



Candidatura N. 14133
2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IST.COMPRESIVO 'GIANNI RODARI'
Codice meccanografico	AQIC83300N
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRESIVO
Indirizzo	VIA SALARIA ANTICA EST N. 27/C
Provincia	AQ
Comune	L'aquila
CAP	67100
Telefono	0862313141
E-mail	AQIC83300N@istruzione.it
Sito web	www.rodariscuola.it
Numero alunni	1016
Plessi	AQAA83301E - SASSA SCALO AQAA83302G - L'AQUILA PILE AQAA83303L - ROIO POGGIO AQAA83304N - L'AQUILA - 'PILE I MAGGIO' AQAA83305P - PAGLIARE DI SASSA AQAA83306Q - PRETURO AQAA83307R - PIANOLA M USP N.5 AQAA83308T - S.BENEDETTO DI BAGNO AQEE83301Q - PILE AQEE83302R - SASSA M USP N.7 AQEE83303T - ROIO AQEE83304V - PRETURO AQEE833061 - PIANOLA M USP N. 5 AQMM83301P - SCUOLA MEDIA SASSA M USP N. 7

Sezione: Rilevazioni dati sulla scuola

Criteria di ammissione/selezione come da Avviso



Numero di aree da destinare ad ambienti digitali	4
Numero di aree da destinare ad ambienti digitali provviste di copertura rete	4
Percentuale del livello di copertura della rete esistente	100%
Con questa proposta progettuale quante classi pensate di coinvolgere?	4
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?	Sì - Alcune classi dello stesso anno
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)	un corso o una sezione intera
Servizi online disponibili	Registro elettronico Webmail

Rilevazione connettività in ingresso

Fornitore della connettività	tim
Estremi del contratto	tim



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

Scuola IST.COMPRENSIVO 'GIANNI RODARI'
(AQIC83300N)

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

MIUR

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 14133 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli tipo 10.8.1.A3

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
5	class3.0	€ 20.000,00	€ 17.000,00
	TOTALE FORNITURE		€ 17.000,00

Articolazione della candidatura

10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori

10.8.1.A3 - Ambienti multimediali

Sezione: Progetto

Progetto

Progetto	
Titolo progetto	mmm
Descrizione progetto	<p>Il MIUR (Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca) ha inteso valorizzare la qualità scolastica per migliorare il livello di apprendimento nelle diverse discipline di studio e garantire a tutti gli studenti pari opportunità di sviluppo delle capacità individuali.</p> <p>In coerenza, quindi, con le linee guida definite dal MIUR, si vuole progettare un modello di processo didattico innovativo che utilizzi le tecnologie digitali e si soffermi sulla nuova organizzazione spaziale delle aule in ambienti di apprendimento multimediali, per raggiungere gli obiettivi prioritari di miglioramento dell'istituto (qualità della formazione, prove INVALSI, posizionamento competitivo, placement) e per permettere alla scuola italiana ed europea di beneficiare significativamente del potenziale offerto dall'introduzione della tecnologia digitale. Qualsiasi modello didattico venga assunto deve avere come meta primaria il successo formativo dell'alunno e orientare gli itinerari scelti verso metodologie didattiche innovative più funzionali alla realizzazione e al conseguimento di risultati significativi, nello specifico di capacità dirette a esplorare, classificare fenomeni, definire questioni e problemi, stabilire e comprendere connessioni, costruire nuovi scenari interpretativi e progettare soluzioni. Un tipo di processo didattico innovativo che utilizzi le tecnologie digitali può garantire un apprendimento di tipo personalizzato, autonomo e soprattutto collaborativo. Occorre un progetto metodologico didattico in cui ogni alunno diventa protagonista della propria formazione; non esiste un unico tipo di intelligenza ma ognuno ha un proprio "stile di apprendimento".</p> <p>METODOLOGIE DIDATTICHE</p> <p>Le procedure didattiche da adottare la fine del raggiungimento delle finalità generali su prefissate prevedono che le attività didattiche disciplinari nel nuovo ambiente siano progettate come momenti di particolare attività per lo studente, che formula le proprie ipotesi e ne controlla le conseguenze, progetta e sperimenta, discute e argomenta le proprie scelte, impara a raccogliere dati e a confrontarli con le ipotesi formulate, negozia e costruisce significati interindividuali, porta a conclusioni temporanee e a nuove aperture per la costruzione delle conoscenze personali e collettive.</p> <p>In quest'ottica nell'Istituto si utilizzano le seguenti strategie didattiche: Apprendimento partecipato o Cooperative Learning, Classi Capovolte o Flipped Classroom, Apprendimento differenziato e stili cognitivi, Episodi di Apprendimento Situati (metodo EAS).</p> <p>SPAZI</p> <p>Le aule scolastiche come ambienti di apprendimento multimediale in cui si utilizza il modello di didattico innovativo è la proposta per ricreare un nuovo spazio di apprendimento collaborativo e individuale. L'aula sarà allestita con tutti gli strumenti multimediali che facilitano l'apprendimento. Ogni studente potrà avere accesso a questi strumenti sia singolarmente per il lavoro individuale che con il gruppo per la realizzazione del progetto collaborativo.</p> <p>Il nuovo ambiente di apprendimento vede gli alunni al centro dello spazio, liberando la scuola dai retaggi del modello tradizionale della scuola di massa. Nel nuovo spazio non c'è l'aula-classe, intesa come un microcosmo chiuso, fatto di convenzioni e meccanismi consolidati, e non c'è posto neanche per il banco, inteso come tavolo su cui scrivere e leggere soltanto per confezionare saperi di breve durata, che si disperdono dopo le interrogazioni.</p> <p>Il modello che deve realizzarsi sarà così costituito: grandi spazi aperti personalizzabili con arredi flessibili utilizzabili per creare spazi e ambienti per il lavoro di gruppo o individualizzato e per la condivisione tra gruppi diversi della stessa classe o virtuale con gruppi classe diversi. I docenti cercano in questo modo di osservare e valutare le fasi dello sviluppo dell'alunno per predisporre un'azione educativa e didattica adeguata. Lo spazio è flessibile e organizzato negli arredi per essere aperto e modificato in qualsiasi momento. Si può allestire una piccola biblioteca e l'area ricerca, l'area relax.</p> <p>Individualizzazione e collaborazione sono le parole chiave del modello pedagogico-didattico. Ciascun alunno segue il piano di studi, aggiornato di comune accordo tra docenti e ragazzi: il docente discute con l'alunno degli obiettivi da raggiungere, dei progressi fatti e di come continuare in un percorso di crescita continua. La sensazione deve essere quella di vivere in un unico grande condominio multimediale. Organizzare l'ambiente delle classi è l'occasione per dare valore aggiunto al processo didattico innovativo.</p> <p>TECNOLOGIE</p> <p>A supporto dei docenti, in un approccio alla didattica rinnovata, secondo i modelli didattici proposti e gli spazi fisici</p>

	<p>rinnovati, si inseriscono le tecnologie hardware e software indispensabili per concorrere al raggiungimento delle finalità generali su descritte.</p> <p>In particolare vengono individuati diversi elementi tecnologici a seconda della tipologia di approccio didattico ricercato. Possiamo quindi parlare di strumenti per:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Presentazione2. Lavoro di Gruppo3. Lavoro individuale4. Creazione, gestione e condivisione dei contenuti <p>1. Presentazione</p> <p>Gli strumenti necessari alle Presentazioni includono tutti quei device utili ad instaurare una relazione frontale tra il docente (o l'alunno-alunni presentatori) e la classe, favorendo un coinvolgimento di tutti gli alunni.</p> <p>In questo gruppo rientrano primariamente le LIM (Lavagne Interattive Multimediali) già presenti nel nostro istituto implementandole con i Monitor interattivi che essendo a retroproiezione non necessitano del videoproiettore.</p> <p>Questi strumenti hardware sono provvisti di un software che consente di creare facilmente lezioni ad impromptu in aula. Tra gli strumenti per la condivisione di materiale didattico troviamo il visualizzatore (o document camera) che consente di effettuare l'ingrandimento di oggetti o libri o altro materiale con lo scopo di favorirne la visualizzazione sul pc e quindi sulle LIM e i Monitor, riducendo in modo significativo i tempi di preparazione e aumentando la condivisione e la circolazione delle informazioni in classe.</p> <p>Il coinvolgimento di un'intera classe fa sì che sia particolarmente importante una diffusione totale dell'audio in aula: gli speaker dei Monitor interattivi, e delle LIM già presenti, certamente sono un valido supporto.</p> <p>2. Lavoro di gruppo</p> <p>Gli strumenti atti a favorire il lavoro di gruppo sono tutti quei device utili ad instaurare relazioni tra diversi gruppi di alunni che lavorano insieme ad uno stesso progetto, per un apprendimento partecipativo. Nei lavori di gruppo il docente deve essere un regista all'interno dell'aula per favorire il libero scambio tra gli alunni all'interno dei diversi gruppi.</p> <p>3. Lavoro individuale</p> <p>Gli strumenti atti a favorire uno studio individuale sono tutti quei device "personali" BYOD (Bring Your Own Device) ovvero computer e tablet. Questi device necessitano di essere ricaricati e i mobili ricarica notebook e tablet consentono non solo di ottimizzare il processo di ricarica (un'unica presa di corrente, gestendo la ricarica di ogni singolo device), ma di contenerli tutti in sicurezza (vano con lucchetto).</p> <p>4. Creazione, gestione e condivisione dei contenuti</p> <p>La spinta all'innovazione e l'utilizzo degli strumenti digitali in classe garantiscono la creazione di materiale scolastico multimediale. I docenti devono realizzare delle unità didattiche interattive, per stimolare e accompagnare i ragazzi verso l'utilizzo efficiente e responsabile delle risorse e assicurare un apprendimento produttivo.</p> <p>La piattaforma dei contenuti si presta pienamente alla realizzazione del modello-processo didattico innovativo perché ha l'obiettivo di migliorare l'apprendimento degli alunni, aiutando gli insegnanti nelle loro metodologie di insegnamento. È caratterizzata da un nuovo tipo di gestione dei contenuti (contenuti didattici) e dalla collaborazione in piattaforma che permette agli insegnanti di creare, condividere, riutilizzare, e adattare il proprio insegnamento presentando più versioni di contenuto per i singoli studenti, gruppi di studenti o classi.</p> <p>La piattaforma didattica è semplice da utilizzare senza competenze tecniche. Il principio guida nella progettazione e per la funzionalità della piattaforma è stato quello di abbassare la barriera tecnologica e di creare le lezioni o i progetti attraverso la produzione di contenuti multimediali. Si vuole fornire un sistema in cui i docenti possono sperimentare in proprio e produrre contenuti didattici molto più velocemente rispetto ai metodi tradizionali.</p>
--	---

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Obiettivi specifici e risultati attesi

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

Gli obiettivi specifici previsti e i risultati che ci prefissiamo di raggiungere con tale progetto sono:

- favorire l'apprendimento delle competenze chiave,
- facilitare l'accesso ai contenuti presenti nel web;
- favorire "l'inclusione digitale, uno degli obiettivi dell'Agenda Digitale, incrementando l'accesso a internet, le competenze digitali e la fruizione di informazioni e servizi online tra studenti di contesti sociali svantaggiati o studenti BES, DSA e disabili";

- l'aumento della capacità di programmazione, di progettazione, di valutazione e di controllo;
- favorire una cultura aperta alle innovazioni;
- favorire la centralità dell'alunno, nel quadro di una cooperazione tra scuola e genitori favorendo la comunicazione scuola-famiglia, fornendo un servizio attento al rapporto con i genitori/tutori (supporto all'utilizzo del registro online);
- promuovere e sostenere l'innovazione per il miglioramento continuo della qualità dell'offerta formativa e dell'apprendimento, fornendo alle scuole modelli e strumenti per valutare il proprio lavoro e per identificare, valorizzare e utilizzare efficacemente le risorse disponibili, e per promuovere un migliore riconoscimento delle proprie potenzialità e dei risultati raggiunti dagli studenti e garantire a questi ultimi le competenze necessarie per un buon inserimento professionale e sociale, quindi la prosecuzione degli studi, attraverso la collaborazione con le imprese e le università e lo sviluppo di percorsi di formazione iniziale e permanente (lifelong learning);
- consentire l'erogazione di servizi per gli utenti fruibili in modalità mobile.

**Peculiarità del progetto rispetto a: organizzazione del tempo-scuola, riorganizzazione didattico-metodologica, innovazione curriculare, uso di contenuti digitali
cfr Capitolo 3. "Modalità di partecipazione" al punto 1 lett. a) dell'Avviso**

Il progetto individua le presenti peculiarità:

riorganizzazione del tempo-scuola: tramite la possibilità di gestire in maniera più efficace ed efficiente la comunicazione sia all'interno della scuola che verso le famiglie; snellendo le procedure burocratiche i docenti avranno modo di migliorare quantitativamente e qualitativamente la loro presenza in aula con gli alunni, a scuola con gli altri docenti e con le famiglie; riducendo i tempi necessari per la condivisione di documenti (dapprima cartacei) e semplificando le procedure interne (incentivo all'uso di registri elettronici) e di comunicazione col MIUR e SIDI; riducendo i costi grazie al processo di dematerializzazione in essere; rendendo più agevoli le comunicazioni tra i diversi plessi del nostro istituto.

riorganizzazione didattico-metodologica: per i docenti e gli studenti è possibile accedere a nuovi contenuti grazie all'accesso ad internet; si avviano progetti di collaborazione con scuole estere tramite la videoconferenza e le piattaforme dei contenuti; le attività didattiche disciplinari nel nuovo ambiente "connesso" sono progettate come momenti di particolare attività per lo studente, che formula le proprie ipotesi e ne controlla le conseguenze, progetta e sperimenta, discute e argomenta le proprie scelte, impara a raccogliere dati dal web, ad analizzarli e a confrontarli con le ipotesi formulate, negozia e costruisce significati interindividuali, porta a conclusioni temporanee e a nuove aperture per la costruzione delle conoscenze personali e collettive.

innovazione curriculare: la scuola non può trascurare i profondi mutamenti che la diffusione delle tecnologie sta producendo nel modo di relazionarsi con la gente, e deve assumere un ruolo strategico nell'educare le nuove generazioni, sia proponendo tecnologie della comunicazione come strumento in grado di potenziare lo studio e i processi di apprendimento individuali, sia aiutandoli a scoprire il mondo che ci circonda e ad analizzarlo grazie ad un accesso consapevole e responsabile del web.

Uso di contenuti digitali: la spinta all'innovazione e l'utilizzo degli strumenti digitali in classe connessi ad internet garantiscono la creazione di materiale scolastico multimediale. I docenti devono realizzare delle unità didattiche interattive, per stimolare e accompagnare i ragazzi verso l'utilizzo efficiente e responsabile delle risorse e assicurare un apprendimento produttivo. Gli alunni possono interagire, modificare o creare a loro volta del nuovo contenuto analizzando le fonti messe a disposizione dal vasto mondo del web, possono creare documentazione da poter utilizzare offline (ebook) o online (web-book).

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

Nel caso di alunni con DSA e disabilità, fare riferimento nella prassi formativa agli stili di apprendimento e alle diverse

strategie che lo caratterizzano diventa un elemento essenziale e dirimente per il loro successo scolastico e la tecnologia certamente aiuta questo processo.

Per **stili di apprendimento** intendiamo modalità cognitive (da quelle percettive a quelle operative) che lo studente utilizza abitualmente in situazioni di raccolta ed elaborazione di informazioni, per la loro memorizzazione e la loro utilizzazione nello studio in generale. La predisposizione verso certe modalità piuttosto che altre non è considerata come 'innata' e 'fissa', ma come una costruzione risultante dall'esperienza che i singoli hanno fatto fino a quel momento e che può essere modificata se essi lo ritengono opportuno.

Ai docenti è utile conoscere quali sono gli stili prevalenti tra i loro studenti, sia per tenerli presenti nell'intento di rendere più efficaci le loro lezioni, sia per contrastarli quando risultassero più di ostacolo che di aiuto, facilitando l'uso di stili ritenuti più adeguati. L'attenzione per gli stili degli allievi consente inoltre di valorizzare alcune caratteristiche su cui non ci si sofferma adeguatamente e favorisce le relazioni interpersonali. Non si tratta di contrapporre una modalità ad un'altra, ma di esplicitare quando è più efficace e opportuna una e quando l'altra.

Tramite l'utilizzo di sistemi di condivisione di contenuti e di videoconferenza, inoltre, è possibile sostenere gli studenti nell'apprendimento, anche a prescindere dalla loro presenza fisica in classe, grazie a capacità di registrazione e memorizzazione delle lezioni tenute. Ciò consente all'alunno che si assenta frequentemente e a chiunque ne avesse bisogno, di non sentirsi mai escluso dal processo di insegnamento-apprendimento e di essere incluso nelle dinamiche della propria classe. Si faccia ad esempio riferimento al progetto di **inclusione** con ottimo successo *Smart Inclusion* promosso dal MIUR per favorire la partecipazione a distanza degli alunni ospedalizzati: un servizio che si pone l'obiettivo di migliorare la permanenza in ospedale dei pazienti più giovani, creando un ponte tecnologico virtuale fra loro, la scuola, le famiglie e il personale sanitario.

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.

- Terence - progetto , su piattaforma online a sostegno dell'inclusione alunni BES
- Formazione Elearning a sostegno dei docenti / progetto EIDOS
- Progetto di rete 'Matematica L'Aquila'
- Noi e l'ambiente
- Una scuola per tutti e per ciascuno

http://www.rodariscuola.it/pof15_16.pdf

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 del nostro istituto prevede la creazione di 'ambienti classe' aumentate ed implementate di dotazioni tecnologiche e digitali. L'ambiente strutturale dell'aula viene arricchito dalla creazione di un'agorà con una disposizione dinamica degli arredi per creare spazi adattabili a svolgere attività diverse: spazi per lavori di gruppo, spazi per lavori individualizzati e spazi accessori per mini mediateche di classe. Il "mobile digitale" con ruote si muove all'interno della classe seguendo le attività del gruppo classe ma può essere condiviso con le altre "classi aumentate". La presenza dei nuovi Monitor interattivi e Lim già presenti in alcune classi, le web cam studio e agli altri strumenti digitali presenti ampliano 'Lo spazio' virtuale quando le singole classi si connettono tra di loro e svolgono attività didattiche simultanee su compiti reali, consentendo agli alunni anche di "costruirsi" una inclusione sociale attiva e partecipata alla nostra



istituzione scolastica.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
class3.0	€ 17.000,00
TOTALE FORNITURE	€ 17.000,00

Sezione: Spese Generali

Riepilogo Spese Generali

Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	2,00 % (€ 400,00)	€ 400,00
Spese organizzative e gestionali	2,00 % (€ 400,00)	€ 400,00
Piccoli adattamenti edilizi	6,00 % (€ 1.200,00)	€ 1.200,00
Pubblicità	2,00 % (€ 400,00)	€ 400,00
Collaudo	1,00 % (€ 200,00)	€ 200,00
Addestramento all'uso delle attrezzature	2,00 % (€ 400,00)	€ 400,00
TOTALE SPESE GENERALI	(€ 3.000,00)	€ 3.000,00
TOTALE FORNITURE		€ 17.000,00
TOTALE PROGETTO		€ 20.000,00

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: 5
Titolo: class3.0

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	class3.0
Descrizione modulo	<p>L'Aula aumentata dalla tecnologia che si vuole realizzare nel nostro Istituto prevede la gestione simultanea di un numero congruo di aule tradizionali arricchite ed implementate con le dotazioni digitali già presenti (LIM) con attrezzatura per la fruizione collettiva e individuale del web e di contenuti, per l'interazione di aggregazioni diverse in gruppi di apprendimento, in collegamento wired o wireless, per una integrazione quotidiana del digitale nella didattica.</p> <p>Due aule vengono completate nella dotazione di un Monitor interattivo touch con 10 tocchi e utenti simultanei per un'area attiva di 65" su 4:3, la superficie è resistente e possiede speaker integrati e hub per la loro gestione affinché si possa diffondere l'audio, entrate hdm, usb inoltre rendono lo strumento compatibile con numerosi device esterni. Il Monitor interattivo a led non necessita per il suo funzionamento di un videoproiettore, la sua luminosità rimane costante e non si creano problematiche di durata rispetto alle 'lampade' dei proiettori digitali, inoltre la superficie e la visibilità dei monitor non viene disturbata da fonti di luce dirette o indirette e non si creano fastidiosi effetti ombra da parte dei docenti o degli alunni che operano davanti allo strumento, cosa che accade se si opera sotto il cono ottico di un proiettore per Lim, anche a focale corta. Il pc per i Monitor interattivi sarà un notebook Win 8.1, di facile trasportabilità.</p> <p>Nei lavori di questi gruppi ampi, i docenti devono essere supportati per favorire il libero scambio tra gli alunni. A tal ragione si manifesta utile l'utilizzo di tavolette grafiche wifi e per una migliore inclusione didattica di alunni BES l'implementazione e l'uso di mouse scanner USB 2.0, utili per catturare parti di testo cartaceo e digitalizzarlo con tecnologie di riconoscimento o.c.r. integrate con lo strumento e gestire i contenuti in diretta sul Monitor interattivo per una condivisione dei contenuti, permettendo un salvataggio dei file su memoria di massa personali per poi riproporre all'alunno nello studio individuale il testo letto da programmi di sintesi vocale già in possesso della nostra scuola.</p> <p>Le diverse aule invece saranno collegate tra di loro mediante una piattaforma cloud di videoconferenza (software) che consente la partecipazione fino a 25 aule contemporaneamente (all'interno o all'esterno dell'istituto stesso per progetti verticali e/o collaborazione con altri istituti). La document camera può essere utilizzata sia per condividere del materiale cartaceo con tutti gli altri utenti connessi, ma, grazie alla testina rotante, può fungere anche da webcam e mostrare la classe.</p> <p>Il materiale creato dalla collaborazione delle diverse aule e a casa potrà essere modificato, condiviso e valutato mediante la piattaforma cloud dei contenuti multimediali e interattivi. Le valutazioni ottenute tramite l'uso di questa piattaforma che funge anche per la creazione ed erogazione di test (differenti tipologie).</p> <p>L'ambiente di un'aula viene arricchito dalla creazione di un'agorà: uno spazio fisico, quello costituito dalla singola classe, e uno spazio virtuale allargato alle altre classi parallele dell'istituto consentendo una partecipazione aperta ad una 'scuola aumentata 3.0' superando le barriere fisiche e concettuali della 'classe tradizionale'.</p>
Data inizio prevista	20/02/2016
Data fine prevista	30/05/2016
Tipo Modulo	Aule "aumentate" dalla tecnologia
Sedi dove è previsto l'intervento	AQEE83301Q

Sezione: Tipi di forniture



Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
PC Laptop (Notebook)	Notebook 15,6" Win 8.1 Pro 4GB 500HD	2	€ 600,00
Schermi interattivi e non	Monitor LED interattivo IR 10 tocchi 65" UHD 4K	2	€ 3.060,00
Carrello e box mobile per ricarica, alloggiamento sincronizzazione notebook/tablet (anche wireless)	Mobile con rotelle per ricarica 32 pc e tablet	1	€ 1.300,00
Software per il controllo macchine in remoto	software per il controllo tablet/pc dai Monitor	2	€ 1,00
Cablaggio strutturato (cavi, prese elettriche e di rete, scatole, torrette, connettori, ecc.)	cavi	3	€ 20,00
Document Camera portatile USB	Document camera USB zoom digitale 500x 2 luci A3	1	€ 238,00
Software per lo storage e la produzione di contenuti integrativi multimediali	Sw cloud gestione e condivisione contenuti+ test	1	€ 1.904,00
Software per i sistemi di videoconferenza integrate PC/Tablet/smartphone	Piattaforma cloud 1 stanza virtuale 25utenti 3anni	1	€ 660,00
Stampanti b/n o a colori	Stampante /scanner colori A3 wifi	1	€ 290,00
Tablet	Tablet Android 5.0 Quad Core 10,1" RAM 2GB Wi-Fi	25	€ 200,00
Tavoletta grafica anche wireless	17,7 x 0,8 x 11,5 cm risoluzione di 4000 LPI	2	€ 34,00
Ausili hardware per l'utilizzo dei dispositivi tecnologici da parte di utenti con disabilità	mouse scanner - A3 - 400 dpi -USB 2.0	2	€ 79,00
TOTALE			€ 17.000,00



Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI(Piano 14133)
Importo totale richiesto	€ 20.000,00
Num. Delibera collegio docenti	n.31
Data Delibera collegio docenti	24/11/2015
Num. Delibera consiglio d'istituto	n. 87
Data Delibera consiglio d'istituto	27/11/2015
Data e ora inoltro	30/11/2015 10:22:47
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	Aule "aumentate" dalla tecnologia: <u>class3.0</u>	€ 17.000,00	€ 20.000,00
	Totale forniture	€ 17.000,00	
	Totale Spese Generali	€ 3.000,00	
	Totale Progetto	€ 20.000,00	€ 20.000,00
	TOTALE PIANO	€ 20.000,00	