

Progetto per Ambienti Digitali

TITOLO DEL PROGETTO

La finestra virtuale!

DESCRIZIONE PROGETTO

Il nostro Istituto Comprensivo, Istituito il 1 settembre 2014 a seguito del piano di razionalizzazione del Comune di Perugia, presenta al suo interno 12 scuole (4 infanzie, 5 primarie e 3 secondarie di 1° grado distribuite sul territorio fino a 10 km di distanza dalla sede centrale) e provenienti da 4 realtà distinte, con una loro storia specifica. Pertanto il livello di conoscenza e di utilizzo dei linguaggi multimediali e interattivi è molto eterogeneo, così come la presenza di nuove tecnologie, che, in generale risulta assolutamente insufficiente.

L'obiettivo generale è quindi di offrire a tutti i docenti e gli alunni pari opportunità rispetto all' utilizzo di strumenti tecnologici, in particolare resi vorrebbe portare il multimediale direttamente in classe, attraverso il superamento della organizzazione in aule informatiche, al fine di rendere la didattica in ambiente digitale una possibilità quotidiana di esperienza e non un evento circoscritto a pochi episodi, "costringendo" anche i docenti più refrattari a "fare i conti" con un'aula in cui la lavagna di ardesia occupi sempre meno il ruolo di protagonista!

La lavagna interattiva aumentata sostituisce la tradizionale lavagna e collega il docente con alunni, classe, scuola e Segreteria. La nuova tecnologia permetterà un' interazione totale di tutti verso tutti rendendo l'apprendimento attivo (basato su problemsolving), interazioni continue e dinamiche tra studenti/docente, studenti/studenti, gruppi di studenti/docente, un insieme di attività didattiche frizzanti e innovative.

Caratteristiche del progetto

OBIETTIVI SPECIFICI E RISULTATI ATTESI

OBIETTIVI SPECIFICI	TRAGUARDI ATTESI
Incrementare in tutti i docenti, attraverso corsi di formazione specifici, la conoscenza dei linguaggi multimediali e interattivi	Acquisizione di competenze da parte dei docenti per progettare e realizzare contenuti digitali che integrino la didattica
Arricchire la didattica frontale attraverso assetti multimediali (fotografie, mappe, visite virtuali, video, audio, animazioni e altri software interattivi per diminuire il divario tra linguaggio della scuola e quello esterno sotto il profilo tecnologico, percettivo, cognitivo, linguistico e culturale)	Maggior utilizzo da parte dei docenti di materiale e risorse multimediali e maggior coinvolgimento e motivazione nei confronti dei contenuti dell'apprendimento da parte degli studenti con conseguente innalzamento del loro successo scolastico e quindi valorizzazione del sistema scolastico
Riorganizzare le fasi della lezione per rendere la comunicazione più efficace permettendo uno scambio proficuo di informazioni e di contenuti didattici	Ottimizzazione dei tempi dell'apprendimento recuperando in modo divertente e facile contenuti affrontati durante i diversi percorsi didattici attraverso

mediante l'utilizzo di internet e piattaforme e-learning	un utile e proficuo scambio, di supporto anche allo studio casalingo, di contenuti tra docente/allievo e allievo/allievo
Favorire attraverso strategie di meta cognizione e negoziazione dei significati, sia il lavoro di gruppo per la soluzione dei problemi che la personalizzazione degli apprendimenti	Alunni protagonisti della costruzione del sapere, dotati di spirito critico e capaci di interagire in modo costruttivo con i propri pari (cooperative learning) e gli insegnanti con miglioramento del loro profitto in alcune discipline portanti e trasversali
Facilitare la comunicazione, la ricerca, l'accesso alle informazioni e alle risorse, ai materiali didattici da parte degli allievi e dei docenti che potranno implementare e somministrare valide verifiche, anche casalinghe, agli allievi rafforzando il rapporto di lavoro non solo in classe, ma anche tra le mura domestiche.	Acquisire una modalità utile e non solo ludica nell'utilizzo di internet che permetta la fruizione da parte degli allievi di LO messa a disposizione dai docenti

STRATEGIE DI INTERVENTO PER LA DISABILITÀ

Far conoscere ai docenti le possibilità che le nuove tecnologie permettono nell'accesso facilitato e adattato dei contenuti da parte degli alunni con bisogni educativi speciali per incrementare l'integrazione e innalzamento dei loro livelli di apprendimento individuali e della loro capacità relazionale sia con i pari che con i docenti.

ELEMENTI DI CONGRUITÀ E COERENZA DI QUESTA PROPOSTA PROGETTUALE CON IL POF DELLA SCUOLA

- Sviluppare una **riorganizzazione del tempo-scuola** permettendo uno scambio proficuo di informazioni e di contenuti didattici mediante Internet ed i servizi che offre. In questa ottica l'allievo potrebbe avere a disposizione un supporto online per suo studio casalingo ed anche il rapporto scuola-famiglia potrebbe ottenere un notevole miglioramento dal punto di vista di comunicazione e/o informazioni.
- Sviluppare una **riorganizzazione del didattica-metodologica** implementando paradigmi didattici volti a una comunicazione efficace, sfruttando il linguaggio visivo e interattivo familiare ai "nativi digitali", che deve essere supportata da una valida rete di trasmissione dati come supporto. In quest'ottica si potrebbero sviluppare sempre più una didattica laboratoriale (Lezione frontale con l'ausilio del videoproiettore interattivo), un Cooperative Learning proficuo imparando ad utilizzare il computer e altre tecnologie per comunicare e instaurare rapporti collaborativi, migliorare i processi relativi al Problem solving
- Implementare **strategie di intervento per le disabilità** che favoriscano l'integrazione di soggetti svantaggiati attraverso la partecipazione alle attività didattiche non ostacolate dalla componente emotiva o dalle difficoltà espressive e permettono una migliore ricerca e cernita di informazione mediante la rete fino ad arrivare, nei casi estremi, a lezioni da seguire in remoto in videoconferenza
- **La congruità e la coerenza** di questa proposta progettuale sono presenti nel POF nelle diverse Aree:

CRITERI e PRINCIPI

All'ultimo capoverso : Particolare attenzione sarà riservata all'universo multimediale in cui i bambini sono immersi favorendo processi di conoscenze, esperienze, consapevolezza, decodificazione dei linguaggi.

FINALITÀ EDUCATIVE

Il settimo punto : conoscere e utilizzare la molteplicità dei linguaggi specialmente quelli multimodali tipici della comunicazione odierna attraverso tecnologie multimediali con i familiari ai nostri alunni "nativi digitali"

LINEE GENERALI DI INDIRIZZO EDUCATIVO – METODOLOGICHE

Il quinto punto : fornire in maniera critica i mezzi di comunicazione

CURRICOLO VERTICALE DI TECNOLOGIA

INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA
Orientarsi nel mondo dei simboli della rappresentazione dei media e delle tecnologie	Classi IV – V Utilizzare semplici strumenti multimediali	Utilizzare adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti anche di tipo digitale Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche o infografiche relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione

PIANO AGGIORNAMENTO DOCENTI

Corso su utilizzo LIM, Proiettori Interattivi, realizzazione di lezioni multimodali

Il Progetto di Istituto sulla Alimentazione prevede la realizzazione di un LIBRO DIGITALE

DESCRIZIONE DEL MODELLO DI AMBIENTE CHE SI INTENDE REALIZZARE ED EVENTUALE ALLEGATO

La soluzione prevede di dotare il maggior numero di aule possibile (5 nella scuola secondaria e 5 nella scuola primaria) di videoproiettori interattivi, pannelli di laminato bianchi con funzione di LIM, pc e armadietti porta PC in modo da permettere 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
- Accedere al portale della scuola
- Porre le basi minime infrastrutturali per la didattica 2.0

Modulo

TITOLO: LA FINESTRA VIRTUALE!

DESCRIZIONE: Implementare 10 aule per un'adeguata didattica multimediale

DATAPREVISTAINIZIO: 07/01/2016

DATAPREVISTAFINE: 30/05/2016



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Istituto Comprensivo Perugia 1 Indirizzo musicale

Via M.B.Valentini, 06123 Perugia - C.M. PGIC85100Q - C.F. 94152390541
tel.- fax: 075/43639 - e-mail: pgic85100q@istruzione.it - pec: pgic85100q@pec.istruzione.it
sitoweb. www.davincicolombopg.gov.it

FORNITURE

Fornitura	Descrizione della voce	Importi previsti nella richiesta		
		Num. voci	Importo Unitario	Costo Previsto
Videoproiettore interattivo con staffa e cavo HDMI di 5 metri	<p>Tecnologia 3LCD – Risoluzione nativa 1280x800 WXGA 16:10 o superiore con penne e sistema wireless – luminosità non inferiore a 3.300 ANSI LUMEN – contrasto almeno 10.000:1</p> <p>Compatibilità sistemi video NTSC, PAL, SECAM.</p> <p>Lampada (W): Massimo 245 watt di durata non inferiore a 4.000 ore in modalità normale. Con telecomando</p> <p>Braccio/staffa di sostegno: La distanza di proiezione, dal piano della LIM alla lente, o specchio di proiezione, deve essere minore o uguale a 60 cm, per un'area di proiezione non inferiore agli 80 pollici riferita alla diagonale dell'area protetta (aspect ratio 4:3) interna all'area attiva della LIM. Per motivi di sicurezza la staffa di supporto del proiettore deve essere proprietaria (non artigianale) e certificata per l'utilizzo nella configurazione proposta sia dal produttore della LIM o del dispositivo interattivo, che dal produttore del videoproiettore.</p> <p>E' necessaria la Certificazione CE e indicazione del massimo carico sopportato alla distanza massima.</p> <p>Connessione Video: Ingresso S-Video, 2Xvga, 2xHDMI; USB – Connessione audio : Mini-jack stereo</p> <p>Speaker: 16W</p>	10	1.100,00	11.000,00
Software	<p>Licenze software gratuite per docenti per la creazione e condivisione di materiale didattico multimediale interattivo: per creare libri multimediali, condividere e assegnare materiale didattico; creare documenti multimediali contenenti un'unica pagina testo, immagini, audio, video, esercizi completabili, quiz, canvas. Modalità di utilizzo on line o offline:</p>	10	0,00	0,00
Notebook i3	<p>Processore intel i3 o superiore, masterizzatore DVD, memoria ram 4Gb o superiore, hard disk 500 o superiore, dimensioni video 15.6 pollici, Controller grafico integrato MB, scheda di rete : Gigabit Ethernet LAN integrata, WiFi 802.11b/g integrato, batteria: 6 celle lithium Ion, tastiera italiana QWERTY</p>	10	300,00	3.000,00

Mouse: rilevamento ottico 2 tasti e rotella centrale, sistema operativo Windows 8 professional, cavi di collegamento e alimentazione

Box a parete per notebook con notebook fino a 19".	• Struttura in ferro verniciata, Serratura con chiave, predisposizione per lucchetto, vano inferiore per il posizionamento dell'alimentatore ed il passaggio dei cavi di collegamento, Presa multipla integrata con 4 punti di alimentazione e cavo con presa a muro, Banda elastica per il fissaggio del notebook, Cuscinetti in gomma per il sostegno e la protezione del notebook, Paracolpi in	10	80,00	800,00
Pannello di legno rivestito in MDF	colore bianco delle dimensioni 190x150 con spessore di almeno 10mm, da fissare al muro, come accessorio al videoproiettore.	10	70,00	700,00

TotaleProdotti

€15.500,00

SPESEGENERALI

Spese Accessorie	Costi
AdattamentiEdilizi(6%)	€ 1.000,00
Addestr./Formazione(2%)	€ 2.200,00
Progettista(2%)	€ 370,00
Collaudo(1%)	€ 200,00
GestioneEnte(2%)	€ 370,00
Pubblicitàedinst.(2%)	€ 370,00
Totale Configurazione	€ 4.500,00