



Candidatura N. 14726
2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	G.CARDUCCI
Codice meccanografico	LIIC805001
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA G. MARCONI 25
Provincia	LI
Comune	Porto Azzurro
CAP	57036
Telefono	056595460
E-mail	LIIC805001@istruzione.it
Sito web	www.icportoazzurro.it
Numero alunni	832
Plessi	LIAA80501T - ALDO MORO LIAA80502V - LOC.TA' RIO ELBA LIAA80503X - LOC.TA' CAVO LIAA805052 - SCUOLA MATERNA CAPOLIVERI LIAA805063 - SCUOLA D' INFANZIA STATALE RIO MARINA LIEE805013 - CERBONI GIUSEPPE LIEE805024 - DE AMICIS EDMONDO LIEE805035 - 'MARCONI GUGLIELMO' LIMM805012 - G.CARDUCCI LIMM805023 - VIA S. ROCCO LIMM805034 - 'C.MARCHESI'

Sezione: Rilevazioni dati sulla scuola

Criteria di ammissione/selezione come da Avviso



Numero di aree da destinare ad ambienti digitali	15
Numero di aree da destinare ad ambienti digitali provviste di copertura rete	15
Percentuale del livello di copertura della rete esistente	100%
Con questa proposta progettuale quante classi pensate di coinvolgere?	37
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su sezioni intere?	No
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su un insieme di classi dello stesso anno?	Sì - Tutte le classi presenti
Il progetto prevede l'impiego di ambienti e dispositivi digitali per l'inclusione o l'integrazione in coerenza con la Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità e con la normativa italiana (BES) e con il PAI (Piano Annuale per l'Inclusività) – Direttiva Ministeriale del 27 dicembre 2012 e C.M. n. 8 del 2013, prot.561	Sì
livello di coinvolgimento della scuola nel progetto e coerenza dell'intervento con almeno uno di questi progetti: didattica attiva, laboratorialità, mobile learning, impiego di contenuti e repository digitali, impiego degli spazi didattici inseriti nel Piano dell'offerta formativa (specificare il livello di diffusione di progetti coerenti)	tutte le classi
Servizi online disponibili	Registro elettronico E-learning a sostegno degli studenti Formazione docenti Webmail Materiali didattici online

Rilevazione connettività in ingresso

Fornitore della connettività	T.C.E
Estremi del contratto	Protocollo n.1142 RR03



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 14726 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli tipo 10.8.1.A3

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
4	• Laboratori mobili	€ 20.000,00	€ 17.000,00
	TOTALE FORNITURE		€ 17.000,00

Articolazione della candidatura

10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori

10.8.1.A3 - Ambienti multimediali

Sezione: Progetto

Progetto

Titolo progetto

Cl@sse 3.0

Descrizione progetto

Il MIUR (Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca) ha inteso valorizzare la qualità scolastica per migliorare il livello di apprendimento nelle diverse discipline di studio e garantire a tutti gli studenti pari opportunità di sviluppo delle capacità individuali.

In coerenza, quindi, con le linee guida definite dal MIUR, si vuole progettare un modello di processo didattico innovativo che utilizzi le tecnologie digitali e si soffermi sulla nuova organizzazione spaziale delle aule in ambienti di apprendimento multimediali, per raggiungere gli obiettivi prioritari di miglioramento dell'istituto (qualità della formazione, prove INVALSI, posizionamento competitivo, placement) e per permettere alla scuola italiana ed europea di beneficiare significativamente del potenziale offerto dall'introduzione della tecnologia digitale. Qualsiasi modello didattico venga assunto deve avere come meta primaria il successo formativo dell'alunno e orientare gli itinerari scelti verso metodologie didattiche innovative più funzionali alla realizzazione e al conseguimento di risultati significativi, nello specifico di capacità dirette a esplorare, classificare fenomeni, definire questioni e problemi, stabilire e comprendere connessioni, costruire nuovi scenari interpretativi e progettare soluzioni. Un tipo di processo didattico innovativo che utilizzi le tecnologie digitali può garantire un apprendimento di tipo personalizzato, autonomo e soprattutto collaborativo. Occorre un progetto metodologico didattico in cui ogni alunno diventa protagonista della propria formazione; non esiste un unico tipo di intelligenza ma ognuno ha un proprio "stile di apprendimento" METODOLOGIE DIDATTICHE

Le procedure didattiche da adottare la fine del raggiungimento delle finalità generali su prefissate prevedono che le attività didattiche disciplinari nel nuovo ambiente siano progettate come momenti di particolare attività per lo studente, che formula le proprie ipotesi e ne controlla le conseguenze, progetta e sperimenta, discute e argomenta le proprie scelte, impara a raccogliere dati e a confrontarli con le ipotesi formulate, negozia e costruisce significati interindividuali, porta a conclusioni temporanee e a nuove aperture per la costruzione delle conoscenze personali e collettive.

In quest'ottica nell'Istituto si utilizzano le seguenti strategie didattiche: Apprendimento partecipato o Cooperative Learning, 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.

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. Si può allestire una piccola biblioteca e l'area ricerca, l'area relax.

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.

TECNOLOGIE

A supporto dei docenti, in un approccio alla didattica rinnovata, secondo i modelli didattici proposti e gli spazi fisici rinnovati, si inseriscono le tecnologie hardware e software indispensabili per concorrere al raggiungimento delle finalità generali su descritte.

In particolare vengono individuati diversi elementi tecnologici a seconda della tipologia di approccio didattico ricercato. Possiamo quindi parlare di strumenti per:

1. Presentazione

2. Lavoro di Gruppo
3. Lavoro individuale
4. Creazione, gestione e condivisione dei contenuti

1. Presentazione

Gli strumenti necessari alle Presentazioni includono tutti quei device utili ad instaurare una relazione frontale tra il docente (o l'alunno-alunni presentatori) e la classe, favorendo un coinvolgimento di tutti gli alunni.

In questo gruppo rientrano primariamente le LIM (Lavagne Interattive Multimediali) e i videoproiettori. Evoluzione ed alternativa alla LIM è il Monitor interattivo che essendo a retroproiezione non necessita del videoproiettore.

Accanto alle LIM troviamo i dispositivi interattivi che consentono di rendere interattiva qualsiasi superficie e qualsiasi videoproiettore.

Questi strumenti hardware sono provvisti di un software che consente di creare facilmente lezioni ad impromptu in aula. Tra gli strumenti per la condivisione di materiale didattico troviamo il visualizzatore (o document camera) che consente di effettuare l'ingrandimento di oggetti o libri o altro materiale con lo scopo di favorirne la visualizzazione sul pc e quindi sulla LIM (o monitor o dispositivo), riducendo in modo significativo i tempi di preparazione e aumentando la condivisione e la circolazione delle informazioni in classe.

Il coinvolgimento di un'intera classe fa sì che sia particolarmente importante una diffusione totale dell'audio in aula: gli speaker delle LIM certamente sono un valido supporto.

2. Lavoro di gruppo

Gli strumenti atti a favorire il lavoro di gruppo sono tutti quei device utili ad instaurare relazioni tra diversi gruppi di alunni che lavorano insieme ad uno stesso progetto, per un apprendimento partecipativo.

Il tavolo interattivo è simile alla LIM e agli strumenti di presentazione, ma per la sua dimensione orizzontale è lo strumento ideale per coinvolgere l'attenzione di un gruppo di studenti ad uno stesso progetto. Anche gli strumenti scientifici sono pensati per un approccio collaborativo e tra questi individuiamo le stampanti 3D, che da un progetto "su carta" portano alla creazione di un oggetto finito, tridimensionale; e i laboratori scientifici portatili, ovvero un kit di differenti misuratori per analizzare la realtà che ci circonda e poterne studiare i dati estrapolati tramite software.

Nei lavori di gruppo il docente deve essere un regista all'interno dell'aula per favorire il libero scambio tra gli alunni all'interno dei diversi gruppi. A tal ragione si manifesta utile un dispositivo audio wireless composto da più speaker bidirezionali, che consentono sia di ascoltare i gruppi di alunni, che di interloquire con loro singolarmente o con tutta la classe contemporaneamente.

3. Lavoro individuale

Gli strumenti atti a favorire uno studio individuale sono tutti quei device "personali" BYOD (Bring Your Own Device) ovvero computer e tablet. Questi device necessitano di esser ricaricati e i mobili ricarica notebook e tablet consentono non solo di ottimizzare il processo di ricarica (un'unica presa di corrente, gestendo la ricarica di ogni singolo device), ma di contenerli tutti in sicurezza (vano con lucchetto).

4. Creazione, gestione e condivisione dei contenuti

La spinta all'innovazione e l'utilizzo degli strumenti digitali in classe garantiscono la creazione di materiale scolastico multimediale. I docenti devono realizzare delle unità didattiche interattive, per stimolare e accompagnare i ragazzi verso l'utilizzo efficiente e responsabile delle risorse e assicurare un apprendimento produttivo.

La piattaforma dei contenuti si presta pienamente alla realizzazione del modello-processo didattico innovativo perché ha l'obiettivo di migliorare l'apprendimento degli alunni, aiutando gli insegnanti nelle loro metodologie di insegnamento. È caratterizzata da un nuovo tipo di gestione dei contenuti (contenuti didattici) e dalla collaborazione in piattaforma che permette agli insegnanti di creare, condividere, riutilizzare, e adattare il proprio insegnamento presentando più versioni di contenuto per i singoli studenti, gruppi di studenti o classi.

La piattaforma didattica è semplice da utilizzare senza competenze tecniche. Il principio guida nella progettazione e per la funzionalità della piattaforma è stato quello di abbassare la barriera tecnologica e di creare le lezioni o i progetti attraverso la produzione di contenuti multimediali. Si vuole fornire un sistema in cui i docenti possono sperimentare in proprio e produrre contenuti didattici molto più velocemente rispetto ai metodi tradizionali.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Obiettivi specifici e risultati attesi

cfr Capitolo 3. “Modalità di partecipazione” al punto 1 lett. a) dell’Avviso

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

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

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

Il progetto individua le presenti peculiarità:

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

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

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

sia guidandoli al processo di concretizzazione delle idee: dal progetto "teorico" alla realizzazione fisica (stampante 3D).

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

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

Nel caso di alunni con DSA e disabilità, fare riferimento nella prassi formativa agli stili di apprendimento e alle diverse strategie che lo caratterizzano diventa un elemento essenziale e dirimente per il loro successo scolastico e la tecnologia certamente aiuta questo processo.

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

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

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

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

Si richiede di indicare il titolo di quei progetti inseriti nel POF coerenti con il presente Progetto e di riportare anche il link al POF stesso.

EIPASS

E' un progetto mirato all'arricchimento delle competenze specifiche e alla promozione delle eccellenze. sostenimento dell'esame e conseguimento della Patente Europea del Computer.

CLASSI 2.0

Non più solo informatica, ma vere e proprie soluzioni complete per aiutare l'evoluzione verso le classi 2.0 è questo l'obiettivo prioritario dell'Istituto. La diffusione del web 2.0 ha permesso un salto di qualità non solo nella formazione a distanza, ma anche nella classica lezione di tipo frontale fatta in classe, che grazie a mezzi innovativi quali web 2.0,

blog, social network diventa un ambiente di approfondimento flessibile e informale che riesce ad abbattere, attraverso la rete internet, lo spazio e il tempo, amalgamando conoscenze e competenze di territori geograficamente lontani, impreziosendo il ruolo del docente quale attore della formazione.

**Descrizione del modello di ambiente che si intende realizzare ed eventuale allegato
(cfr Capitolo 3. "Modalità di partecipazione" al punto 1 lett. c) dell'Avviso)**

**Si ricorda di esporre puntualmente le modalità di collocazione delle attrezzature che si intende
acquistare**

Con il progetto si intendono creare due ambienti di apprendimento: uno dedicato agli alunni della scuola primaria e secondaria di primo grado di Porto Azzurro e l'altro alle scuole dell'Infanzia di Cavo e Porto Azzurro.

Entrambi gli ambienti hanno come obiettivo il potenziamento delle competenze chiave di cittadinanza in particolare il saper lavorare in gruppo, il saper collaborare e l'imparare ad imparare.

Nell'ambiente dedicato agli alunni della scuola secondaria di primo grado, già dotato di LIM touch, verranno posizionati i 20 tablet android, collocati sugli appositi banchi e collegati alla stampante 3d. Poiché l'ambiente è sufficientemente spazioso, vi potrà essere posizionato il laboratorio Scientifico Geniusboard contenente tutto il necessario per la base delle attività pratiche scientifiche su ruote con la possibilità di utilizzo da parte di tutte le classi delle tre scuole secondarie dell'Istituto.

Nei due ambienti dedicati agli alunni della scuola dell'Infanzia, dotati di ampi saloni per le attività collettive, verrà utilizzato GeniusBoard® Table, strumento potente per l'apprendimento attraverso la collaborazione di piccoli gruppi. Il multi-touch, che supporta fino a dieci utenti contemporaneamente e il monitor 39" touch sono ideali per la collaborazione degli studenti più piccoli.

L'apprendimento collaborativo rende la classe più interattiva e permette di costruire abilità di creatività e comunicazione per gli studenti.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
• Laboratori mobili	€ 17.000,00
TOTALE FORNITURE	€ 17.000,00

Sezione: Spese Generali



Riepilogo Spese Generali

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

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

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

Elenco dei moduli
Modulo: 4
Titolo: • Laboratori mobili

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	• Laboratori mobili
Descrizione modulo	<p>Il Laboratorio mobile che si vuole realizzare nel nostro Istituto prevede la fornitura di una serie di strumenti "mobili" (per varie discipline, esperienze laboratoriali, scientifiche, umanistiche, linguistiche, digitali e non) in carrelli e box mobili, quindi a disposizione di tutta la scuola per trasformare un'aula 'normale' in uno spazio multimediale e di interazione; l'aula si trasforma così in uno spazio in grado di proporre una varietà di configurazioni.</p> <p>In particolare la realizzazione di questo modulo è affidato alla dotazione di tablet Android 5.0 e 10,1 pollici di schermo e notebook. I tablet e il notebook saranno posti in un mobile per ricaricarli e per tenerli in sicurezza.</p> <p>Nell'ambiente che si viene a creare via via gli alunni potranno osservare, sperimentare, misurare ed infine creare con gli strumenti tecnologici messi a loro disposizione: il laboratorio scientifico portatile di scienze e di biologia e chimica (portatili, per misurare diversi parametri anche contemporaneamente, con immagazzinamento dei dati e semplice invio ai pc o tablet), la document camera, la stampante 3D (stampante di facile utilizzo con display LCD per selezionare facilmente il file da stampare e scocca trasparente per rendere partecipi gli alunni del processo di stampa).</p> <p>Il materiale creato in aula e a casa potrà essere modificato, condiviso e valutato mediante la piattaforma cloud dei contenuti multimediali e interattivi. Le valutazioni ottenute tramite l'uso di questa piattaforma che funge anche per la creazione ed erogazione di test (differenti tipologie).</p> <p>In questi ambienti anche due postazioni autonome mobili: sedie con rotelle, poggia zaino e bracciolo ripiano per scrivere comodamente.</p> <p>Il tavolo interattivo è una postazione colorata e facilmente mobile che consente agli alunni più piccoli di lavorare in autonomia su un monitor touch.</p>
Data inizio prevista	25/01/2016
Data fine prevista	31/05/2016
Tipo Modulo	Laboratori mobili
Sedi dove è previsto l'intervento	LIAA80501T LIAA80503X LIEE805013 LIMM805012

Sezione: Tipi di fornitura

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Accessori e carrelli per dispositivi tecnologici a fruizione collettiva	Laboratorio portatile 14 sensori biologia-chimica	1	€ 793,00
Accessori e carrelli per dispositivi tecnologici a fruizione collettiva	Laboratorio 14 sensori portatile scienze generali	1	€ 793,00
Document Camera portatile USB	Document camera USB zoom digitale 500x 2 luci A3	1	€ 237,90
Stampante 3D	Stampante 3D Microprocessore a 32 bit display LCD	1	€ 2.061,80
Tavoli interattivi	Tavolo infanzia display 39" IR 10 tocchi colorato	2	€ 2.379,00
Accessori e carrelli per dispositivi tecnologici a fruizione collettiva	Mobile con rotelle per ricarica 32 pc e tablet	1	€ 1.268,80
Tablet	Tablet Android 5.0 Quad Core 10,1" RAM 2GB Wi-Fi	19	€ 301,34
PC Laptop (Notebook)	Notebook 15,6" Win 8.1 Pro 4GB 500HD	2	€ 600,00
Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi)	cavi	4	€ 40,51
TOTALE			€ 17.000,00

Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI(Piano 14726)
Importo totale richiesto	€ 20.000,00
Num. Delibera collegio docenti	prot. 6965 a19
Data Delibera collegio docenti	27/11/2015
Num. Delibera consiglio d'istituto	prot.6964 a19
Data Delibera consiglio d'istituto	03/11/2015
Data e ora inoltro	30/11/2015 10:03:11
Si garantisce l'attuazione di progetti che supportino lo sviluppo sostenibile rispettando i principali criteri stabiliti dal MATTM	Si
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2014) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Si

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Laboratori mobili: • <u>Laboratori mobili</u>	€ 17.000,00	€ 20.000,00
	Totale forniture	€ 17.000,00	
	Totale Spese Generali	€ 3.000,00	
	Totale Progetto	€ 20.000,00	€ 20.000,00
	TOTALE PIANO	€ 20.000,00	