoterà attorno al concetto del nuovo che si incontra con la tradizione. Mediante l'utilizzo di un videoproiettore multifunzionale collegato ad un carrello mobile, sarà possibile il tavolo di lavoro per collaborazioni multiple. L'ass.gen. fornirà il supporto necessario per strutturare l'attività di robotica, gli studenti dell' ITIS, in alternanza scuola-lavoro, supporteranno i ragazzi in varie attività. Inoltre tramite la collaborazione con Epson s.p.a. e la Fondazione Micron le ins. saranno formate all'utilizzo di software per la stampa digitale su tessuto e sul pensiero computazionale. Questo strumento, integrato con altri, sarà il mezzo per poter rinnovare la funzionalità dell'Atelier a seconda delle richieste, necessità e possibilità di partecipazione di nuovi soggetti. Le insegnanti potranno inoltre realizzare fumetti, giornalini scolastici, innovare e rinnovare il progetto biblioteca dell'Istituto.

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

Centro del processo educativo è lo studente: la scuola su questo tema, è impegnata in un lavoro di riflessione e studio per adeguare l'offerta formativa e le strategie educative calibrate sullo sviluppo di competenze, creatività e manualità integrate con l'uso del digitale. Viene riconfermata come nucleo portante dell'Istituto l'innovazione didattica, per la quale le scelte organizzative risultano funzionali. Innovazione didattica, ovvero individuazione di strategie, comportamenti, tecniche, organizzazione e strumentazioni utili a rendere più sicuro l'apprendimento, a garantire a tutti gli studenti il massimo sviluppo delle loro potenzialità. Si è alla ricerca di una comunicazione e un linguaggio più vicino ai nativi digitali, realizzando interventi didattico-formativi che consentano ai protagonisti del processo educativo di interagire efficacemente con le moderne tecnologie digitali e multimediali e di sperimentare nuovi contenuti e modalità di studio.

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

Alla progettazione dell'Atelier partecipano diversi soggetti:

- Associazione genitori di Bernareggio;
- Insegnati, artigiani e genitori esperti nello studio di tessuti;
- Fondazione Micron;
- Epson Italia s.p.a.
- Studenti dell'ITIS Einstein di Vimercate (MB)

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

In un ambiente Open diversi soggetti aiuteranno i bambini a sperimentare la più ampia gamma di attività:

- Associazione gen. di Bernareggio, di cui fanno parte esperti del settore, condurranno i workshop fornendo materiali e kit necessari ad un'attività di robotica basata su progetti originali e non già strutturati;
- Insegnati, artigiani, genitori e nonni esperti nello studio di tessuti
- Fondazione Micron che supporterà l'Atelier con un contributo economico;
- Epson Italia s.p.a. che contribuirà con attrezzature e formazione per alunni ed insegnanti in merito all'attività di disegno digitale su tessuto, il bambino-Maker realizzerà su tessuto (i disegni elaborati di grandi dimensioni potranno quindi essere stampati su tessuto grazie alla collaborazione del Textile Solution Center di Como), fornirà inoltre contatti con il FAR(Fondazione Antonio Ratti) ed il Museo del Tessuto di Como;
- Studenti dell'ITIS Einstein di Vimercate (alternanza scuola/lavoro)

E. Importo richiesto ed eventuali quote di cofinanziamento

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

14.721,00

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

2.500,00

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

17.500,00

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

279,00

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

0,00

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

Connessione mediante fibra ottica alla rete comunale fornita dalla ditta Briantel (4 mega simmetrici)

G. Adeguatezza degli spazi

1. Adeguatezza degli spazi - Max 1000 caratteri

Lo spazio che verrà utilizzato per l'Atelier offrirà la possibilità di vivere esperienze diverse, mediante l'utilizzo di un carrello mobile dotato di un tavolo di lavoro che, collegato ad un proiettore multifunzionale, sarà luogo di progettazione, studio e collaborazione. Esso potrà essere spostato a seconda delle esigenze e sarà uno strumento versatile. Ci sarà una prima zona dedicata all'attività di robotica, con 7 postazioni ed un tavolo elettrificato, dove i bambini potranno progettare e costruire i loro prodotti. Ci saranno inoltre una stampante ed uno scanner 3D. In una seconda zona verranno collocate la stampante EcoTank A3, le tavolette con penna Wacom Intuos Pro.I prodotti finali potranno essere caricati sulla piattaforma cloud, in modo da poter essere strumento per la realizzazione di video, testi, ebook, fumetti, giornalino della scuola, veri e propri documentari e cortometraggi, attività di collaborazione in rete anche con scuole collocate in tutto il mondo

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

Utilizzando più codici comunicativi si potranno raggiungere le esigenze di ogni singolo studente, realizzando una vera e propria "inclusione scolastica ed integrazione di soggetti" con BES. Sarà l'ambiente a modificarsi ogni volta in base alle necessità ed alle richieste, dando la possibilità di sviluppare nuove conoscenze, abilità e competenze per tutti e per ciascuno. Questo progetto di ricerca-azione vuol essere l'esempio di un possibile disegno di reale integrazione degli alunni. La scuola sarà lo spazio della mediazione, in cui interagiscono, in maniera sistematica e organizzata, aspetti professionali, metodologici, teorici, pratici ed esperienziali. Si partirà dall'analisi delle buone pratiche e dalle risorse già esistenti nell'istituzione scolastica fino a mettere "a sistema" le azioni in essere. Il contesto naturale della scuola diventa teatro di un intervento socio-educativo, dove il fare insieme è occasione di crescita per tutti, uno strumento della scuola e per la scuola

Bonus progetto Atelier

1. Bonus - disagio negli apprendimenti

Ulteriori informazioni

Data invio domanda: 26/04/2016 14.24.46