



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020

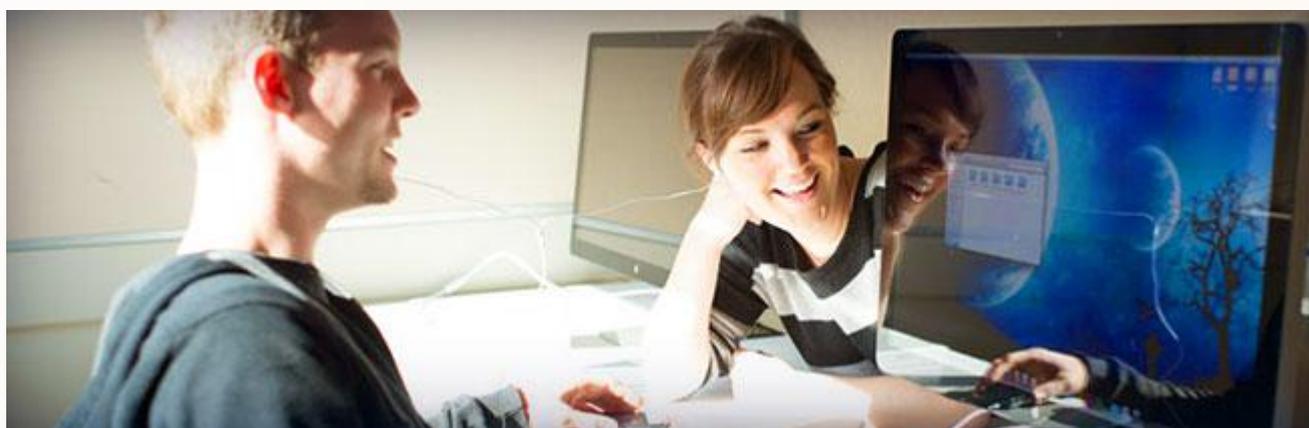
PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

AMBIENTI DIGITALI AVVISO 12810 DEL 15 OTTOBRE 2015

http://www.istruzione.it/pon/avviso_ambienti-digitali.html



L'AVVISO OFFRE ALLE ISTITUZIONI SCOLASTICHE DEL PRIMO CICLO (INCLUSA LA SCUOLA DELL'INFANZIA) E DEL SECONDO CICLO, LA POSSIBILITÀ DI REALIZZARE AMBIENTI MULTIMEDIALI FLESSIBILI E DINAMICI:

SPAZI ALTERNATIVI PER L'APPRENDIMENTO

AULE "AUMENTATE" DALLA TECNOLOGIA

LABORATORI MOBILI

POSTAZIONI INFORMATICHE



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

SOMMARIO

PROGETTI DELLE REGIONI DELLE AREE PIU' SVILUPPATE	3
+ RETI - PARETI = + SAPERE CON: x TUTTI	4
UNO SPAZIO DIGITALE PER TUTTI	6
VIDEOPROIETTORI INTERATTIVI PER UNA SCUOLA INTERATTIVA.....	8
A SCUOLA CON LA CL@SSE 3.0.....	11
LA SCUOLA CHE FA RADIO, LA RADIO CHE FA SCUOLA,.....	15
ALIMENTANDO LE COMPETENZE DIGITALI, L'AULA PER TUTTI	
VERSO IL FUTURO CON L'AULA AUMENTATA DALLA TECNOLOGIA	18
DIGITAMBIENTE MOBILE PER APPRENDERE MEGLIO	24
REALIZZAZIONE DI AMBIENTI MULTIMEDIALI, AULE AUMENTATE	27
E SPAZI ALTERNATIVI PER L'APPRENDIMENTO.....	
PROGETTI DELLE REGIONI DELLE AREE IN TRANSIZIONE	40
LABORATORI MOBILI 2.0.....	41
LABORATORI MOBILI PER UNA DIDATTICA FLESSIBILE E DIGITALE	43
LABORATORI LINGUISTICI MOBILI.....	45
PROGETTI DELLE REGIONI DELLE AREE MENO SVILUPPATE	48
SETTING CON SUPPORTO TECNOLOGICO	49
AMBIENTI DIGITALI PER UNA SCUOLA INCLUSIVA.....	54
TABLET IN CLASSE	57
CL@SSE 3.0: PROGETTIAMO COMPETENZE	59
IL DIGITALE IN CLASSE.....	63



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

PROGETTI DELLE REGIONI DELLE AREE PIU' SVILUPPATE



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

+ RETI - PARETI = + SAPERE CON: x TUTTI

DENOMINAZIONE SCUOLA

I.C. N.3 LAME (BOIC81300R)

VIA DELLA BEVERARA 158

40131 - BOLOGNA (BO)

Email: BOIC81300R@istruzione.it

<http://iclame.scuole.bo.it>

IMPORTO PROGETTO: €. 17.850,00

CODICE PROGETTO: 10.8.1.A3-FESR PON-EM-2015-232

DESCRIZIONE

Con questo progetto ci proponiamo di sviluppare una metodologia laboratoriale con la partecipazione attiva degli alunni, coinvolgendo tutte le discipline in un'ottica multiculturale e trasversale che possa ravvivare l'interesse e favorire l'apprendimento.

OBIETTIVI SPECIFICI E RISULTATI ATTESI

- Utilizzare le tecnologie digitali per esplorare, scambiare e presentare le informazioni in modo personale e con senso critico.
- Avere accesso a idee ed esperienze provenienti da persone, comunità e culture diverse.
- Acquisire i primi elementi di coding.
- Saper lavorare in gruppo, inteso anche come insieme di persone che lavorano a un'idea senza necessariamente essere nello stesso luogo.
- Acquisire una visione globale di ciò che viene insegnato al di là della specificità delle diverse discipline anche attraverso attività di CLIL.
- Favorire la consapevolezza che la conoscenza è un processo in divenire che si sviluppa nel corso degli studi: deve essere approfondito e strutturato anno dopo anno.
- Costruire un repository di materiali (riassunti, mappe, eserciziari, prove di ingresso, prove di verifica, ecc) che siano a disposizione di tutti i docenti e gli studenti per migliorare l'apprendimento. Questo anche per aiutare ragazzi con disabilità o disagio e favorire l'inclusione dei ragazzi stranieri che giungono nel nostro Paese.
- Potenziare negli alunni DSA e BES le conoscenze informatiche per utilizzare gli strumenti compensativi con maggiore consapevolezza, aumentare la motivazione allo studio e l'autostima, riducendo i disagi relazionali ed emozionali.



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

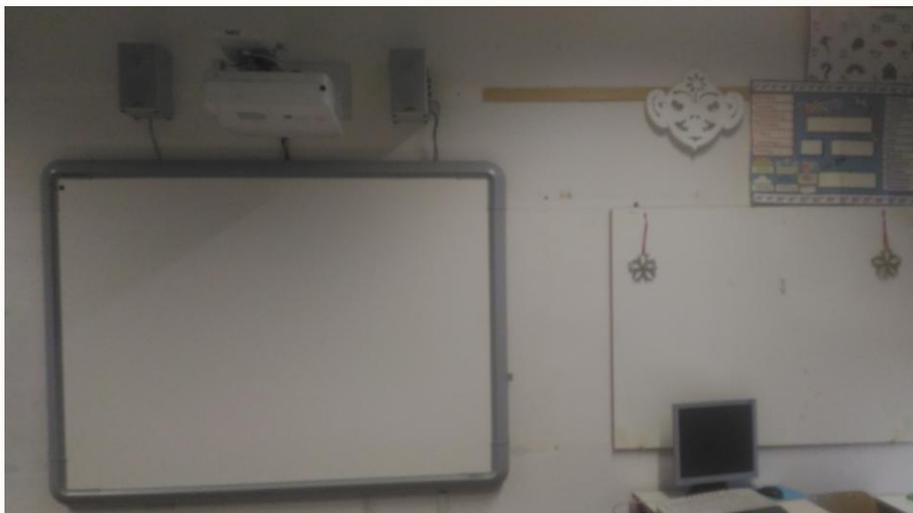
pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

FOTO





Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

UNO SPAZIO DIGITALE PER TUTTI

DENOMINAZIONE SCUOLA

ISTITUTO COMPRENSIVO GORIZIA 1 (GOIC813008)

VIA MASCAGNI,9

34170 - GORIZIA (GO)

EMAIL: GOIC813008@ISTRUZIONE.IT

[HTTP://WWW.ICGORIZIA1.GOISS.IT](http://WWW.ICGORIZIA1.GOISS.IT)

IMPORTO PROGETTO: €. 12.555,56 (CLASSI DIGITALI);

€. 4.790,82 (AULA MAGNA, MA ANCHE LABORATORIO SCIENTIFICO)

CODICE PROGETTO: 10.8.1.A3-FESR PON-FR 2015-2

DESCRIZIONE

Creazione di un ambiente interattivo multimodale con possibilità di fruizione di contenuti digitali in tutti i locali frequentati da studenti, personale, utenza.

La presenza della Lavagna Digitale consente di introdurre nella scuola strategie e modalità didattiche innovative, potenzialmente più in sintonia con le forme di comunicazione adottate oggi dagli studenti nella scuola primaria e secondaria se il suo utilizzo avviene in modalità di collegamento con internet, di cui l'edificio è provvisto. La tecnologia digitale incorporata nella LIM consente certamente di affiancare alla didattica tradizionale lo sviluppo di metodologie di insegnamento volte a coinvolgere direttamente lo studente nella costruzione del sapere. Ed è al collegamento ad internet che si associa la grande novità della LIM ai fini dell'innovazione: la possibilità di creare l'aula dilatata, cioè di allargare i confini spaziali e temporali dell'aula. Prima di tutto, infatti, la lavagna digitale permette di operare e lavorare contemporaneamente in luoghi differenti (la dilatazione nello spazio). A ciò si può aggiungere che la sua presenza in un'aula apre anche la possibilità dell'interazione contemporanea tra diversi utenti e questo è particolarmente significativo ai fini della sua efficacia ed efficienza educativa perché agevola forme di apprendimento legate al confronto tra simili, cioè ad una modalità molto vicina alle caratteristiche comunicative dei giovani e dei social network.

Attualmente la scuola media, con 15 classi, possiede 6 LIM. L'eventuale assegnazione del contributo per l'acquisto di ulteriori 2 LIM e 6 TV consentirà di garantire a 14 classi la fruizione del digitale, rimanendo a carico dell'Istituto l'acquisto, nel presente anno scolastico, di una LIM per la restante classe.

L'Aula Magna, sinora adibita anche a laboratorio scientifico, viene riproposta come ambiente polifunzionale, dotata di microscopio digitale, proiettore, maxi schermo elettrico per visualizzazioni, proiezioni, videoconferenze, attività di formazione.

OBIETTIVI SPECIFICI E RISULTATI ATTESI

Dotare la totalità delle aule di LIM o SMARTV Allestire un locale polifunzionale da adibire a laboratorio scientifico digitale, stanza per videoconferenza, ambiente per la formazione Dotare personale ed esterni di attrezzatura per l'accesso alla rete e per il trattamento digitale di documenti. Coerentemente con gli obiettivi formativi previsti dal POF istituzionale (attualmente in fase di aggiornamento) e con il percorso educativo/didattico intrapreso nell'ambito di precedenti Progetti, UNO SPAZIO DIGITALE PER TUTTI intende ottenere i seguenti macro risultati che hanno valenza interdisciplinare:



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

- la partecipazione e la condivisione dei contenuti previsti dalle Indicazioni Nazionali da parte di tutti gli allievi (compresi gli allievi con DSA/BES o disabilità) mediante l'implementazione di percorsi didattici personalizzati che utilizzano strumenti facilitanti adeguati (compensativi e dispensativi), nuove strategie per l'apprendimento e tecnologie operative innovative;
 - arricchimento individuale e aumento della socializzazione in una prospettiva interculturale;
 - miglioramento dei livelli di apprendimento, del senso di responsabilità e di collaborazione;
 - concreta attuazione della continuità scolastica fra i diversi ordini e gradi dell'istruzione, al fine di promuovere un armonico sviluppo della personalità;
 - innalzamento della qualità del servizio scolastico, attraverso una costante formazione del personale docente al fine di garantire la reperibilità di professionalità per l'integrazione del curriculum all'interno degli Istituti. I risultati dell'intero percorso progettuale, al fine di migliorare la gestione/organizzazione della rete, sono misurati a vari livelli sulla base di indicatori di:
 - scenario attuabilità del Progetto per quanto riguarda le procedure di utilizzo dei sistemi e la collaborazione del personale interno ed esterno all'Istituzione nello svolgimento delle attività;
 - input monitoraggio delle risorse disponibili, tecnologiche, umane e logistiche (spazi);
 - attività modalità di svolgimento delle attività (quantità, tempistiche);
 - processo misura di come le attività svolte, in un'ottica trasversale, incidono sulla pratica didattica, sulle relazioni tra utenti, tra istituzioni e ordini scolastici, sul territorio;
 - output effettiva ricaduta sull'utenza in riferimento ai macro obiettivi sopraesposti;
 - outcome \diamond misura dei risultati sociali.

FOTO TARGA





Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

VIDEOPROIETTORI INTERATTIVI PER UNA SCUOLA INTERATTIVA

DENOMINAZIONE SCUOLA

I.C. GUARCINO (FRIC80400C)

VIA S. FRANCESCO N. 9

03016 - GUARCINO (FR)

Email: FRIC80400C@istruzione.it

<http://www.icguarmino.gov.it>

IMPORTO PROGETTO: €. 18.220,00

CODICE PROGETTO: 10.8.1.A3-FESR PON-LA-2015-125

DESCRIZIONE

L'Istituto 'I.C. Guarmino' di Guarmino (FR) comprende diversi indirizzi: scuola dell'infanzia, scuola primaria e scuola secondaria di primo grado, è nato nell'anno scolastico 1997/1998, oggi è composto da cinque plessi di Scuola dell'Infanzia, quattro plessi di Scuola Primaria e tre plessi di Scuola Secondaria di I Grado, dislocati nei paesi limitrofi di Vico nel Lazio, Trivigliano e Torre Cajetani. Si è progressivamente affermato come polo culturale di un ampio bacino territoriale che include i quattro comuni. Tale variegata provenienza accomuna alunni cresciuti in realtà scolastiche molto diverse, anche in termini di rapporto con la tecnologia e di applicazione alla pratica didattica quotidiana. Gli alunni, che transitano da un ordine di scuola all'altro, non sempre trovano lo stesso impianto didattico-metodologico realizzato con l'ausilio delle nuove tecnologie che li ha accompagnati nel percorso scolastico già vissuto e che rischia di vanificare quanto costruito e appreso fino a quel momento. Gli alunni provengono da situazioni familiari e culturali molto varie e la maggior parte di loro fa un uso delle ICT quasi esclusivamente ludico, anche per molte ore al giorno. I livelli di apprendimento degli alunni, pur stimolati dai diversi stili sperimentati a scuola, risultano fortemente condizionati da un contesto territoriale non generoso di sollecitazioni, all'interno del quale la scuola rappresenta una, se non la sola, agenzia formativa impegnata a favorire la crescita socio-culturale degli alunni. Gli insegnanti che operano nelle diverse classi, sebbene dispongano di limitate dotazioni, grazie alla frequenza di specifici percorsi formativi, stanno imparando ad utilizzare i nuovi dispositivi tecnologici e a rimodellare i format delle lezioni frontali per adeguarli ai bisogni e alle aspettative dei ragazzi.

L'esigenza primaria è quindi quella di allineare le dotazioni di tutte le classi e di tutti gli indirizzi, prendendo sempre a modello ispiratore il progetto di una "scuola 2.0" nella quale i destinatari, alunni e insegnanti, possono integrare la tecnologia nelle normali attività didattiche quotidiane.

OBIETTIVI SPECIFICI E RISULTATI ATTESI

Obiettivi specifici:

- utilizzare le I.C.T per rinnovare la didattica negli strumenti e nei metodi;
- naturalizzare le tecnologie nelle attività quotidiane di apprendimento;
- promuovere l'acquisizione della capacità di orientarsi nella cultura digitale, con spirito critico e consapevolezza, in vista di un apprendimento permanente e per l'esercizio attivo e responsabile della cittadinanza;
- acquisire familiarità con l'uso del computer, e delle nuove tecnologie in generale, attraverso la comprensione delle sue strutture elementari e delle sue componenti fondamentali;



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

- utilizzare software multimediali e applicazioni web – based come strumenti di arricchimento cognitivo e fonti alternative di “saperi”;
- sperimentare nuove modalità espressive e comunicative, con particolare riferimento a quelle informatiche e multimediali;
- utilizzare le tecnologie informatiche per la realizzazione di attività basate su un tipo di apprendimento cooperativo;
- sviluppare la capacità di leggere, capire/interpretare e produrre messaggi verbali e non verbali utilizzando elementi multimediali significativi quali immagini, suoni, filmati, ...;
- saper organizzare le informazioni a disposizione e/o i risultati di ricerche svolte scegliendo tra differenti modalità comunicative;
- acquisire capacità critiche correlate con l'esigenza di selezionare tra un gran numero di informazioni;
- sfruttare le opportunità offerte dalle I.C.T. per sviluppare l'interazione, la cooperazione e la costruzione condivisa del sapere;
- promuovere l'apprendimento attivo attraverso l'uso delle I.C.T.
- migliorare la qualità degli apprendimenti per quanto riguarda i contenuti, le abilità e le competenze;
- rendere più personali ed efficaci i percorsi di individualizzazione, sostegno, recupero, potenziamento delle eccellenze;
- valorizzare le attitudini, le capacità espressive e la creatività dei singoli;
- sviluppare il senso critico e la capacità di giudizio;
- allargare i confini dell'aula attraverso l'uso delle applicazioni del web 2.0, favorendo la comunicazione con le famiglie, con altre scuole, con associazioni e realtà locali e/o lontane.

Risultati attesi

- lezioni partecipate e dialogate;
- brainstorming e creazione di mappe mentali e concettuali;
- capacità di ricerca azione on line;
- impiego di strategie quali il problem solving;
- utilizzo della rete per l'interscambio informativo e comunicativo;
- costruzione di artefatti sinestetici;
- utilizzo del webquest;
- accrescimento dell'autostima e della motivazione;
- riduzione dello svantaggio;
- innalzamento dei livelli di apprendimento delle competenze chiave;
- aumento delle competenze comunicative;
- promozione dell'apprendimento attivo e di forme di lavoro cooperativo attraverso l'uso delle I.C.T.;
- valorizzazione delle attitudini, delle capacità espressive e della creatività dei singoli;
- sviluppo del senso critico e della capacità di giudizio;
- utilizzo delle applicazioni del web 2.0 nella didattica.



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

FOTO





Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

A SCUOLA CON LA CL@SSE 3.0

DENOMINAZIONE SCUOLA

ISTITUTO OMNICOMPRESIVO ALVITO (FRIC82000A)

VIA CASA GIAMOSCA, 9

03041 - ALVITO (FR)

Email: FRIC82000A@istruzione.it

<http://www.omnicomprensivoalvito.it>

IMPORTO PROGETTO: €. 18.220,00

CODICE PROGETTO: 10.8.1.A3-FESRPON-LA-2015-123

DESCRIZIONE

Il miglioramento del servizio di istruzione, la costruzione collaborativa della conoscenza in una scuola vista come spazio integrato nella società dell'informazione, e centro educativo, civico e culturale, sono impegni che passano attraverso la capacità di ripensare gli spazi educativi e formativi. Ciò, grazie ad una scuola che sia integrata con il territorio; un contesto formativo in cui la progettazione e l'organizzazione del servizio e dell'ambiente educativo siano pre-requisiti democratici per garantire uguali possibilità di accedere a tutti alle informazioni e alla conoscenza, rafforzando l'inclusione, la parità di accesso all'apprendimento permanente per tutte le fasce d'età nei contesti formativi, riducendo e prevenendo il fallimento scolastico, con il fine contestuale di garantire alti livelli di competenze per ciascuno. Il potenziamento delle dotazioni tecnologiche e degli ambienti di apprendimento, l'evoluzione degli spazi didattici con la diffusione delle tecnologie digitali dentro e fuori la scuola, permettono di rafforzare le competenze digitali di studenti e insegnanti, di abbattere il 'muro' scuola-vita, e rispondono alle esigenze di apertura della scuola alla società della conoscenza e di personalizzazione dei percorsi educativi, nel fare della scuola uno spazio laboratoriale. Considerando l'architettura e la popolazione dei plessi scolastici, la prospettiva di un piano di strutturazione integrabile, che integri i nuovi acquisti con le dotazioni già esistenti negli edifici scolastici, in una logica di complementarità e di coerenza nell'innovazione, rispetto ai bisogni e alle scelte operate nel Piano dell'Offerta Formativa, si sono individuati le seguenti linee di intervento, riferibili a:

a) SPAZI ALTERNATIVI per l'apprendimento, in un ambiente ampio, molto più grande di un'aula, per accogliere classi, più classi, gruppi di classi, anche in continuità verticale multifunzione per la didattica innovativa, composto da tre aree funzionali correlate ed intercambiabili: Creazione, Condivisione e Presentazione. L'ambiente si potrà trasformare dinamicamente in base alle esigenze della didattica, consentendo sia lavori di gruppo che di classe, che individuali, divenendo anche spazio laboratorio di progettazione/ costruzione.

B) n. 3 POSTAZIONI INFORMATICHE PER L'ACCESSO DELL'UTENZA E DEL PERSONALE AI SERVIZI DIGITALI

DELLA SCUOLA. verrà installata una postazione informatica a disposizione dei genitori e del personale docente per l'accesso ai dati e ai servizi digitali on line delle scuole, così da favorire l'accesso a informazioni e l'inserimento di dati a studenti, famiglie, docenti, personale vario.



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

OBIETTIVI SPECIFICI E RISULTATI ATTESI

- Utilizzare le ICT per rinnovare la didattica negli strumenti e nei metodi
- Naturalizzare le tecnologie nelle attività quotidiane di apprendimento
- Promuovere l'acquisizione della capacità di orientarsi nella cultura digitale, con spirito critico e consapevolezza, in vista di un apprendimento permanente e per l'esercizio attivo e responsabile della cittadinanza
- Acquisire familiarità con l'uso del computer, e delle nuove tecnologie in generale, attraverso la comprensione delle sue strutture elementari e delle sue componenti fondamentali
- Utilizzare software multimediali e applicazioni web – based come strumenti di arricchimento cognitivo e fonti alternative di “saperi”
- Sperimentare nuove modalità espressive e comunicative, con particolare riferimento a quelle informatiche e multimediali
- Utilizzare le tecnologie informatiche per la realizzazione di attività basate su un tipo di apprendimento cooperativo
- Sviluppare la capacità di leggere, capire/interpretare e produrre messaggi verbali e non verbali utilizzando elementi multimediali significativi quali immagini, suoni, filmati.
- Saper organizzare le informazioni a disposizione e/o i risultati di ricerche svolte scegliendo tra differenti modalità comunicative
- Acquisire capacità critiche correlate con l'esigenza di selezionare tra un gran numero di Informazioni
- Sfruttare le opportunità offerte dalle ICT per sviluppare l'interazione, la cooperazione e la costruzione condivisa del sapere
- Promuovere l'apprendimento attivo attraverso l'uso delle ICT
- Migliorare la qualità degli apprendimenti per quanto riguarda i contenuti, le abilità e le competenze
- Rendere più personali ed efficaci i percorsi di individualizzazione, sostegno, recupero, potenziamento delle eccellenze
- Valorizzare le attitudini, le capacità espressive e la creatività dei singoli
- Sviluppare il senso critico e la capacità di giudizio
- Allargare i confini dell'aula attraverso l'uso delle applicazioni del Web 2.0/3.0, favorendo la comunicazione con le famiglie, con altre scuole, con associazioni e realtà locali e/o lontane

Risultati attesi

- lezioni partecipate e dialogate;
- brainstorming e creazione di mappe mentali e concettuali;
- capacità di ricerca azione on line;
- impiego di strategie quali il problem solving;
- utilizzo della rete per l'interscambio informativo e comunicativo;



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

- costruzione di artefatti sinestetici;
- utilizzo del Webquest;
- accrescimento dell'autostima e della motivazione;
- riduzione dello svantaggio;
- innalzamento dei livelli di apprendimento delle competenze chiave;
- aumento delle competenze comunicative;
- promozione dell'apprendimento attivo e di forme di lavoro cooperativo attraverso l'uso delle ICT;
- valorizzazione delle attitudini, delle capacità espressive e della creatività dei singoli;
- sviluppo del senso critico e della capacità di giudizio;
- utilizzo delle applicazioni del web 2.0/3.0 nella didattica.





Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

n.2 targhe in plexiglass 30x20cm std ora4a + 4 fori
13/01/2017

The graphic shows a sign template with a yellow border. At the top left is the European Union flag logo with the text 'UNIONE EUROPEA'. To its right are the 'FONDI STRUTTURALI EUROPEI' and 'pon 2014-2020' logos. Further right is the MIUR logo. To the right of the MIUR logo is the text: 'Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca', 'Dipartimento per la Programmazione', 'Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale', and 'Ufficio IV'. Below these logos is the text 'PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)'. The main body of the sign contains the following text: 'MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA', 'UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO', 'ISTITUTO OMNICOMPRESIVO ALVITO', 'ISTITUTO COMPRESIVO - ISTITUTO TECNICO AGRARIO', 'Realizzazione di ambienti digitali', '"A scuola con la cl@sse 3.0"', 'progetto realizzato con il sostegno del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale', 'PON - FESR identificativo progetto 10.8.1.A3-FESRPON-LA-2015-123'. At the bottom of the sign is a dark blue banner with the text 'Con L'Europa investiamo nel vostro futuro!' and a small 'setecol.it' logo on the right.

n.55 adesivi 10x6cm std ora4a + pl

The graphic shows a sticker template with a white background and a thin border. It contains the same logos and text as the larger sign template, including the European Union flag, 'FONDI STRUTTURALI EUROPEI', 'pon 2014-2020', and the MIUR logo with its full name and address. The main text on the sticker is: 'MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA', 'UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO', 'ISTITUTO OMNICOMPRESIVO ALVITO', 'ISTITUTO COMPRESIVO - ISTITUTO TECNICO AGRARIO', 'Realizzazione di ambienti digitali', '"A scuola con la cl@sse 3.0"', 'progetto realizzato con il sostegno del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale', 'PON - FESR identificativo progetto 10.8.1.A3-FESRPON-LA-2015-123'. At the bottom is a dark blue banner with the text 'Con L'Europa investiamo nel vostro futuro!' and a small 'setecol.it' logo on the right.



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

LA SCUOLA CHE FA RADIO, LA RADIO CHE FA SCUOLA, ALIMENTANDO LE COMPETENZE DIGITALI, L'AULA PER TUTTI

DENOMINAZIONE SCUOLA

I.C. RONCO SCRIVIA (GEIC81800V)

VIA VITTORIO VENETO,1

16019 - RONCO SCRIVIA (GE)

Email: GEIC81800V@istruzione.it

<http://www.icronco.gov.it>

IMPORTO PROGETTO: €. 21.999,00

CODICE PROGETTO: 10.8.1.A3-FESRPN-LI-2015-78

DESCRIZIONE

Modulo Laboratorio mobile - Radio kit

Il laboratorio mobile che vorremmo installare è un dispositivo di fruizione collettiva, ovvero un radio kit contenente tutta l'attrezzatura necessaria per realizzare una trasmissione radiofonica. Più specificamente, è una consolle dotata di ruote su cui sono montati un mixer audio, un pc a rack con due schede audio, un headphone mixer, una cassa, cuffie, microfoni e registratori digitali. Sul computer sono già installati software di editing audio, di comunicazione P2P e di controllo remoto. Il tutto contenuto in una struttura compatta e mobile, facilmente trasportabile da una classe all'altra. Con questa attrezzatura una classe si trasformerà con poco in una vera e propria redazione radiofonica.

Modulo Aule aumentate

L'esigenza della scuola è quella di prevedere l'aumento delle tecnologie dotando il maggior numero di aule e spazi tradizionali con strumenti per la fruizione collettiva e individuale necessari all'uso di applicazioni e strumenti didattici fruibili via web e contenuti digitali. Tali strumenti saranno utili anche per l'interazione di aggregazioni diverse in gruppi di apprendimento, in collegamento wired o wireless, per una integrazione quotidiana del digitale nella didattica e come valido supporto allo studio. Le attrezzature che andiamo a richiedere hanno lo scopo di modernizzare e ampliare l'offerta formativa circa l'utilizzo delle nuove tecnologie informatiche. L'uso consapevole dei moderni mezzi tecnologici, dell'informazione e della comunicazione, è diventato un utile e proficuo supporto all'innovazione culturale, didattica e professionale della scuola e contribuisce allo sviluppo del processo di insegnamento- apprendimento.

A supporto di tutto ciò è prevista l'adozione di un software per la gestione della classe, basato su Cloud, con sistema di gestione delle proiezioni visualizzabile su tutte e 3 le lavagne o su singolo dispositivo come strumento di produzione dei gruppi di studenti, permetterà di lavorare anche da 'remoto' e seguire anche il lavoro da casa e in mobilità. Specifiche:

- Attivi in gruppo
- discussione e brainstorming
- esposizione/introduzione/sintesi a cura del docente
- presentazione in plenaria di un elaborato a cura degli studenti
- esercitazioni che coinvolgono tutta la classe ecc.



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

L'istituto intende anche richiedere postazioni informatiche per l'accesso ai dati e ai servizi digitali della scuola per il personale docenti e segreteria, dotandosi di personal computer, notebook, tablet, monitor e sistemi di backup.

OBIETTIVI SPECIFICI E RISULTATI ATTESI

Modulo 1

Il progetto ha il duplice obiettivo di fornire agli studenti del primo ciclo di istruzione un mezzo per l'apprendimento non formale e di realizzare un laboratorio professionalizzante a scuola. I ragazzi utilizzeranno un mezzo a loro familiare - la radio - che non ha subito inflessioni nonostante l'avvento dei new media, e che anzi vede oggi una sua rinascita con le web radio ascoltabili su app: attraverso la radio sarà possibile realizzare delle lezioni speciali preparate dagli stessi ragazzi a uso e consumo dei loro coetanei, secondo il metodo del peer to peer. Al tempo stesso, gli studenti apprenderanno competenze nell'ambito comunicativo e della tecnica del suono.

Modulo 2.

I nostri ragazzi sono dei nativi digitali, nascono e crescono insieme a internet, perciò hanno una maggior dimestichezza con la tecnologia, ma necessitano di essere educati a farne un uso consapevole e critico, che permetta loro una valutazione delle informazioni e gli fornisca la capacità di prevedere conseguenze delle pratiche on line. Pensiamo, ad esempio, all'allarmante crescita dei fenomeni di cyberbullismo, alla diffusione in rete di materiale che viola la privacy e alla possibilità di entrare in contatto con realtà pericolose. L'ammodernamento della scuola, oltre al potenziamento e all'ampliamento formativo, ha lo scopo quindi di indirizzare ad una pratica corretta e proficua di internet, in ogni aspetto della vita quotidiana, a prescindere dalla scuola. L'opportunità di utilizzare nelle diverse classi software specifici e video, fruibili da tutti i bambini contemporaneamente, dà inoltre la possibilità di rendere la didattica ludica e laboratoriale e offre una forte spinta alla didattica inclusiva. Infine, pensiamo all'uso di video-chiamate, che mettano in contatto classi appartenenti a scuole diverse, creando momenti di confronto, conoscenza e annullamento delle distanze geografiche, qualora siano anche determinate da impossibilità di frequenza per gravi motivi di salute

Modulo 3

L'aula attualmente utilizzata quasi unicamente come aula collegio docenti può e deve essere resa fruibile per momenti pubblici organizzati dalla scuola e per attività didattiche programmate nelle discipline non linguistiche.



Unione Europea

FONDI STRUTTURALI EUROPEI **pon** 2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Ricerche Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

FOTO TARGA





Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

VERSO IL FUTURO CON L'AULA AUMENTATA DALLA TECNOLOGIA

DENOMINAZIONE SCUOLA

IC A.MANZONI (MIIC849008)

VIA LOMBARDI,12

20027 - RESCALDINA (MI)

Email: MIIC849008@istruzione.it

<http://www.comprensivomanzoni.gov.it>

DS: Mocchetti Angelo

DSGA: Raccagno Giuseppe

IMPORTO PROGETTO: €. 18.400,00

CODICE PROGETTO: 10.8.1.A3-FESR PON-LO-2015-35

DESCRIZIONE

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 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".

METODOLOGIE DIDATTICHE

Le procedure didattiche da adottare al fine del raggiungimento delle finalità generali 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.

In quest'ottica nell'Istituto comprensivo Manzoni di Rescaldina 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).

SPAZI

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.



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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. Il modello che deve realizzarsi sarà così costituito: grandi spazi aperti personalizzabili con arredi flessibili utilizzabili per creare ambienti per il lavoro di gruppo o individualizzato e per la condivisione tra gruppi diversi della stessa classe. 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.

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 appartamento multimediale. Organizzare l'ambiente di classe è l'occasione per dare valore aggiunto al processo didattico innovativo.

OBIETTIVI SPECIFICI E RISULTATI ATTESI

- 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.



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

FOTO TARGA



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione
e la Gestione delle Risorse Umane,
Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

Investiamo nel Vostro Futuro

Progetto

Verso il futuro con l'aula aumentata dalla tecnologia

Autorizzazione- Prot. n. AOODGEFID/5889 10.8.1.A3-FESR PON-LO-2015-35

Finanziamento € 20.000,00

Asse II Infrastrutture per l'istruzione - Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) - Obiettivo specifico - 10.8 - "Diffusione della società della conoscenza nel mondo della scuola e della formazione e adozione di approcci didattici innovativi" - Azione 10.8.1 Interventi infrastrutturali per l'innovazione tecnologica, laboratori professionalizzanti e per l'apprendimento delle competenze chiave".

Autorizzazione progetto e impegno di spesa a valere sull'Avviso pubblico prot. n. AOODGEFID\12810 del 15 ottobre 2015, finalizzato alla realizzazione di ambienti digitali.

**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
"A. MANZONI" - RESCALDINA - MI**



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

ISTITUTO COMPRENSIVO 2.0

DENOMINAZIONE SCUOLA

POLVERIGI 'M. RICCI' (ANIC80300L)

VIA MARCONI, 22

60020 - POLVERIGI (AN)

Email: ANIC80300L@istruzione.it

<http://www.icpolverigi.gov.it>

IMPORTO PROGETTO: €. 20.810,00

CODICE PROGETTO: 10.8.1.A3-FESR PON-MA-2015-107

DESCRIZIONE

L'obiettivo del progetto è quello di creare una competenza digitale già dalla scuola dell'infanzia, insistendo soprattutto sulle tecnologie touch che caratterizzano lo Stato dell'Arte attuale di questa generazione di nativi digitali.

OBIETTIVI SPECIFICI E RISULTATI ATTESI

Creare una competenza digitale sin dalla scuola dell'Infanzia, caratterizzando il nostro Istituto Comprensivo come Istituto 2.0 che investe nelle competenze digitali sin dai primi gradi di scolarizzazione. Affiancare alle metodologie didattiche tradizionali nuove metodologie basate sulla multimedialità.

Risultati attesi:

Creazione di competenze informatiche di base, utilizzo di strumenti compensativi ma non discriminatori per alunni DSA e con BES.



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

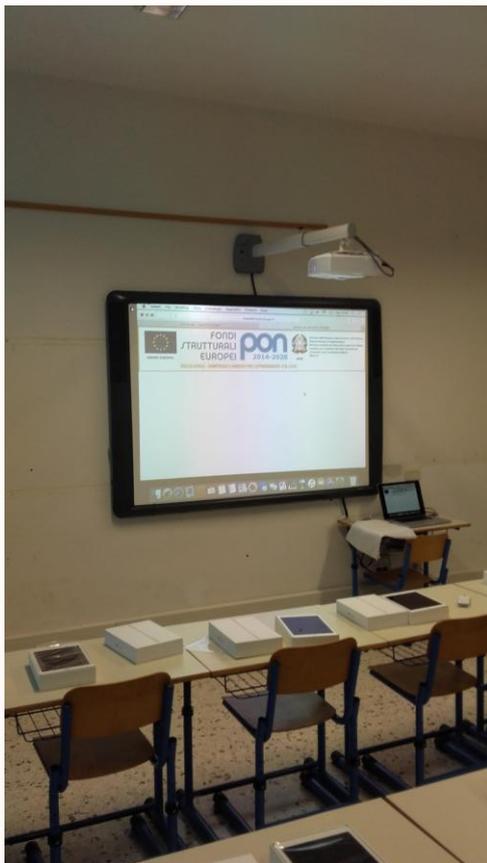
PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

FOTO





Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV





Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

DIGITAMBIENTE MOBILE PER APPRENDERE MEGLIO

DENOMINAZIONE SCUOLA

5 CIRCOLO ALESSANDRIA (ALEE00700B)

VIA PARINI 35

15121 - Alessandria (AL)

Email: ALEE00700B@istruzione.it

<http://quintocircoloal.gov.it>

IMPORTO PROGETTO: €. 19.560,00

CODICE PROGETTO: 10.8.1.A3-FESR PON-PI-2015-47

DESCRIZIONE

Trasformazione delle aule normali in laboratori mobili caratterizzati da spazi multimediali e di interazione a disposizione di tutta la scuola.

OBIETTIVI SPECIFICI E RISULTATI ATTESI.

Il progetto nasce dall'esigenza di creare uno "spazio mobile per l'apprendimento" e, al tempo stesso, dalla necessità di superare il limite rappresentato dalla presenza di pareti in cartongesso in uno dei due plessi di primaria del Circolo, a fronte della impossibilità di sostenere i costi di modifiche strutturali che consentano la sicura affissione delle LIM alle pareti.

Creazione di un laboratorio mobile che, grazie all'innovazione tecnologica, favorisca la didattica con metodologia laboratoriale nell'ottica di "student-centered learning" e maggior possibilità di individualizzazione e personalizzazione dei percorsi, ai fini dell'acquisizione di competenze disciplinari, interdisciplinari e trasversali (percorsi CLIL, di Cittadinanza Attiva /Legalità e finalizzati all'inclusione, con riferimento a contesti autentici).

Allestimento di un laboratorio mobile, per la creazione di aree di lavoro che, seppure abbiano come punto di riferimento i locali marcati sulla piantina in allegato, saranno trasportabili ed allestibili all'occorrenza, in relazione alle specifiche esigenze di pratiche didattiche e percorsi ad hoc correlate ad azioni/progetti circoscritti in archi temporali di mesi/gruppi di mesi. Tali spazi saranno destinati alla condivisione per l'adozione delle metodologie cooperative-learnig and peer empowerment e costituiranno nuove tipologie di ambienti, per un'ottimale realizzazione dei percorsi progettuali caratterizzanti il POF di istituto, tramite il supporto delle tecnologie.

Creazione di una fornitura di LIM mobili e notebook per il lavoro a gruppi, non necessariamente coincidenti coi gruppi classe, con dotazione di videoproiettore interattivo, collegato in rete e collegabile con ogni tipo di device in uso per studenti e insegnanti, che consentirà un maggiore coinvolgimento degli alunni offrendo loro l'opportunità, le risorse e gli strumenti tecnologici per veicolare al meglio i saperi disciplinari, interdisciplinari e trasversali di cui sopra.



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

FOTO





Unione Europea

FONDI STRUTTURALI EUROPEI

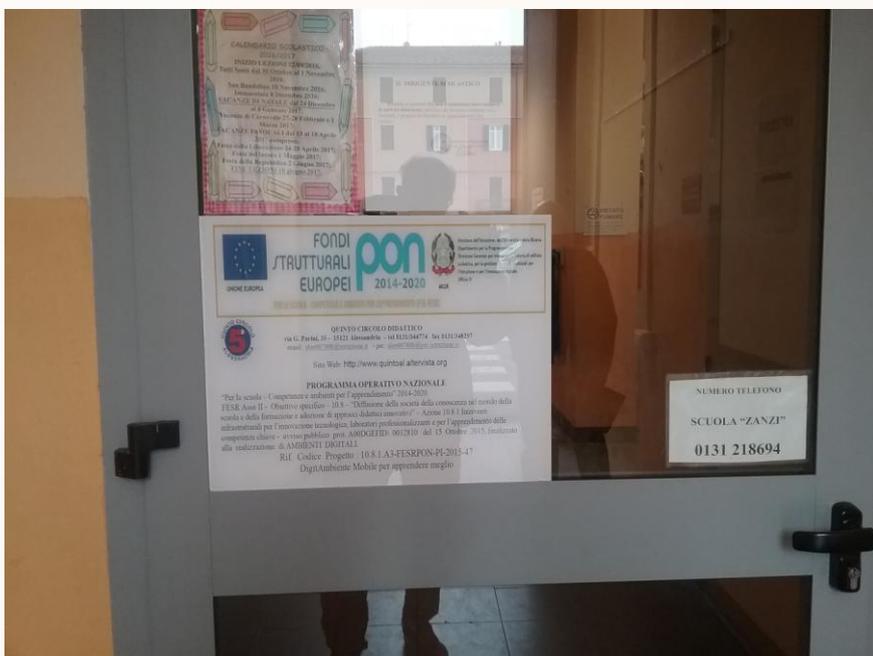
pon 2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV





Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

REALIZZAZIONE DI AMBIENTI MULTIMEDIALI, AULE AUMENTATE E SPAZI ALTERNATIVI PER L'APPRENDIMENTO

DENOMINAZIONE SCUOLA

DON LORENZO MILANI (FIIC81600A)

VIA MONTESSORI, 5

50033 - FIRENZUOLA (FI)

Email: FIIC81600A@istruzione.it

<http://www.compensivofirenzeuola.it>

SPAZI ALTERNATIVI PER L'APPRENDIMENTO: IMPORTO MODULO: €. 2.740,00

LABORATORI MOBILI IMPORTO: MODULO €. 5.050,00

AULE AUMENTATE: IMPORTO: MODULO €. 9.210,00

CODICE PROGETTO: 10.8.1.A3-FESRPON-TO-2015-31

DESCRIZIONE

In coerenza 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 e per permettere alla scuola di beneficiare significativamente del potenziale offerto dall'introduzione della tecnologia digitale.

METODOLOGIE DIDATTICHE

Le procedure didattiche da adottare alla 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 l'alunno, 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. In quest'ottica nell'Istituto si utilizzano le seguenti strategie didattiche: Apprendimento partecipato e cooperativo, Apprendimento differenziato e rispetto degli stili cognitivi.

SPAZI

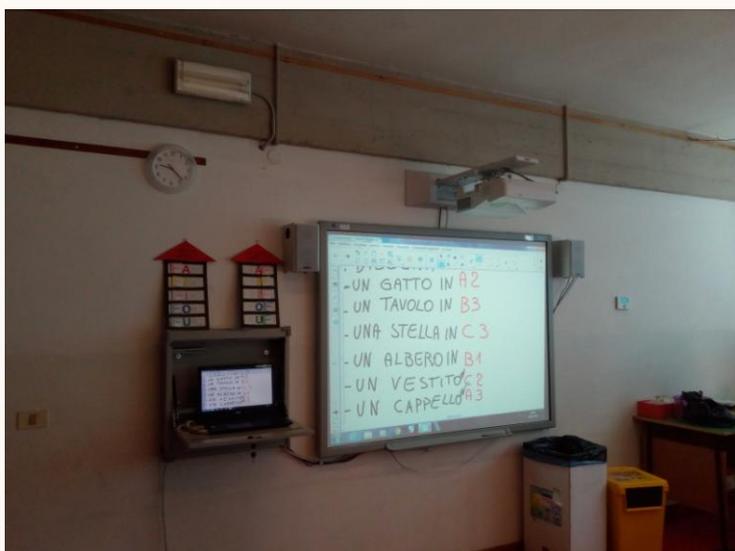
Le aule scolastiche come ambienti di apprendimento multimediale in cui si utilizza il modello di didattica innovativa è la proposta per ricreare un nuovo spazio di apprendimento allo stesso tempo collaborativo e che rispetti i ritmi individuali. Gli spazi saranno allestiti con tutti gli strumenti multimediali 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. Il nuovo ambiente di apprendimento vede gli alunni al centro dello spazio, liberando la scuola dai retaggi del modello tradizionale della scuola di massa. Il modello che deve realizzarsi sarà così costituito da spazi personalizzabili utilizzabili per creare ambienti per il lavoro di gruppo o individualizzato e per la condivisione tra gruppi diversi della stessa classe.

OBIETTIVI SPECIFICI E RISULTATI ATTESI

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 incentivando la comunicazione scuola-famiglia;
- 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.

FOTO





Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV





Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV





Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

AMBIENTI DIGITALI PER UN CLIC A PORTATA DI MANO

DENOMINAZIONE SCUOLA

D.D. 3[^] CIRC. M. CERVINO FOLIGNO (PGEE03200C)

VIA MONTE CERVINO 3

06034 - FOLIGNO (PG)

Email: PGEE03200C@istruzione.it

<http://www.terzocircolofoligno.it>

LABORATORI MOBILI IMPORTO: MODULO €. 5.800,00

AULE AUMENTATE: IMPORTO: MODULO €. 12.880,00

CODICE PROGETTO: 10.8.1.A3-FESRPN-UM-2015-135

DESCRIZIONE

Il progetto intende implementare le dotazioni tecnologiche in tutti i tre plessi di scuola primaria della DD3° Circolo di Foligno, ritenendo che l'accesso quotidiano ai contenuti digitali, la creazione e l'integrazione di altri contenuti in funzione dei processi didattici sia un diritto da garantire al maggior numero di alunni senza escludere i plessi periferici. L'esigenza della scuola è quella di prevedere l'aumento delle tecnologie dotando il maggior numero di aule e spazi tradizionali con strumenti per la fruizione collettiva e individuale necessari all'uso di applicazioni e strumenti didattici fruibili via web e contenuti digitali. Tali strumenti saranno utili anche per l'interazione di aggregazioni diverse in gruppi di apprendimento, in collegamento wired o wireless, per una integrazione quotidiana del digitale nella didattica e come valido supporto allo studio. L'utilizzo di una piattaforma didattica (preferibilmente free/opensource), consentirà di gestire la classe come gruppo virtuale o attivare classi aperte/gruppi di lavoro, è, sviluppare la comunicazione docente-alunni e tra compagni di "classe" permettendo lo sviluppo di metodologie didattiche attive e collaborative. Il progetto ha l'obiettivo di permettere a docenti e studenti di utilizzare le soluzioni web 2.0 incrementando l'attuale dotazione di LIM e di dispositivi individuali per gruppi di lavoro con 1 tablet convertibile per ciascun gruppo di lavoro con una soluzione di "laboratorio mobile" per il plesso Mameli e una soluzione "aule aumentate" per il plessi di Scafali e Monte Cervino.

OBIETTIVI SPECIFICI E RISULTATI ATTESI

Con Implementazione di nuove tecnologie si vogliono ottenere aule e ambienti che permettano l'accesso quotidiano ai contenuti digitali, la creazione e l'integrazione di altri contenuti in funzione dei processi didattici.

Obiettivi specifici

- offrire agli allievi della scuola l'opportunità, le risorse e gli strumenti tecnologici per veicolare al meglio i saperi curricolari
- offrire agli allievi della scuola l'utilizzo, quanto più intensivo, delle nuove tecnologie al fine di raggiungere traguardi positivi
- offrire ai docenti una valida 'palestra' per l'utilizzo delle T.I.C. nella didattica
- migliorare la qualità del servizio di tutto il personale scolastico
- gestire in modalità utile e non solo ludica internet



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

Risultati attesi

- maggior utilizzo da parte dei docenti di materiale online e risorse multimediali
- maggior utilizzo di strumenti tecnologici nella didattica
- miglioramento della progettazione verso una didattica personalizzata e inclusiva
- permettere lo sviluppo di una didattica collaborativa di classe
- facilitare la comunicazione, la ricerca, l'accesso alle informazioni e alle risorse, ai materiali didattici da parte degli allievi e dei docenti
- migliorare la comunicazione verso gli studenti e le loro famiglie
- saper utilizzare il computer e altre tecnologie per comunicare e instaurare rapporti collaborativi.



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

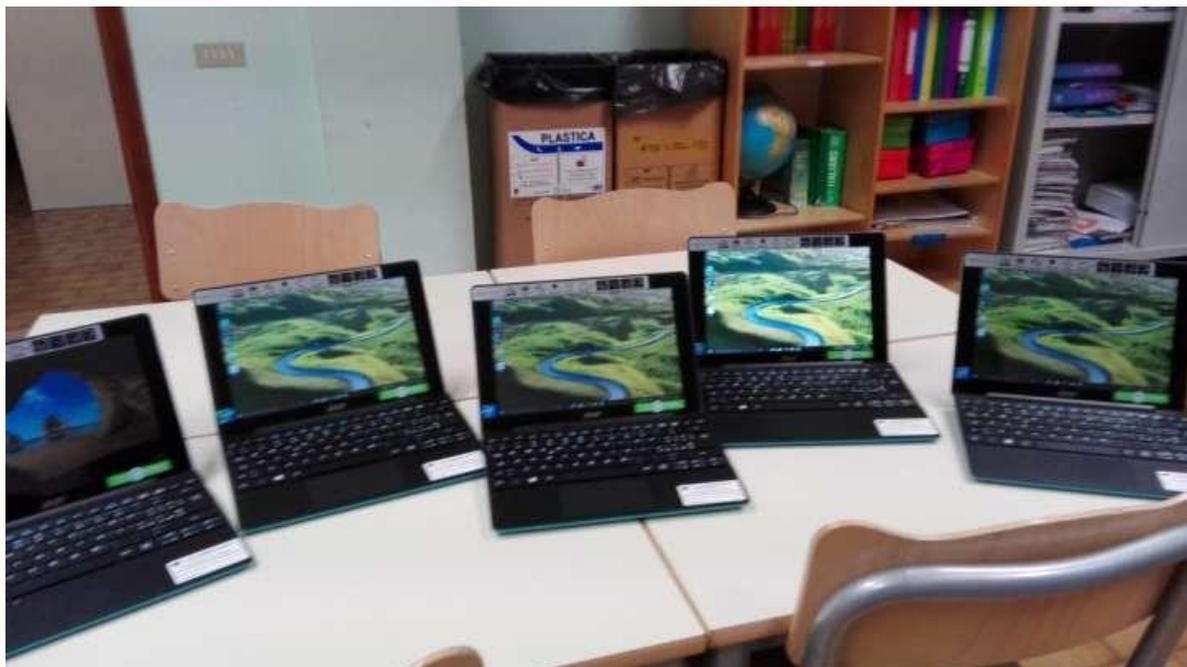
PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

FOTO





Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV





Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

UNO SPAZIO ALTERNATIVO PER L'APPRENDIMENTO

DENOMINAZIONE SCUOLA

I.C. 3 'IL TESSITORE' (VIIC843001)

VIA DEI BOLDU' 32

36015 - Schio (VI)

Email: VIIC843001@istruzione.it

<http://www.iltessitore.gov.it>

DS: Pozza Emilia

DSGA: Pianegonda Pierina

IMPORTO PROGETTO: €. 19.000,00

CODICE PROGETTO: 10.8.1.A3-FESRPN-VE-2015-200

DESCRIZIONE

Il progetto nasce dall'esigenza di creare uno "spazio per l'apprendimento" che coniughi la più alta innovazione tecnologica per la didattica con la metodologia collaborativa e laboratoriale, dove venga messo in risalto il lavoro del singolo e la collaborazione con gli altri allievi ed il docente per acquisire conoscenze e competenze in modo semplici.

La nuova aula-laboratorio rientra nella ricerca sui nuovi spazi della didattica che permetteranno ai docenti e soprattutto agli allievi di usufruire di tecnologia come valido supporto allo studio. Le postazioni saranno costituite da sedie con rotelle dotate di tavoletta porta tablet e porta zaino utilizzabili per il lavoro a gruppi e gli alunni avranno a disposizione un tablet ciascuno ed una Lim. E' prevista una interazione totale di tutti verso tutti, per un utilizzo della tecnologia più avanzata, al fine di un apprendimento attivo (basato su problemsolving), interazioni continue e dinamiche tra studenti e docente, attività hands-on. I nuovi spazi per la didattica saranno flessibili e consentiranno lo svolgimento di attività diversificate, più classi, gruppi di classi (verticali, aperti, ecc.), in plenaria, per piccoli gruppi, ecc., nei quali l'insegnante non svolgerà più solo lezioni frontali ma assumerà piuttosto il ruolo di facilitatore ed organizzatore delle attività.

Un setting d'aula variabile e coerente con le diverse fasi dell'attività didattica che permetterà di realizzare:

- attività in gruppo;
- discussioni e brainstorming;
- esposizione/introduzione/sintesi a cura del docente;
- presentazione in plenaria di un elaborato a cura degli studenti;
- esercitazioni che coinvolgono tutta la classe.

Con l'implementazione del progetto aula 3.0: si vuole ottenere uno spazio utilizzabile da tutte le classi dell'Istituto che permetta di focalizzare la didattica su una collaborazione totale tra gli allievi ed il docente ed offrire la possibilità di ricerca e sviluppo delle conoscenze degli allievi in modo diretto e semplificato.

Permetterà l'accesso quotidiano ai contenuti digitali adottati dall'istituto, la creazione e l'integrazione di altri contenuti in funzione dei processi didattici. L'aula inoltre permetterà ai docenti e soprattutto agli allievi di:

- apprendere attraverso modalità didattiche mediate dalle ICT;
- permettere lo sviluppo di una didattica collaborativa di classe;
- facilitare la comunicazione, la ricerca, l'accesso alle informazioni e alle risorse, ai materiali didattici da parte degli allievi e dei docenti;

- condividere i registri informatici e altri strumenti e software didattici usufruibili on line;
- accedere al portale della scuola;
- saper utilizzare il computer e altre tecnologie per comunicare e instaurare rapporti collaborativi;
- gestire in modalità utile e non solo ludica Internet;
- porre le basi infrastrutturali per la didattica 2.0;
- aprire un nuovo canale di comunicazione e formazione tra e verso i discenti e le famiglie.

OBIETTIVI SPECIFICI E RISULTATI ATTESI

Con l'implementazione del progetto aula 3.0: si vuole ottenere uno spazio utilizzabile da tutte le classi dell'istituto che permetta di focalizzare la didattica su una collaborazione totale tra gli allievi ed il docente ed offrire la possibilità di ricerca e sviluppo delle conoscenze degli allievi in modo diretto e semplificato. Permetterà l'accesso quotidiano ai contenuti digitali adottati dall'istituto, la creazione e l'integrazione di altri contenuti in funzione dei processi didattici. L'aula inoltre permetterà ai docenti e soprattutto agli allievi di:

- Apprendere attraverso modalità didattiche mediate dalle ICT
- Permettere lo sviluppo di una didattica collaborativa di classe
- Facilitare la comunicazione, la ricerca, l'accesso alle informazioni e alle risorse, ai materiali didattici da parte degli allievi e dei docenti
- Condividere i registri informatici e altri strumenti e software didattici usufruibili on line
- Accedere al portale della scuola
- Saper utilizzare il computer e altre tecnologie per comunicare e instaurare rapporti collaborativi
- Gestire in modalità utile e non solo ludica Internet
- Porre le basi infrastrutturali per la didattica 2.0
- Aprire un nuovo canale di comunicazione e formazione tra e verso i discenti e le famiglie.

FOTO





Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV





Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

 **FONDI STRUTTURALI EUROPEI**  **2014-2020**  **MIUR**

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

Istituto Comprensivo Statale SCHIO 3, "Il Tessitore"
SCHIO - VI

Via dei Boldù, 32 - 36015 SCHIO (VI) - Tel. 0445 520603 / fax 0445 505792
C.M. VIIC843001 - C. F. 83002950240 - mail: VIIC843001@istruzione.it - VIIC843001@pec.istruzione.it
sito: www.iltessitore.gov.it

FONDI STRUTTURALI EUROPEI - PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE
"Per la scuola - Competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020
Asse II Infrastrutture per l'istruzione - Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR)
Obiettivo specifico - 10.8 - "Diffusione della società della conoscenza nel mondo della scuola e della formazione e adozione di approcci didattici innovativi"
- Azione 10.8.1 Interventi infrastrutturali per l'innovazione tecnologica, laboratori professionalizzanti e per l'apprendimento delle competenze chiave.

AVVISO PUBBLICO Prot. n. AOODGEFID/12810 del 15/10/2015 rivolto alle Istituzioni Scolastiche Statali finalizzato alla realizzazione di ambienti digitali.

AUTORIZZAZIONE Prot. n. AOODGEFID/5886 del 30/03/2016

Sollecitazione	Codice identificativo progetto	Titolo Progetto	Importo autorizzato fondi	Importo autorizzato spese generali	Totale autorizzato progetto
10.8.1.A3	10.8.1.A3-FEBRPN-VE-2015-200	Uno spazio alternativo per l'apprendimento	€ 20.900,00	€ 1.100,00	€ 22.000,00

CON L'EUROPA INVESTIAMO NEL VOSTRO FUTURO



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

REGIONE	CODICE MECC.	DENOMINAZIONE SCUOLA	TITOLO PROGETTO	CODICE PROGETTO
EMILIA	BOIC81300R	I.C. N.3 LAME	+ RETI - PARETI = + SAPERE CON: x TUTTI	10.8.1.A3- FESRPN-EM- 2015-232
FRIULI	GOIC813008	ISTITUTO COMPRENSIVO GORIZIA 1	UNO SPAZIO DIGITALE PER TUTTI	10.8.1.A3- FESRPN-FR 2015-2
LAZIO	FRIC80400C	I.C. GUARCINO	VIDEOPROIETTORI INTERATTIVI PER UNA SCUOLA INTERATTIVA	10.8.1.A3- FESRPN-LA- 2015-125
LAZIO	FRIC82000A	ISTITUTO OMNICOMPRESIVO ALVITO	A SCUOLA CON LA CL@SSE 3	10.8.1.A3- FESRPN-LA- 2015-123
LIGURIA	GEIC81800V	I.C. RONCO SCRIVIA	LA SCUOLA CHE FA RADIO, LA RADIO CHE FA SCUOLA, ALIMENTANDO LE COMPETENZE DIGITALI, L'AULA PER TUTTI	10.8.1.A3- FESRPN-LI- 2015-78
LOMBARDIA	MIIC849008	IC A.MANZONI	VERSO IL FUTURO CON L'AULA AUMENTATA DALLA TECNOLOGIA	10.8.1.A3- FESRPN-LO- 2015-35
MARCHE	ANIC80300L	POLVERIGI M. RICCI	ISTITUTO COMPRENSIVO 2.0	10.8.1.A3- FESRPN-MA- 2015-107
PIEMONTE	ALEE00700B	5 CIRCOLO ALESSANDRIA	DIGITAMBIENTE MOBILE PER APPRENDERE MEGLIO	10.8.1.A3- FESRPN-PI- 2015-47
TOSCANA	FIIC81600A	DON LORENZO MILANI	REALIZZAZIONE DI AMBIENTI MULTIMEDIALI, AULE AUMENTATE E SPAZI ALTERNATIVI PER L'APPRENDIMENTO	10.8.1.A3- FESRPN-TO- 2015-31
UMBRIA	PGEE03200C	D.D. 3 ^A CIRC. M. CERVINO FOLIGNO	AMBIENTI DIGITALI PER UN CLIC A PORTATA DI MANO	10.8.1.A3- FESRPN-UM- 2015-135
VENETO	VIIC843001	I.C. 3 'IL TESSITORE'	UNO SPAZIO ALTERNATIVO PER L'APPRENDIMENTO	10.8.1.A3- FESRPN-VE- 2015-200



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

PROGETTI DELLE REGIONI DELLE AREE IN TRANSIZIONE



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

LABORATORI MOBILI 2.0

DENOMINAZIONE SCUOLA

L. DA VINCI' (PEPS01000C)

COLLE MARINO 73

65125 - PESCARA (PE)

Email: PEPS01000C@istruzione.it

<http://www.liceodavincipescara.it>

IMPORTO PROGETTO: €. 22.041,40

CODICE PROGETTO: 10.8.1.A3-FESR PON-AB-2015-89

DESCRIZIONE

Seguendo la traccia definita dalle scelte strategiche effettuate dagli organi collegiali per il miglioramento del servizio e dell'Offerta Formativa, la scuola vuole offrire la possibilità di vivere e studiare in ambienti piacevoli e stimolanti, di avere a disposizione strumenti di studio differenziati e concreti, per favorire il raggiungimento degli obiettivi didattici prefissati. Nel progetto rientra il supporto informatico alla didattica, la modifica degli ambienti formativi (aule e laboratori), l'arricchimento e la manutenzione delle dotazioni di classe, il miglioramento degli ambienti comuni e strutturali nonché la costruzione di ambienti d'apprendimento virtuali. L'esigenza di fare e non solo conoscere le cose è molto importante per gli allievi di oggi. Spesso gli spazi per la didattica vengono sempre più ristretti e quindi realizzare nuovi laboratori (con tutto ciò che comporta lavori edili, tinteggiature, impiantistica, strumentazione) diventa sempre problematico.

A tale scopo, i laboratori proposti devono essere mobili per esperimenti di fisica / chimica / biologia tali da permettere ad ogni classe, nel massimo della sicurezza, di approntare esperienze di laboratorio direttamente in aula.

Questo tipo di attività deve essere coordinata da un software che permetta di mostrare le diverse esperienze da realizzare; questa strumentazione mobile ci permetterà di:

- apprendere attraverso modalità didattiche mediate l'utilizzo di nuove tecnologie
- permettere lo sviluppo di una didattica collaborativa di classe
- saper utilizzare nuove tecnologie, acquisire competenze e migliorare i rapporti collaborativi
- consolidare le basi infrastrutturali per la didattica 2.0, attiva nella nostra scuola da molti anni.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

OBIETTIVI SPECIFICI E RISULTATI ATTESI

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

- favorire l'apprendimento delle competenze chiave, facilitando l'accesso agli esperimenti laboratoriali;
- 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;
- 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 sicura.





Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

LABORATORI MOBILI PER UNA DIDATTICA FLESSIBILE E DIGITALE

DENOMINAZIONE SCUOLA

ISIS 'FERMI/MATTEI' ISERNIA (ISIS01300L)

CORSO RISORGIMENTO, 225

86170 - ISERNIA (IS)

Email: ISIS01300L@istruzione.it

<http://www.fermimattei.gov.it>

IMPORTO PROGETTO: € 18.996,00

CODICE PROGETTO: 10.8.1.A3-FESR PON-MO-2015-39

DESCRIZIONE

Il progetto nasce dall'esigenza di creare per l'Istituto Statale di Istruzione Superiore "Fermi-Mattei" (precisamente uno per la sede dell'Istituto Tecnico Fermi e uno per la sede dell'Istituto Tecnico Mattei) "dispositivi mobili per l'apprendimento", i dispositivi, gli strumenti mobili in carrelli e box mobili, saranno resi disponibili con una corretta pianificazione a tutte le classi e fruibili anche dai docenti per la loro formazione.

Con l'utilizzo di tecnologie inglobate in carrelli e strumenti mobili adeguati e certificati per garantire stabilità e sicurezza fisica si possono trasformare aule 'normali' in spazi multimediali 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;

Il dato diventa digitale, la sperimentazione diventa flessibile a seconda delle necessità della programmazione didattica. La nuova aula-laboratorio permetterà ai docenti e soprattutto gli allievi di usufruire di tecnologia come valido supporto allo studio. Le postazioni mobili modulari alla presenza di un carrello mobile con device a disposizione dei discenti device mobili e di un sistema di proiezione. E' una interazione totale di tutti verso tutti per un utilizzo della tecnologia più avanzata al fine di un apprendimento attivo (basato su problem solving), interazioni continue e dinamiche tra studenti e docente, attività hands-on. A supporto di tutto ciò è prevista l'adozione di un software per la gestione della classe, basato su Cloud, con sistema di gestione delle proiezioni visualizzabile su tutte e 3 le lavagne o su singolo dispositivo come strumento di produzione dei gruppi di studenti, permetterà di lavorare anche da 'remoto' e seguire anche il lavoro da casa e in mobilità. Specifiche:

- Attivi in gruppo
- discussione e brainstorming
- esposizione/introduzione/sintesi a cura del docente
- presentazione in plenaria di un elaborato a cura degli studenti
- esercitazioni che coinvolgono tutta la classe ecc.



Unione Europea

FONDI STRUTTURALI EUROPEI

pon 2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

OBIETTIVI SPECIFICI E RISULTATI ATTESI

Con Implementazione dell'ambiente mobile : si vuole ottenere un'aula digitale utilizzabile da tutte le classi dell'istituto che permetta l'inserimento dei processi della nuova didattica digitale, nuove forme di ricerca e lo sviluppo delle conoscenze degli allievi in modo diretto e semplificato. Permettendo l'accesso quotidiano ai contenuti digitali adottati dall'istituto, la creazione e l'integrazione di altri contenuti in funzione dei processi didattici. L'aula inoltre permetterà ai docenti e soprattutto agli allievi di: - apprendere attraverso modalità didattiche mediate dalle ICT; - facilitare la comunicazione, la ricerca, l'accesso alle informazioni e alle risorse, ai materiali didattici da parte degli allievi e dei docenti; - condividere i registri informatici e altri strumenti e software didattici usufruibili on line; - accedere al portale della scuola; - saper utilizzare il computer e altre tecnologie per comunicare e instaurare rapporti collaborativi; - gestire in modalità utile e non solo ludica Internet; - porre le basi infrastrutturali per la didattica 2.0; - facilitare l'accesso ai contenuti, alle informazioni e ai materiali didattici presenti in rete; - favorire una cultura aperta alle innovazioni e alla collaboratività attraverso anche l'utilizzo di strumenti tecnologici; - facilitare la didattica, l'apprendimento e il coinvolgimento degli studenti; - favorire il rapporto scuola-famiglia, fornendo dei servizi indirizzati a migliorare la comunicazione con i genitori; - fornire agli studenti le basi per un utilizzo sempre più consapevole e orientato verso la collaborazione e l'apprendimento e non solo ludico della tecnologia; - migliorare le capacità e le competenze di docenti e studenti verso le nuove tecnologie; - facilitare lo scambio di contenuti digitali e di esperienze didattiche tra le varie classi e i vari plessi dell'istituto; - aprire un nuovo canale di comunicazione e formazione tra e verso i discenti e le famiglie.





Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

LABORATORI LINGUISTICI MOBILI

DENOMINAZIONE SCUOLA

LIC.ARTISTICO 'FOISO FOIS'CAGLIARI (CASL01000N)

VIA SANT'EUSEBIO 2/4

09127 - Cagliari (CA)

Email: CASL01000N@istruzione.it

<http://www.liceoartisticocagliari.gov.it>

IMPORTO PROGETTO: €.19.400,00

CODICE PROGETTO: 10.8.1.A3-FESR PON-SA-2015-114

DESCRIZIONE

Il progetto nasce dalla esigenza di creare "dispositivi mobili per l'apprendimento" della lingua straniera, strumenti questi che saranno resi disponibili, con una corretta pianificazione, a tutte le classi e fruibili anche dai docenti per la loro formazione. Con l'utilizzo di queste nuove tecnologie, certificate per garantire stabilità e sicurezza fisica, si possono trasformare le aule normali in spazi multimediali 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.

L'aula-laboratorio permetterà ad allievi e docenti di usufruire di tecnologia specifica come valido supporto allo studio, in particolare della lingua inglese diventata basilare al pari della lingua nativa.

Le postazioni mobili modulari, previste per questo progetto, hanno caratteristiche avanzate wireless e consentono un utilizzo flessibile della didattica, della disposizione d'aula e della interazione tra i discenti e i docenti. Si può procedere con l'invio contemporaneo di più programmi audio stereo di elevata qualità a gruppi diversi di studenti, oltre che attivare colloqui insegnanti allievi, creando modalità di apprendimento dinamiche e diversificate in base alle esigenze. A supporto di tutto ciò è prevista l'adozione di un software per l'organizzazione della classe, basato su Cloud, con sistema di gestione delle proiezioni visualizzabile su tutte e 3 le lavagne o su singolo dispositivo come strumento di produzione dei gruppi di studenti.

Un laboratorio linguistico, così concepito, ottimizza i tempi di lavoro e l'efficienza del sistema di insegnamento delle lingue straniere, ovviando alla mancanza di un sufficiente numero di ore settimanali a disposizione. Può inoltre essere utilizzato per lo studio della musica in un laboratorio musicale e può risultare particolarmente efficace per l'apprendimento dei ragazzi con DSA.

OBIETTIVI SPECIFICI E RISULTATI ATTESI

Con l'implementazione dell'ambiente mobile si vuole ottenere un'aula digitale utilizzabile da tutte le classi dell'istituto che permetta l'inserimento dei processi della nuova didattica digitale, nuove forme di ricerca e lo sviluppo delle conoscenze degli allievi in modo diretto e semplificato.

il laboratorio linguistico mobile permetterà ai docenti e soprattutto agli allievi di:

- apprendere attraverso modalità didattiche mediate dalle ICT
- facilitare la comunicazione, la ricerca, l'accesso alle informazioni e alle risorse, ai materiali didattici da parte degli allievi e dei docenti



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

- condividere i software didattici e altri strumenti usufruibili on line
- porre le basi infrastrutturali per la didattica 2.0
- favorire una cultura aperta alle innovazioni e alla collaboratività attraverso anche l'utilizzo di strumenti tecnologici;
- facilitare la didattica, l'apprendimento e il coinvolgimento degli studenti;
- fornire agli studenti le basi per un utilizzo sempre più consapevole e orientato verso la collaborazione e l'apprendimento della tecnologia;
- migliorare le capacità e le competenze di docenti e studenti verso le nuove tecnologie;
- facilitare lo scambio di contenuti digitali e di esperienze didattiche tra le varie classi e i vari plessi dell'istituto;
- potenziamento delle competenze linguistiche in lingua 2 per favorire l'apprendimento di DNL in L2
- conversazione simultanea per l'intera durata della lezione con il controllo costante del docente.
-

FOTO TARGA

The board features the logos of the European Union, the European Structural Funds (Fondi Strutturali Europei), the PON 2014-2020 program, and the Italian Ministry of Education (MIUR). Below the logos is the specific objective: "Obiettivo specifico: 10.8 – 'Diffusione della società della conoscenza nel mondo della scuola e della formazione e adozione di approcci didattici innovativi'". A table provides details for the sub-action 10.8.1.A3, including the project code, title, budget, and approval date.

Sotto azione	Codice identificativo progetto	Titolo Progetto	Importo finanziato	Stato del progetto
10.8.1.A3	10.8.1.A3-FESRPON-SA-2015-114 CUP: B26J16000210007	LABORATORI LINGUISTICI MOBILI	€ 21.995,00	Approvato con nota Prot. Prot.AOODGE FID5882 DEL 30.03.2016

LAC
Liceo Artistico Cagliari
Liceo Artistico Statale Felco Fois Cagliari



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

REGIONE	CODICE MECC.	DENOMINAZIONE SCUOLA	TITOLO PROGETTO	CODICE PROGETTO
ABRUZZO	PEPS01000C	L. DA VINCI	LABORATORI MOBILI 2.0	CODICE PROGETTO: 10.8.1.A3- FESRPON-AB- 2015-89
MOLISE	ISIS01300L	ISIS 'FERMI/MATTEI' ISERNIA	LABORATORI MOBILI PER UNA DIDATTICA FLESSIBILE E DIGITALE	10.8.1.A3- FESRPON-MO- 2015-39
SARDEGNA	CASL01000N	LIC.ARTISTICO FOIS'CAGLIARI	'FOISO LABORATORI LINGUISTICI MOBILI	10.8.1.A3- FESRPON-SA- 2015-114



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

PROGETTI DELLE REGIONI DELLE AREE MENO SVILUPPATE



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

SETTING CON SUPPORTO TECNOLOGICO

DENOMINAZIONE SCUOLA

ISTITUTO COMPRENSIVO (MTIC835009)

VIA ANACREONTE, 60

75012 - Bernalda (MT)

Email: MTIC835009@istruzione.it

<http://www.icbernalda.gov.it/>

IMPORTO PROGETTO: € 19.400,00

CODICE PROGETTO: 10.8.1.A3-FESR PON-BA-2015-108

LINK PROGETTO: <http://www.icbernalda.gov.it/index.php/fotogallery-pon-ambienti-digitali>

DESCRIZIONE

L'Istituto Comprensivo di Bernalda è di nuova istituzione; nato nel settembre 2015 dalla fusione di due Comprensivi con esperienze organizzative e didattiche diverse, uno centrato prevalentemente sulla scuola primaria e l'altro più ricco di classi della secondaria di primo grado, conta ben sette plessi. Uno di questi è ubicato nella frazione di Metaponto Borgo che dista 10 chilometri dalla sede centrale. Si tratta di una sede con una utenza molto variegata e multietnica. Soprattutto nella scuola primaria è piuttosto elevato il numero di alunni diversamente abili.

L'Istituto comprensivo accomuna, quindi, al suo interno, alunni cresciuti in realtà scolastiche molto diverse, anche in termini di rapporto con la tecnologia e di applicazione di essa alla pratica didattica quotidiana. In un plesso di scuola primaria è presente una classe 2.0. L'esigenza primaria è quindi quella di allineare le dotazioni di tutti i plessi, prendendo sempre a modello ispiratore il progetto di una "scuola 2.0" nella quale i destinatari, alunni e insegnanti, possono integrare la tecnologia nelle normali attività didattiche quotidiane. Gli alunni, che transitano da un ordine di scuola all'altro, non sempre trovano lo stesso impianto didattico-metodologico realizzato con l'ausilio delle nuove tecnologie che li ha accompagnati nel percorso scolastico già vissuto e che rischia di vanificare quanto costruito e appreso fino a quel momento. Gli alunni provengono da situazioni familiari e culturali molto varie e la maggior parte di loro fa un uso delle ICT quasi esclusivamente ludico, anche per molte ore al giorno. I livelli di apprendimento degli alunni, pur stimolati dai diversi stili sperimentati a scuola, risultano condizionati da un contesto territoriale non generoso di sollecitazioni, all'interno del quale la scuola rappresenta una delle più importanti agenzie formative impegnate a favorire la crescita socio-culturale degli alunni. Gli insegnanti che operano nelle diverse classi, sebbene dispongano di limitate dotazioni, grazie alla frequenza di specifici percorsi formativi, stanno imparando ad utilizzare i nuovi dispositivi tecnologici e a rimodellare la didattica per adeguarla ai bisogni e alle aspettative dei ragazzi.



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

OBIETTIVI SPECIFICI E RISULTATI ATTESI

- Migliorare la qualità degli apprendimenti per quanto riguarda i contenuti, le abilità e le competenze attraverso l'uso dello strumento informatico.
- Innovare la didattica negli strumenti e nei metodi con l'uso delle ICT.
- Favorire l'acquisizione della capacità di orientarsi nella cultura digitale per l'esercizio attivo e responsabile della cittadinanza.
- Acquisire familiarità con l'uso del computer, e delle nuove tecnologie in generale, attraverso la comprensione delle sue strutture elementari e delle sue componenti fondamentali.
- Usare efficacemente lo strumento informatico per velocizzare le procedure e la risoluzione di problemi delle diverse discipline.
- Utilizzare software multimediali come strumenti di arricchimento cognitivo e fonti alternative di "saperi".
- Sperimentare nuove modalità espressive e comunicative, con particolare riferimento a quelle informatiche e multimediali
- Utilizzare le tecnologie informatiche per la realizzazione di attività basate su un tipo di apprendimento cooperativo
- Sviluppare la capacità di leggere, capire/interpretare e produrre messaggi verbali e non verbali utilizzando elementi multimediali significativi quali immagini, suoni, filmati, ecc.
- Saper organizzare le informazioni a disposizione e/o i risultati di ricerche svolte scegliendo tra differenti modalità comunicative
- Acquisire capacità critiche per selezionare tra un gran numero di Informazioni, anche in vista dell'apprendimento permanente.
- Sfruttare le opportunità offerte dalle ICT per sviluppare l'interazione, la cooperazione e la costruzione condivisa del sapere
- Rendere più personali ed efficaci i percorsi di individualizzazione, sostegno, recupero, potenziamento delle eccellenze
- Valorizzare le attitudini, le capacità espressive e la creatività dei singoli
- Sviluppare il senso critico e la capacità di giudizio
- Allargare i confini dell'aula attraverso l'uso delle applicazioni del Web 2.0, favorendo la comunicazione con le famiglie, con altre scuole, con associazioni e realtà locali e/o lontane

Risultati attesi

- lezioni partecipate e dialogate;
- brainstorming e creazione di mappe mentali e concettuali;
- capacità di ricerca azione online;
- impiego di strategie di problem solving;
- utilizzo della rete per l'interscambio informativo e comunicativo;
- costruzione di artefatti sinestetici con obiettivi espressivi e interpretativi;
- utilizzo del webquest per fare emergere una visione innovativa degli oggetti di una ricerca;
- accrescimento dell'autostima e della motivazione;

- riduzione dello svantaggio;
- innalzamento dei livelli di apprendimento delle competenze chiave;
- aumento delle competenze comunicative;
- promozione dell'apprendimento attivo e di forme di lavoro cooperativo attraverso l'uso delle ICT;
- valorizzazione delle attitudini, delle capacità espressive e della creatività dei singoli;
- sviluppo del senso critico e della capacità di giudizio;
- utilizzo delle applicazioni del web 2.0.
-

FOTO





Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

NOTEBOOK E VIDEO PROIETTORI





Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

TARGA





Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

AMBIENTI DIGITALI PER UNA SCUOLA INCLUSIVA

DENOMINAZIONE SCUOLA

ERCOLANO IC 3 DE CURTIS UNGARETTI (NAIC8DA007)

VIA VIOLA, 20

80056 - ERCOLANO (NA)

Email: NAIC8DA007@istruzione.it

<http://www.ic3decurtisungaretti.gov.it>

IMPORTO PROGETTO: MODULO SPAZI ALTERNATIVI: €. 8.950,00;

MODULO AULE AUMENTATE DALLA TECNOLOGIA €. 8.050,00

CODICE PROGETTO: 10.8.1.A3-FESR PON-CA-2015-517

LINK PROGETTO: <https://www.youtube.com/watch?v=tZHDQ1sr3o4&feature=youtu.be>

DESCRIZIONE

Il progetto ha come finalità generale quella di innovare l'azione didattica favorendo l'introduzione di metodologie laboratoriali e cooperative supportate dalle nuove tecnologie digitali. In particolare, esso si articola in due moduli didattici e uno destinato all'utenza, che rispondono ad esigenze differenti: Modulo - Spazi alternativi per l'apprendimento: creazione di un'aula 3.0 adatta a diverse tipologie di setting (lavori di gruppo, lavori in coppia, lavori in plenaria) che favorisca attività di tipo 'autentico' e laboratoriali atte a promuovere competenze chiave di cittadinanza e competenze disciplinari; Modulo - Aule 'aumentate' dalla tecnologia: creazione di postazioni fisse costituite da PC, LIM e proiettore che consentiranno di avviare una sperimentazione didattica in classi parallele della scuola primaria (classi terze a.s. 2016/17). Questa mirerà a verificare l'impatto dell'introduzione delle TIC e di applicativi didattici digitali nella prassi quotidiana sugli apprendimenti degli studenti in un periodo di tre anni. La sperimentazione per classi parallele è integrata nel Piano di Miglioramento dell'istituto e sarà incentrata su un percorso di ricerca-azione che inizierà con la formazione dei docenti sulla didattica con le nuove tecnologie, si articolerà in diversi moduli/UdA, per concludersi con un'azione di monitoraggio e valutazione dei risultati e successiva disseminazione delle buone pratiche nelle altre classi dell'istituto. Modulo - Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati e ai servizi digitali della scuola: allestimento di tre postazioni desktop complete da destinare alle Sale insegnanti dell'istituto per consentire ai docenti l'accesso ai servizi in rete della scuola.

OBIETTIVI SPECIFICI E RISULTATI ATTESI

Il progetto, articolato in due moduli didattici, persegue i seguenti obiettivi:

- introdurre nella pratica didattica quotidiana le nuove tecnologie, ampliando le risorse strumentali a disposizione del docente in termini di software didattici e applicativi;
- facilitare lo sviluppo delle competenze chiave di cittadinanza (collaborare e partecipare, progettare, risolvere problemi, comunicare, imparare ad imparare, agire in modo autonomo e responsabile, individuare collegamenti e relazioni, acquisire ed interpretare l'informazione);



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

- facilitare lo sviluppo di competenze disciplinari mediante attività didattiche improntate su compiti autentici;
- favorire percorsi di recupero e potenziamento mediante strategie didattiche individualizzate e personalizzate;
- favorire l'inclusione degli alunni diversamente abili e con Bisogni Educativi Speciali;
- attivare la motivazione all'apprendimento grazie all'impiego delle nuove tecnologie e a metodologie didattiche 'attive' e 'autentiche';
- favorire il protagonismo degli studenti ponendoli al centro del percorso di apprendimento;
- promuovere la digital literacy;
- promuovere un uso consapevole della rete e delle TIC;
- ridurre lo svantaggio sociale e il digital divide, implementando le competenze tecnologiche degli studenti;
- favorire l'accesso dei docenti ai servizi elettronici e on line della scuola (sito web, registro elettronico, ecc.).

Risultati attesi

In linea con quanto previsto dal Piano di Miglioramento, l'introduzione delle nuove tecnologie nella pratica didattica quotidiana e l'allestimento di un'aula dedicata ad attività collaborative e laboratoriali potranno incidere significativamente sugli apprendimenti degli studenti ed in particolare sull'acquisizione di competenze disciplinari di base e su quelle di cittadinanza. Infatti, l'impianto metodologico del socio-costruttivismo necessita anche di un setting adeguato e viene di sicuro potenziato dalle TIC che consentono ai docenti di variare le strategie e gli strumenti, andando così incontro ai diversi stili di apprendimento degli studenti. In questo senso si potrà realizzare una didattica inclusiva, personalizzata e individualizzata. Il modulo destinato all'utenza consentirà di dotare tutte le Sale insegnanti dell'istituto di almeno una postazione desktop completa e ciò aumenterà il numero di docenti che potrà accedere ai servizi on line della scuola.



Unione Europea

FONDI STRUTTURALI EUROPEI

pon 2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

FOTO

FONDI STRUTTURALI EUROPEI **pon 2014-2020**

UNIONE EUROPEA PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO - FSE

MIUR Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca Dipartimento per la Programmazione e la Gestione delle Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale Ufficio IV

I.C. 3 "de Curtis - Ungaretti"
ad Indirizzo Musicale
Scuola dell'Infanzia - Scuola Primaria
Scuola Secondaria di 1° grado

Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale - "Per la scuola - Competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020
Asse II Infrastrutture per l'istruzione - Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) - Obiettivo specifico - 10.8
"Diffusione della società della conoscenza nel mondo della scuola e della formazione e adozione di approcci didattici innovativi"
Azione 10.8.1 - Interventi infrastrutturali per l'innovazione tecnologica, laboratori di settore e per l'apprendimento delle competenze chiave

Si comunica a tutta la comunità scolastica che la nostra scuola, grazie ai Fondi Strutturali Europei che hanno cofinanziato il Progetto **10.8.1.A3-FESR PON-CA-2015-517** ha creato l'aula 3.0: **COOPERATIVE CLASSROOM** e ha dotato 6 aule di **LAVAGNE INTERATTIVE MULTIMEDIALI (LIM)**

FONDI STRUTTURALI EUROPEI **pon 2014-2020**

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

MIUR Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca Dipartimento per la Programmazione e la Gestione delle Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale Ufficio IV

I.C. 3 "de Curtis - Ungaretti"
ad Indirizzo Musicale
Scuola dell'Infanzia - Scuola Primaria
Scuola Secondaria di 1° grado

Fondi strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale
"Per la scuola - Competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020

Codice identificativo progetto: **10.8.1.A3 FESR PON-CA-2015-517**
Ambienti digitali per una scuola inclusiva

Investiamo nel Vostro Futuro



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

TABLET IN CLASSE

DENOMINAZIONE SCUOLA

I.C.'A. F. DI BONA'CUTRO (KRIC826005)

VIA ROSITO

88842 - CUTRO (KR)

Email: KRIC826005@istruzione.it

<http://www.iccutrokr.gov.it>

IMPORTO PROGETTO: €.17.500,00

CODICE PROGETTO: €.10.8.1.A3-FESRPON-CL-2015-3

DESCRIZIONE

Si intende creare "spazi per l'apprendimento" che uniscano un'alta innovazione tecnologica per la didattica alla metodologia collaborativa e laboratoriale. Aule che, attraverso l'evoluzione dei loro spazi, vengono ripensate in maniera tale da sfruttare pienamente le potenzialità comunicative e didattiche offerte dall'innovazione tecnologica mettendo al primo posto insegnanti e studenti; aule connesse e aperte al mondo, che diano la possibilità di vivere una didattica innovativa, che favorisca la collaborazione, la ricerca, la riflessione, la costruzione e la condivisione della conoscenza. Le aule delle Scuole Primaria e Secondaria di quest'Istituto sono tutte già fornite di LIM (connessa ad Internet) e di un Notebook, in uso al docente, per cui, fornendo almeno un tablet (collegabile alla LIM attraverso la rete Wi fi) per ogni banco, le potenzialità dell'innovazione tecnologica e didattica vengono moltiplicate. Il touchscreen sostituisce la tradizionale lavagna e collega il docente con alunni e proiezioni; gli alunni interagiscono con la LIM, attraverso il tablet. E' una interazione totale di tutti verso tutti per un utilizzo della tecnologia più avanzata al fine di un apprendimento attivo (basato su problemsolving), interazioni continue e dinamiche tra studenti e docente, attività hands-on. Il docente non svolge la tradizionale lezione frontale, ma assume un ruolo nuovo, integrato con gli studenti, di facilitatore ed organizzatore delle attività. Un setting d'aula variabile e coerente con le diverse fasi dell'attività didattica.

OBIETTIVI SPECIFICI E RISULTATI ATTESI

Con l'implementazione delle attrezzature già presenti nelle aule si vuole realizzare una situazione che permetta di focalizzare la didattica su una collaborazione totale tra gli allievi ed il docente ed offrire la possibilità di ricerca e sviluppo delle conoscenze degli allievi in modo diretto e semplificato. Permetterà l'accesso quotidiano ai contenuti digitali adottati dall'istituto, la creazione e l'integrazione di altri contenuti in funzione dei processi didattici.

- Apprendere attraverso modalità didattiche mediate dalle ICT
- Consentire l'attuazione di una didattica collaborativa di classe
- Facilitare con i moderni strumenti tecnologici la comunicazione, la ricerca, l'accesso alle informazioni e alle risorse, ai materiali didattici da parte degli allievi e dei docenti
- Consentire l'uso del registro informatico e altri strumenti e software didattici usufruibili on line
- Consentire di accedere al sito web della Scuola



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

- Potenziare le conoscenze tecnologiche al fine di saper utilizzare la LIM e altre tecnologie per comunicare e instaurare rapporti collaborativi
- Gestire in modalità utile e consapevole Internet
- Acquisire le dotazioni per la didattica 2.0
- Aprire un comunicazione collaborativa con le famiglie
- facilitare lo scambio di contenuti digitali e di esperienze didattiche tra le varie classi e i vari plessi dell'istituto.

FOTO





Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

CL@SSE 3.0: PROGETTIAMO COMPETENZE

DENOMINAZIONE SCUOLA

LENOCI" (BATD13000T)
CENTRO STUDI POLIVALENTE JAPIGIA
70126 - BARI (BA)
Email: BATD13000T@istruzione.it

<http://www.itclenoci.it>

IMPORTO PROGETTO: € 19.555,00

CODICE PROGETTO: € 10.8.1.A3-FESR PON-PU-2015-432

LINK PROGETTO SOCIAL:

https://www.facebook.com/itelenoci/posts/1087079298067813?notif_t=like¬if_id=

DESCRIZIONE

La normativa attuale, italiana ed europea, e le Linee guida relative agli ordinamenti degli Istituti tecnici prevedono la realizzazione della didattica per competenze e la connessa utilizzazione di pratiche didattiche laboratoriali prevalentemente fondate sull'uso delle ICT. L'apprendimento e la esibizione delle competenze disciplinari e trasversali sono conseguibili solo attraverso l'uso di particolari ambienti di apprendimento.

Tutto ciò in quanto la società della conoscenza del XXI secolo e la rapida implementazione dei saperi impongono, se si vogliono fornire agli alunni utili chance di vita e di lavoro, la necessità di permettere ai nostri giovani di apprendere le necessarie conoscenze e le imprescindibili competenze sia di natura disciplinare sia di natura trasversale, attraverso le ICT.

Pertanto, la gestione di questi processi innovativi richiede:

da parte della scuola:

- l'adozione di modelli didattici innovativi che utilizzino le tecnologie digitali e si soffermino sulla nuova organizzazione spaziale delle aule in ambienti di apprendimento multimediali, per raggiungere gli obiettivi prioritari di miglioramento dell'istituto;
da parte dei docenti:
- una costante azione di aggiornamento e di formazione, finalizzata alla costruzione di una rinnovata professionalità, che deve tener conto della odierna scuola di massa coniugata con processi di qualità, in quanto sia l'utenza studentesca costituita oggi dai nativi digitali, sia anche le pratiche didattiche tese alla motivazione e all'inclusione, necessitano la riqualificazione del ruolo docente e il protagonismo dei discenti nella costruzione del proprio sapere.

Obiettivo generale é quello di supportare e gradualmente sostituire le tradizionali modalità d'insegnamento (lezione frontale) che obbligano lo studente ad una fruizione passiva con metodologie più adatte ai 'nativi digitali';

Con l'acquisizione degli elementi strutturali proposti si prevede in conseguimento dei seguenti obiettivi:

1 - favorire un apprendimento attivo attraverso pratiche di didattica laboratoriale (Jigsaw, webquest, il cooperative learning, flipped classroom, peer education, ecc.) che consentano sia di migliorare le capacità relazionali nel gruppo, sia di operare a distanza con la possibilità di istituite forme di comunicazione anche da remoto, con lo scambio di informazioni, di materiali ricercati e scaricati dal web o prodotti in proprio e postati su piattaforme interattive, e con la possibilità di discuterne on line, di creare archivi comuni e quant'altro utile alla realizzazione di ambienti innovativi di apprendimento;



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

2 - favorire la peer education, che aiuta a superare le difficoltà di apprendimento attraverso la collaborazione tra pari, avvertita dagli studenti come più vicina alle loro consuete pratiche di comunicazione rispetto a didattiche trasmissive ancora molto diffuse e talvolta non coinvolgenti;

3 - applicare la didattica laboratoriale a tutte le discipline, in modo che esse risultino integrate in processi collegiali di progettazione ed interagiscano tra loro per facilitare gli apprendimenti e favorire l'acquisizione di competenze.

OBIETTIVI SPECIFICI E RISULTATI ATTESI

- 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.



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

FOTO



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



MIUR



Cl@sse 3.0: Progettiamo Competenze
10.8.1.A3-FESR PON-PU-2015-432



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE,
DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA



ISTITUTO TECNICO ECONOMICO STATALE
"Vito Vittorio Lenoci"

PON FESR 2014-2020 "Per la scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento"
Asse II – Infrastrutture per l'istruzione
progetto FESR 10.8.1.A3-FESR PON-PU-2015-432

"Cl@sse 3.0: progettiamo competenze"



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
D.O. per gli Affari Internazionali - Ufficio IV
Programmazione e gestione dei fondi strutturali europei
e nazionali per lo sviluppo e la creazione sociale

COMPETENZE PER LO SVILUPPO (FSE) - AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FESR)



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

IL DIGITALE IN CLASSE

DENOMINAZIONE SCUOLA

DUCA ABRUZZI - LIBERO GRASSI (PAIS02900N)

VIA FAZIO N. 1

Email: PAIS02900N@istruzione.it

<http://www.isducabruzzo-grassi.it>

IMPORTO PROGETTO: MODULO AULE AUMENTATE €.12.800,00;

MODULO AULE AUMENTATE DALLA TECNOLOGIA €.2.500,00

MODULO LABORATORI MOBILI: €.3.600,00

CODICE PROGETTO: €.10.8.1.A3-FESR PON-SI-2015-282

DESCRIZIONE

Trasformazione ed evoluzione degli spazi didattici in sintonia con la diffusione delle tecnologie digitali all'interno dell'Istituzione scolastica per la creazione di ambienti 'non dedicati' ed informali.

OBIETTIVI SPECIFICI E RISULTATI ATTESI

Favorire negli alunni lo sviluppo di abilità cognitive (percezione visiva, attenzione, memoria, abilità visuo-spaziali, problem-finding, problem-solving), meta-cognitive ed emotive, connesse all'apprendimento, favorendo la nascita di un atteggiamento attivo. Promuovere la conoscenza scientifica e tecnologica, mediante l'uso di artefatti, software e strumenti tecnologici innovativi (software multimediali, tecnologie mobili, ed altro). Strutturare percorsi formativi, secondo la metodologia della didattica laboratoriale, sperimentando una pluralità di metodi e strumenti di tipo ludico, tecnologico e creativo, per il potenziamento delle abilità cognitive, metacognitive ed emotive. Sviluppare e potenziare, attraverso le sessioni di gioco-apprendimento interattivo, la motivazione intrinseca all'apprendimento, agendo sulle variabili emotivo-affettive ad essa connesse (autoefficacia, autostima, intelligenza emotiva, ecc.). Promuovere la capacità di lavorare in gruppo e sviluppare attitudini cooperative e di gestione/negoziazione del conflitto con i pari e con gli adulti, stimolando il confronto con se stessi e con gli altri. Promuovere la conoscenza dell'informatica e degli elementi di programmazione e stimolare lo sviluppo di competenze narrative e creative nella progettazione e programmazione di artefatti ed ambienti virtuali.

FINALITA'

Favorire l'accesso degli studenti ai servizi e ai contenuti digitali secondo soluzioni il più possibile open source per favorire un impiego abilitante che incrementi l'inclusione e la personalizzazione nei contesti di apprendimento.



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

Investiamo nel Vostro Futuro

Avviso pubblico: prot.n.AOODGEFID/12810 del 05/10/2016

CUP I76J15001290007 - Codice progetto: 10.8.1.A3-FESR PON-SI-2015-282

Titolo del progetto: "Il digitale in classe"



Unione Europea



Ministero dell'Istruzione,
dell'Università e della Ricerca



ISTITUTO SUPERIORE
DUCA ABRUZZI-LIBERO GRASSI - PAIS02900N
www.isducabruzzo-grassi.it



Regione Siciliana

Avviso pubblico prot.n.AOODGEFID/12810 del 5 ottobre 2015, finalizzato alla realizzazione di ambienti digitali - FESR Asse II - Obiettivo specifico -
10.8 - "Diffusione della società della conoscenza nel mondo della scuola e della formazione e adozione di approcci didattici innovativi" - Azione 10.8.1
Interventi infrastrutturali per l'innovazione tecnologica, laboratori di settore e per l'apprendimento delle competenze chiave - PROGRAMMA
OPERATIVO NAZIONALE "Per la scuola - Competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

REGIONE	CODICE MECC.	DENOMINAZIONE SCUOLA	TITOLO PROGETTO	CODICE PROGETTO
BASILICATA	MTIC835009	ISTITUTO COMPRENSIVO	SETTING CON SUPPORTO TECNOLOGICO	10.8.1.A3- FESRPN-BA- 2015-108
CAMPANIA	NAIC8DA007	ERCOLANO IC 3 DE CURTIS UNGARETTI	AMBIENTI DIGITALI PER UNA SCUOLA INCLUSIVA	10.8.1.A3- FESRPN-CA- 2015-517
CALABRIA	KRIC826005	I.C.'A. F. DI BONA'CUTRO	TABLET IN CLASSE	€.10.8.1.A3- FESRPN-CL- 2015-3
PUGLIA	BATD13000T	CENTRO STUDI POLIVALENTE JAPIGIA	CL@SSE 3.0 PROGETTIAMO PER COMPETENZE	10.8.1.A3- FESRPN-PU- 2015-432
SICILIA	PAIS02900N	DUCA ABRUZZI - LIBERO GRASSI	IL DIGITALE IN CLASSE	€.10.8.1.A3- FESRPN-SI- 2015-282