

Candidatura N. 2883
1 - 9035 del 13/07/2015 - FESR - realizzazione/ampliamento rete LanWLAN

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. PEGLI
Codice meccanografico	GEIC85000P
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	P.ZZA BONAVINO, 4A
Provincia	GE
Comune	Genova
CAP	16156
Telefono	0106981051
E-mail	GEIC85000P@istruzione.it
Sito web	www.istitutocomprensivopegli.gov.it
Numero alunni	1763
Plessi	GEAA85001G - 'LE PRATOLINE' GEAA85002L - SCUOLA DELL'INFANZIA ' NEMO' GEAA85003N - SCUOLA INFANZIA VIA OPISSO GEAA85004P - SCUOLA INFANZIA V.LE MODUGNO GEAA85005Q - SCUOLA INFANZIA VILLA BANFI GEEE85001R - SCUOLA PRIMARIA 'A. NEGRI' GEEE85002T - SCUOLA PRIMARIA VILLA BANFI GEEE85003V - SCUOLA PRIMARIA 'G. PASCOLI' GEEE85004X - PRIMARIA VILLA ROSA GEEE850051 - PRIMARIA MARIO EMANUELLI GEEE850062 - PRIMARIA 'PASCOLI' GEMM85001Q - I.C. PEGLI / EX RIZZO -ALESSI

Sezione: Rilevazioni dati sulla scuola

Rilevazione dotazioni di servizi online disponibili

Servizi online disponibili	Registro elettronico E-learning a sostegno degli studenti Formazione docenti Webmail Materiali didattici online Modulistica per genitori , personale docente ed ATA Informazioni e contatti per l'utenza interna ed esterna
-----------------------------------	---

Rilevazione eventuale dotazione di connettività

La scuola non è dotata di connettività in ingresso di almeno 30Mb

Rilevazione stato connessione

Rilevazione stato connessione **GEAA85001G 'LE PRATOLINE' VIA GRANARA, 10**

	Classi	Laboratori	Spazi in uso ammin.	Mensa	Palestre	Auditorium	Biblioteche	Altri tipi di spazi interni adibiti ad attività didattica	Spazi esterni adibiti ad attività	Totale
Numero ambienti	2	2	0	1	1	0	0	0	1	7
Di cui dotati di connessione	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Per cui si richiede una connessione	2	2	0	1	1	0	0	0	1	7

Rilevazione stato connessione **GEAA85002L SCUOLA DELL'INFANZIA 'NEMO' VIA CIALLI, 9**

	Classi	Laboratori	Spazi in uso ammin.	Mensa	Palestre	Auditorium	Biblioteche	Altri tipi di spazi interni adibiti ad attività didattica	Spazi esterni adibiti ad attività	Totale
Numero ambienti	2	1	0	1	0	0	0	0	0	4
Di cui dotati di connessione	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Per cui si richiede una connessione	2	1	0	1	0	0	0	0	0	4

Rilevazione stato connessione **GEAA85003N SCUOLA INFANZIA VIA OPISSO VIA OPISSO, 37**

	Classi	Laboratori	Spazi in uso ammin.	Mensa	Palestre	Auditorium	Biblioteche	Altri tipi di spazi interni adibiti ad attività didattica	Spazi esterni adibiti ad attività	Totale
Numero ambienti	3	1	0	1	0	0	0	1	0	6
Di cui dotati di connessione	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Per cui si richiede una connessione	3	1	0	1	0	0	0	1	0	6

Rilevazione stato connessione **GEAA85004P SCUOLA INFANZIA V.LE MODUGNO V.LE MODUGNO, 20**

	Classi	Laboratori	Spazi in uso ammin.	Mensa	Palestre	Auditorium	Biblioteche	Altri tipi di spazi interni adibiti ad attività didattica	Spazi esterni adibiti ad attività	Totale
Numero ambienti	5	0	0	1	0	0	0	0	1	7
Di cui dotati di connessione	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Per cui si richiede una connessione	5	0	0	1	0	0	0	0	1	7

Rilevazione stato connessione **GEAA85005Q SCUOLA INFANZIA VILLA BANFI VIA PEGLI, 39**

	Classi	Laboratori	Spazi in uso ammin.	Mensa	Palestre	Auditorium	Biblioteche	Altri tipi di spazi interni adibiti ad attività didattica	Spazi esterni adibiti ad attività	Totale
Numero ambienti	3	0	0	1	0	0	0	0	0	4
Di cui dotati di connessione	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Per cui si richiede una connessione	3	0	0	1	0	0	0	0	0	4

Rilevazione stato connessione **GEEE85001R SCUOLA PRIMARIA 'A. NEGRI' V.LE MODUGNO, 20**

	Classi	Laboratori	Spazi in uso ammin.	Mensa	Palestre	Auditorium	Biblioteche	Altri tipi di spazi interni adibiti ad attività didattica	Spazi esterni adibiti ad attività	Totale
Numero ambienti	7	2	0	2	0	0	0	1	1	13
Di cui dotati di connessione	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Per cui si richiede una connessione	7	2	0	2	0	0	0	1	1	13

Rilevazione stato connessione **GEEE85002T SCUOLA PRIMARIA VILLA BANFI VIA PEGLI, 39**

	Classi	Laboratori	Spazi in uso ammin.	Mensa	Palestre	Auditorium	Biblioteche	Altri tipi di spazi interni adibiti ad attività didattica	Spazi esterni adibiti ad attività	Totale
Numero ambienti	2	4	0	1	0	0	0	0	0	7
Di cui dotati di connessione	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Per cui si richiede una connessione	2	4	0	1	0	0	0	0	0	7

Rilevazione stato connessione **GEEE85003V SCUOLA PRIMARIA 'G. PASCOLI' VIA OPISSO, 37**

	Classi	Laboratori	Spazi in uso ammin.	Mensa	Palestre	Auditorium	Biblioteche	Altri tipi di spazi interni adibiti ad attività didattica	Spazi esterni adibiti ad attività	Totale
Numero ambienti	5	1	0	1	1	0	0	0	1	9
Di cui dotati di connessione	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Per cui si richiede una connessione	5	1	0	1	1	0	0	0	1	9

Rilevazione stato connessione **GEEE85004X PRIMARIA VILLA ROSA VIALE MODUGNO 18**

	Classi	Laboratori	Spazi in uso ammin.	Mensa	Palestre	Auditorium	Biblioteche	Altri tipi di spazi interni adibiti ad attività didattica	Spazi esterni adibiti ad attività	Totale
Numero ambienti	10	5	0	0	0	0	0	1	1	17
Di cui dotati di connessione	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Per cui si richiede una connessione	10	5	0	0	0	0	0	1	1	17

Rilevazione stato connessione **GEEE850051 PRIMARIA MARIO EMANUELLI VIA PEGLI 45**

	Classi	Laboratori	Spazi in uso ammin.	Mensa	Palestre	Auditorium	Biblioteche	Altri tipi di spazi interni adibiti ad attività didattica	Spazi esterni adibiti ad attività	Totale
Numero ambienti	3	1	0	1	1	0	0	1	0	7
Di cui dotati di connessione	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Per cui si richiede una connessione	3	1	0	1	1	0	0	1	0	7

Rilevazione stato connessione **GEEE850062 PRIMARIA 'PASCOLI' VIA PALLAVICINI 3A**

	Classi	Laboratori	Spazi in uso ammin.	Mensa	Palestre	Auditorium	Biblioteche	Altri tipi di spazi interni adibiti ad attività didattica	Spazi esterni adibiti ad attività	Totale
Numero ambienti	7	2	0	2	1	0	0	0	0	12
Di cui dotati di connessione	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Per cui si richiede una connessione	7	2	0	2	1	0	0	0	0	12

Rilevazione stato connessione **GEMM85001Q I.C. PEGLI / EX RIZZO -ALESSI P.ZZA BONAVINO, 4A**

	Classi	Laboratori	Spazi in uso ammin.	Mensa	Palestre	Auditorium	Biblioteche	Altri tipi di spazi interni adibiti ad attività didattica	Spazi esterni adibiti ad attività	Totale
Numero ambienti	27	2	4	2	1	0	0	0	0	36
Di cui dotati di connessione	10	1	4	0	0	0	0	0	0	15
Per cui si richiede una connessione	17	1	0	2	1	0	0	0	0	21

Riepilogo Rilevazione

	Classi	Laboratori	Spazi in uso ammin.	Mensa	Palestre	Auditorium	Biblioteche	Altri tipi di spazi interni adibiti ad attività didattica	Spazi esterni adibiti ad attività	Totale
Numero ambienti	76	21	4	14	5	0	0	4	5	129
Di cui dotati di connessione	10	1	4	0	0	0	0	0	0	15
% Presenza	13,2%	4,8%	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	11,6%
Per cui si richiede una connessione	66	20	0	14	5	0	0	4	5	114
% Incremento	86,8%	95,2%	0,0%	100,0%	100,0%	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%	88,4%
Dotati di connessione dopo l'intervento	76	21	4	14	5	0	0	4	5	129
% copertura dopo intervento	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Applicativi e Servizi aggiuntivi

È stato dichiarato che non sono presenti accordi per la gestione federata



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 2883 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli tipo 10.8.1.A1

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
1	Connessione in verticale: costruire percorsi digitali dalla Scuola dell'Infanzia	€ 18.500,00	€ 17.085,00
	TOTALE FORNITURE		€ 17.085,00

Articolazione della candidatura

10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori

10.8.1.A1 - Realizzazione rete LAN/WLAN

Sezione: Progetto

Progetto

Progetto	
Titolo progetto	Connessione in verticale: costruire percorsi digitali dalla Scuola dell'Infanzia alla SSIG
Descrizione progetto	<p>Adattare l'ambiente di apprendimento alle nuove strategie digitali: imparare, comunicare, crescere consapevoli nella Scuola verso la futura Città 2.0 .</p> <p>L'evoluzione tecnologica, fortemente caratterizzata dalla diffusione del linguaggio digitale e dallo sviluppo della rete, incide profondamente sull'accesso al sapere, alla cultura e alla comunicazione, determinando la necessità di ridefinire le caratteristiche dell'apprendimento dell'allievo: questo, grazie agli strumenti elettronici, diviene costruttore del proprio percorso di conoscenza con la guida di docenti che progettano un ambiente ricco di risorse, flessibile, aperto alla ricerca attiva, al monitoraggio costante del processo di insegnamento e di apprendimento e al Territorio, inteso come diffuso setting d'apprendimento.</p> <p>L'immagine di una Scuola che si apre al Territorio rappresenta una linea di pensiero che ha già una lunga storia. Alla base di questa idea possiamo indicare l'opera di John Dewey che già nel 1916 scriveva: «la Scuola stessa diventa una forma di vita sociale, una comunità in miniatura, una comunità che ha un'interazione continua con altre occasioni di esperienza associata al di fuori delle mura della scuola» (in <i>Democrazia e educazione</i>)</p> <p>L'idea progettuale dell'I.C. Pegli, pensata in un'ottica di continuità con il progetto cl@sse 2.0 attivo nella Scuola Secondaria di Primo Grado Alessi dall'anno scolastico 2013 – 2014, si prefigge un ulteriore passo avanti nell'integrazione di nuove applicazioni didattiche e nuovi strumenti tecnologici sempre più avanzati che si affianchino alla LIM nella didattica quotidiana. Consapevoli che la tecnologia sia uno strumento abilitante, dall'alto potenziale motivante, riteniamo che tutti i nostri allievi possano "sentirsi all'altezza" e soprattutto, chi di loro ha difficoltà riesca a trovare la propria dimensione valorizzando comunque le proprie competenze e facendo propria l'idea di pensare al digitale come ad un'occasione per il rinnovamento.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Obiettivi specifici e risultati attesi

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

L'idea progettuale va collocata sullo sfondo del rapporto che la Scuola intrattiene con i bisogni della Società e con i propri bisogni sia infrastrutturali sia di risorse umane. La Scuola ha il compito di attivare un sistema di comunicazione interna ed esterna e di relazioni con altre istituzioni, produrre e diffondere documentazione per coinvolgere, attivare processi di visibilità e trasparenza e promuovere l'incontro di intelligenze "connesse".

Scuola e Territorio rivestono quindi un ruolo complementare nel funzionamento del sistema educativo, così come nella sua auspicabile trasformazione. Anche se in misura diversa, entrambi sono coinvolti in un'azione di **corresponsabilità educativa** nei confronti degli studenti con l'obiettivo di superare la frammentazione e il policentrismo degli interventi formativi. La Scuola deve interpretare, oltre al tradizionale ruolo di agenzia formativa, anche quello di **connettore socioculturale** e di luogo di aggregazione per la comunità di riferimento.

Consapevoli che la tecnologia sia uno strumento abilitante, dall'alto potenziale motivante, riteniamo che tutti i nostri allievi possano "sentirsi all'altezza" e soprattutto, chi di loro ha difficoltà riesca a trovare la propria dimensione valorizzando comunque le proprie competenze e facendo propria l'idea di pensare al digitale come ad un'occasione per il rinnovamento

- Dare una risposta adeguata all'attuale trasformazione, che si sta concretizzando sul territorio genovese, diretta verso un nuovo assetto industriale, fondato sulla tecnologia e sulla comunicazione (IIT / Nuovo Polo Tecnologico Erzelli), attivando attività che ruotano attorno agli "ICT Lab":

ü Artigianato digitale (creazione di un oggetto attraverso la tecnologia)

ü Coding (attività volte all'acquisizione del pensiero computazionale, fino alla capacità di "dominare" la macchina istruendola a "fare cose" anziché ricorrere ad altre già create e disponibili)

ü Physical computing (possibilità di creare oggetti programmabili che interagiscono con la realtà; il campo di applicazione più noto è quello della robotica);

- Coinvolgere nel progetto di esperienza digitale gli allievi della scuola primaria, in quanto il digitale, sfruttando al meglio le opportunità della multimedialità, rappresenta un potente strumento per la trasformazione della didattica, in grado di spezzare il rapporto univoco tra docente e studente, ridando al sapere quella circolarità che caratterizza l'esperienza umana e creando gruppi di lavoro eterogenei che diventino comunità di pratica e di apprendimento in cui possano evidenziarsi, in modo non problematico, alcune differenze individuali grazie alla non competitività al loro interno;

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

- La pianificazione dell'orario scolastico presenta gradi di complessità. Occorre rivedere i criteri e le modalità di organizzazione proponendo l'avvio di un orario a scacchiera che preveda l'inserimento, nel curriculum della scuola, di "corsi compattati". L'attuale sistema orario è risultato di ostacolo all'adozione di una didattica delle competenze per l'estrema frammentazione delle materie. Sarebbe utile poter disporre di più ore consecutive per ogni materia proponendo di avviare un anno di sperimentazione *compattando* alcune discipline all'interno di un singolo quadrimestre. Il docente ripenserà al modo di far lezione avendo a disposizione il doppio delle ore nel singolo quadrimestre: grazie a ciò gli verrà, infatti, "naturale" non proporre più ore consecutive di lezione trasmissiva. In questo modo si potranno avviare attività a classi aperte, con momenti di lavoro condivisi. I docenti progetteranno interventi didattici mirati avendo la possibilità ed il tempo di conoscere meglio lo studente,

individuare le difficoltà e intervenire per sostenerlo.

L'idea progettuale prevede di realizzare classi "vivaci", coinvolte, attente ed intente ad usare proficuamente le tecnologie digitali

- § Trasformare il modello trasmissivo della scuola superando la distinzione tra lezione teorica (funzionale allo sviluppo delle conoscenze) e attività laboratoriali (funzionali allo sviluppo delle competenze)
- § Rendere naturale e facile il lavoro sull'esperienza diretta per mezzo della mediazione delle tecnologie digitali grazie alla quale la relazione tra insegnamento e apprendimento agevola, facilita, sostiene e aiuta la trasformazione del sapere disciplinare in competenza
- § Creare occasioni di apprendimento che facilitano il confronto tra allievi su esperimenti concreti
- § Produrre esperienze di studio e di ricerca vicine a quelle esistenti in ambiti professionali
- § Trasformare attività, relazioni e aspettative utilizzando la "didattica capovolta" (**flipped teaching**) in cui vengono, appunto, capovolti il tempo scuola ed il tempo a casa. E' importante pensare l'apprendimento a scuola così come

è nella vita: non una ripetizione imposta e passiva, ma un processo autonomo, attivo, che nasce e si sviluppa se c'è un nostro coinvolgimento personale, un nostro interesse. In questa didattica l'insegnante esce dallo schermo della frontalità e scende fra i banchi parlando e collaborando con i propri allievi, trasformando la classe in un laboratorio di idee ed azioni: classe non più *auditorium* fatto di uditori singoli e muti ma un *laboratorium* di persone che collaborano tra loro e con l'insegnante e l'insegnante con tutti e con ciascuno secondo i suoi bisogni.

- § Sviluppare e rafforzare l'apprendimento fra pari e l'apprendimento autonomo permettendo agli allievi di entrare in classe già informati sull'argomento di cui tratterà la lezione.
- § Sviluppare metodologie innovative basate sul *problem solving* (concettualizzare un problema, mediante una riflessione sulla situazione problematica) e sul *problem posing* (approccio didattico teso a sviluppare l'abilità di soluzione di problemi)
- § Rendere capitalizzabile il percorso formativo dello studente

Le discipline e gli argomenti previsti dalle Indicazioni Nazionali restano sostanzialmente inalterati, cambiano gli scenari per riconnettere i saperi della scuola e i saperi della società della conoscenza. L'organizzazione della struttura di un *orario compattato*, prevista dall'idea progettuale, prevede momenti laboratoriali a classe aperte che consentano di inserire nel curriculum una nuova disciplina: il "*Debate*" (argomentare e dibattere) che si riferisce alla capacità di argomentare e contro argomentare, una disciplina affermata nel mondo anglosassone, con insegnante e materia dedicati.

In Italia rappresenta una novità assoluta. L'oggetto di studio è il pubblico dibattito, svolto con tempi e regole precise, in cui due squadre di studenti difendono opinioni opposte su un argomento assegnato. L'argomento individuato dai docenti è tra quelli raramente affrontati nell'attività didattica tradizionale (un argomento non convenzionale). Dal tema scelto prende il via una discussione non libera, dettata da regole e tempi precisi, per cui sono necessari esercizi di elaborazione critica; il Debate permette agli studenti di imparare a cercare e a selezionare le fonti, sviluppare competenze comunicative, ad auto valutarsi, a migliorare la propria consapevolezza culturale e, non ultimo, l'autostima. Acquisire "*life skill*" da giovani permetterà una volta adulti di esercitare consapevolmente un ruolo attivo in ogni processo decisionale.

Nelle gare di Debate, per gli obiettivi che la metodologia si prefigge, non è consentito alcun ausilio di tipo tecnologico.

Le tecnologie, integrate all'ambiente di apprendimento, apportano modifiche alle metodologie

didattiche, potenziano la didattica tradizionale e privilegiano un approccio attivo volto alla personalizzazione dei percorsi di apprendimento.

I contenuti didattici digitali (CCD) utilizzati, inerenti alle materie delle aree disciplinari dei due gradi scolastici (ultimo biennio della scuola primaria e triennio della scuola secondaria di primo grado) sono

- Multimediali ed il più possibili interattivi;
- Iperestuali, che non seguano logica sequenziale, permettendo agli allievi di navigare liberamente
- Risorse informative e/o approfondimenti, casi di studio, giochi educativi, questionari online, simulazioni, documenti html, tour virtuali

La didattica adottata, didattica capovolta, è supportata dall'uso del Tablet Samsung Galaxy 4 e del Personal Computer e prevede l'inversione dello schema tradizionale di insegnamento e apprendimento, facendo dell'aula "non più il luogo di trasmissione delle nozioni ma lo spazio di lavoro e discussione, dove si impara ad utilizzarle nel confronto con i pari e con l'insegnante" (Paolo Ferri).

I materiali didattici, appositamente selezionati e predisposti dai docenti, sono quindi funzionali ad una didattica di tipo costruttivista.

Per realizzare le attività didattiche che questa scelta metodologica comporta, si privilegia l'uso di applicazioni "open source" allo scopo di promuovere la filosofia della condivisione e permettere a tutti di poter accedere alle risorse con un interscambio di saperi tra docenti e discenti e tra docenti e docenti:

- **Google Apps for Education**, suite gratuita progettata specificamente per istituti scolastici, che permette a studenti, insegnanti e team di lavoro di comunicare fra loro. Grazie alle sue applicazioni i materiali prodotti dagli allievi e dagli insegnanti vengono salvati nel Cloud in modo tale che e-mail, documenti, calendari e siti siano visibili, modificabili e sincronizzabili da tutti i tablet e PC personali. L'utilizzo di questa suite, inoltre, garantisce l'uso della casella di posta GMail protetta che assicura la privacy e la sicurezza dei ragazzi. In questo ambiente di lavoro sono utilizzati

ü Google Classroom, applicazione che permette ai docenti di creare e raccogliere i compiti a casa in via elettronica che include funzionalità molto utili alla progettazione ed allo svolgimento delle lezioni. Gli allievi monitorano le scadenze e svolgono i compiti, i docenti possono vedere rapidamente chi ha svolto i compiti e chi no, fornire feedback in tempo reale e dare voti direttamente

ü Google Calendar per pianificare impegni e scadenze condividendole con gli allievi anche a distanza

ü Google Drive con le applicazioni Documenti, Foglio di lavoro e Presentazioni, permette di creare e condividere singoli file o cartelle, creare singole diapositive con un editor che supporta video incorporati, animazioni e transizioni dinamiche, pubblicandole anche sul web per renderle visibili o condividerle privatamente

ü Google Sites per la costruzione di siti per i progetti realizzati

ü

ü Google Moduli per costruire questionari e sondaggi di gradimento

ü Google Docs per la scrittura collaborativa

- **Piattaforma e-learning Moodle** un sistema interattivo utilizzato per organizzare e rendere funzionali i progetti da realizzare e permette spazi di discussione e condivisioni di materiali destinati al progetto senza trascurare la possibilità di favorire ed agevolare l'apprendimento a distanza per allievi con problematiche tali da non permettere la frequenza costante
- **Screencast - O - Matic** per creare video tutorial salvandoli in formato FLV da pubblicare su YouTube. L'utilizzo di questo strumento permette, nell'applicazione della didattica capovolta, di produrre materiale utile agli allievi per lo studio a casa: un video, infatti, nella flipped lesson, viene fatto vedere prima della lezione in modo che i ragazzi possano arrivare a scuola preparati e pronti ad affrontare la seconda fase della flipped lesson
- **Blendspace** per le lezioni da affrontare con la didattica capovolta: permette di creare e gestire lezioni supportando online l'attività di apprendimento degli studenti, avviando discussioni e confronti, aggiornando anche in tempo reale i materiali inseriti sia da parte del docente che da parte degli allievi, permettendo agli allievi di studiare secondo i propri ritmi con un'organizzazione efficace delle risorse e dei materiali
- **Flipsnack** applicazione free, interamente online, che permette di convertire documenti in formato pdf in libri sfogliabili in Flash; grazie ad un'interfaccia essenziale nella chiarezza rende semplice la creazione del "flipbook" permettendo agli allievi di scegliere copertine, sfondi, rilegature
- **Questbase** software per la creazione di questionari e quiz che offre al docente la possibilità di creare e visualizzare materiali prodotti da altri docenti della community, in un repository, adattandoli alle proprie esigenze

- **Padlet** applicazione che rappresenta un muro virtuale sul quale apporre post-it che possono contenere testi, link, immagini, video, mappe e documenti di vario genere. Nella didattica capovolta è usato per appuntare idee o contenuti digitali utili ad assemblare, poi, la lezione multimediale e per realizzare i momenti di Brainstorming o Cooperative Learning
- **EduCanon** applicazione utile ad adattare video di YouTube alla propria lezione multimediale. Non sempre, infatti, le risorse didattiche di YouTube si adattano completamente alla lezione, quindi grazie a questa applicazione è possibile “costruire” solo le parti di un video che interessano. Inoltre l'applicazione è utile per la creazione di momenti di controllo e monitoraggio sull'attività personale dell'allievo
- **Kahoot!** applicazione online che permette di creare quiz e proiettarli sulla LIM. L'applicazione è semplice, intuitiva e molto accattivante e rende il quiz didattico un gioco. E' uno strumento in grado di aiutare molto l'insegnante ma anche gli allievi che, spinti dal gioco, mettono in pratica le loro conoscenze
- **Sketch Up** applicazione grafica, usata in tecnologia, orientata alla progettazione architettonica, all'urbanistica e all'ingegneria civile. I ragazzi riportano, grazie al Tablet personale, ciò che realizzano sul foglio da disegno per meglio comprendere le proiezioni dei solidi geometrici e le loro rappresentazioni. L'applicazione ha i suoi punti di forza nella creazione di forme (bidimensionali e tridimensionali), fornendo ai ragazzi uno strumento intuitivo e veloce consentendogli un'esplorazione dinamica e creativa degli oggetti, dei materiali e dell'effetto della luce

Strategie di intervento adottate dalla scuola per le disabilità cfr Capitolo 3. “Modalità di partecipazione” al punto 1 lett. a) dell’Avviso

La Scuola ha un elevato numero di alunni che rientrano nella classificazione BES:

sia per quanto riguarda la disabilità (L.104) che per i DSA l'approccio digitale rappresenta una strategia privilegiata.

A seconda del bisogno educativo speciale necessario, lo strumento digitale e le sue applicazioni rappresentano, in alcuni casi, l'unico canale comunicativo efficace: l'uso del mezzo diviene così inclusivo, dando alla classe un'omogeneità d'intervento.

Elementi di congruità e coerenza della proposta progettuale con il POF della scuola cfr Capitolo 3. “Modalità di partecipazione” al punto 1 lett. b) dell’Avviso

Si richiede di indicare il titolo di quei progetti inseriti nel POF per i quali è importante avere una connessione (e sono pertanto coerenti con il presente Progetto) ed anche il link al POF stesso.

Il POF della Scuola, triennale già dal 2012, ha fatto della digitalizzazione una sua priorità: nel RAV viene segnalato in più ambiti la responsabilità dell'approccio alle nuove tecnologie come trasversale, sia nel contesto (ordine di scuola, non escludendo anche l'Infanzia) che nell'articolazione disciplinare e trans-disciplinare.

La Scuola, dotata di un Curricolo Verticale d'Istituto, progetta per competenze: i compiti autentici hanno tutti una base legata all'Universo Digitale,

Una specifica Figura Strumentale si occupa della diffusione delle competenze e abilità; vengono promossi momenti di formazione e gruppi di autoformazione. Nell'ambito dell'individuazione delle priorità per l'Organico aggiuntivo e di potenziamento, per la Scuola dell'Autonomia, verrà anche richiesta una risorsa professionale specifica per diffondere ed implementare la Competenza Digitale.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Connessione in verticale: costruire percorsi digitali dalla Scuola dell'Infanzia	€ 17.085,00
TOTALE FORNITURE	€ 17.085,00

Sezione: Spese Generali

Riepilogo Spese Generali

Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	2,00 % (€ 370,00)	€ 0,00
Spese organizzative e gestionali	2,00 % (€ 370,00)	€ 200,00
Piccoli adattamenti edilizi	6,00 % (€ 1.110,00)	€ 525,00
Pubblicità	2,00 % (€ 370,00)	€ 0,00
Collaudo	1,00 % (€ 185,00)	€ 185,00
Addestramento all'uso delle attrezzature	2,00 % (€ 370,00)	€ 370,00
TOTALE SPESE GENERALI	(€ 1.415,00)	€ 1.280,00
TOTALE FORNITURE		€ 17.085,00
TOTALE PROGETTO		€ 18.365,00

Si evidenzia che la pubblicità è obbligatoria. Pertanto qualora si intenda non valorizzare la percentuale di costo associata a tale voce, si dovranno garantire adeguate forme di pubblicità da imputare a fonti finanziarie diverse da quelle oggetto del presente Avviso.

Si fa presente che le modalità di pubblicità effettuate saranno richieste in fase di gestione.

Elenco dei moduli

Modulo: 1

Titolo: Connessione in verticale: costruire percorsi digitali dalla Scuola dell'Infanzia

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	Connessione in verticale: costruire percorsi digitali dalla Scuola dell'Infanzia
Descrizione modulo	<p>La rete locale Wireless deve essere composta con apparati attivi (Access Point) delle principali marche internazionalmente riconosciute in grado di gestire le problematiche complesse di una connettività distribuita. La configurazione di rete deve adottare:</p> <ul style="list-style-type: none"> Apparati wireless, Access Point, delle principali marche internazionalmente riconosciute a doppia banda (2,4 e 5 Ghz) con interfaccia di rete Giga, POE e standard 802.11 a/b/g/n con gestione della sicurezza avanzata cablati centralmente in modo da garantire le idonee performance e la stabilità della rete WiFi; Cablaggio strutturato categoria 6 con corretta cablatatura secondo standard TIA/EIA 568B con adeguato numero di switch e armadi per alimentare via POE tutti gli Access Point del progetto; Utilizzo di diversi SSID e/o VLAN per la separazione delle reti (es. ospitalità, rete insegnanti, rete allievi) all'interno della scuola; La possibilità di implementare un captive portal, centralizzato per istituto, anche se distribuito su più plessi, per garantire gli accessi controllati anche degli utenti o dei device non preventivamente autenticati alla rete LAN; Tutti gli apparati attivi, anche se presenti in più plessi, sono gestiti da un unico controller centralizzato che ne facilita la gestione, la sicurezza, l'interconnessione, il monitoraggio e l'aggiornamento software; Ottimizzazione della banda internet per privilegiare l'uso della rete per le lezioni limitando l'accesso agli utenti ospiti della rete (guest) per accedere alla sola rete intranet; Un dispositivo di protezione della rete firewall per ogni plesso coinvolto nel progetto per impedire l'intrusione nella rete dell'istituto; Un potente filtro dei contenuti, web filtering, aggiornato quotidianamente online per impedire di accedere a risorse internet fraudolenti, virali o non leciti attraverso l'impiego di blacklist e whitelist pubbliche e internazionalmente riconosciute come l'implementazione di personalizzate liste a discrezione dell'istituto; La possibilità di poter intervenire attraverso una semplice interfaccia web all'accessione o allo spegnimento degli access point in remoto togliendone l'alimentazione in modo da limitare l'esposizione alla rete WiFi; Controllo trimestrale remoto del corretto funzionamento del sistema; Software commerciali, supportati e assistiti con periodici aggiornamenti senza banner pubblicitari, che, sfruttando l'infrastruttura di rete Lan e WiFi, permette di creare e gestire lezioni multimediali, fruibili in modo collaborativo sia da tablet che da personal computer qualsiasi sia il sistema operativo, assegnare e distribuire i compiti a casa e controllare i risultati delle lezioni; L'impiego di notebook per il controllo e il monitoraggio della infrastruttura di rete e delle lezioni condivise in Lan.
Data inizio prevista	03/11/2015
Data fine prevista	30/04/2016
Tipo Modulo	realizzazione dell'infrastruttura e dei punti di accesso alla rete LAN/WLAN
Sedi dove è previsto l'intervento	<p>GEEE85001R - SCUOLA PRIMARIA 'A. NEGRI' GEEE85002T - SCUOLA PRIMARIA VILLA BANFI GEEE85003V - SCUOLA PRIMARIA 'G. PASCOLI' GEEE85004X - PRIMARIA VILLA ROSA GEEE850051 - PRIMARIA MARIO EMANUELLI GEEE850062 - PRIMARIA 'PASCOLI'</p>

Sezione: Tipi di forniture



Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Access point per esterni/hotspot utili per offrire informazioni utili in collegamento wireless	Access Point con tecnologia dualradio 2,5 e 5Gz ...	17	€ 280,00
Accessori per le apparecchiature di rete	Switch di rete dotato di 8 porte Gigabit ...	1	€ 260,00
Accessori per le apparecchiature di rete	Switch di rete dotato di 16 porte Gigabit ...	1	€ 580,00
Armadi di rete	Armadio di rete rack dotato di ripiano 8U e 1 ciab	1	€ 600,00
Attività configurazione apparati	Configurazione apparati considerando il numero dei	1	€ 1.100,00
Cablaggio strutturato (cavi, prese elettriche e di rete, scatole, torrette, connettori, ecc.)	Cablaggio di rete per ogni access point compresa i	17	€ 250,00
Software per la sicurezza	"NGFW Firewall UTM hardware: n 1 processore Asic	2	€ 800,00
Attività configurazione apparati	Configurazione ed installazione	1	€ 3.595,00
Accessori per le apparecchiature di rete	gruppo APC 550 VA	2	€ 170,00
TOTALE			€ 17.085,00

Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Connessione in verticale: costruire percorsi digitali dalla Scuola dell'Infanzia alla SSIG	€ 18.365,00
TOTALE PROGETTO	€ 18.365,00

Avviso	1 - 9035 del 13/07/2015 - FESR - realizzazione/ampliamento rete LanWLAN(Piano 2883)
Importo totale richiesto	€ 18.365,00
Num. Delibera collegio docenti	PROTOCOLLO N. 4703/a019
Data Delibera collegio docenti	02/09/2015
Num. Delibera consiglio d'istituto	PROTOCOLLO N. 4708/a019
Data Delibera consiglio d'istituto	01/09/2015
Data e ora inoltro	07/10/2015 13:12:44
Si dichiara di aver comunicato all'ente locale proprietario dell'edificio scolastico (o al proprietario privato dell'edificio scolastico) l'intenzione di aderire al presente Avviso per la realizzazione o l'ampliamento dell'infrastruttura e dei punti di accesso alla rete LAN/WLAN	Si

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.8.1.A1 - Realizzazione rete LAN/WLAN	realizzazione dell'infrastruttura e dei punti di accesso alla rete LAN/WLAN: <u>Connessione in verticale: costruire percorsi digitali dalla Scuola dell'Infanzia</u>	€ 17.085,00	€ 18.500,00
	Totale forniture	€ 17.085,00	
	Totale Spese Generali	€ 1.280,00	
	Totale Progetto	€ 18.365,00	€ 18.500,00
	TOTALE PIANO	€ 18.365,00	