Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la gestione delle risorse umane finanziarie e strumentali.

Domanda di adesione

Dati del dirigente scolastico

Nome: TIZIANA
Cognome: D'AGARO
E-mail:

Utente delegato alla compilazione della domanda

Nome:
Cognome:

Anagrafica dell'istituto

Denominazione: G.F.DA TOLMEZZO - TOLMEZZO
Tipologia: SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
Codice meccanografico: UDMM85401D
Indirizzo: VIA C.BATTISTI 10
Comune: TOLMEZZO **Provincia:** UDINE
Telefono: 0433487311 **Fax:** 0433487350
E-mail scuola: UDIC85400C@istruzione.it

Dati adesione all'avviso

Avviso pubblico per la realizzazione da parte delle istituzioni scolastiche ed educative statali di atelier creativi e per le competenze chiave nell'ambito del Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)

SEZIONE E - Scheda Tecnica/Progetto

- Dichiarazione di possesso dei requisiti di ammissione (articolo 3 dell' Avviso)

1. Tipologia di Partecipazione
   [X] Partecipazione singola
   [ ] Partecipazione in rete

2. Se la partecipazione è in rete, indicare le istituzioni scolastiche coinvolte

No

3. Disponibilità di spazi idonei per l'atelier all'interno della istituzione scolastica del I ciclo
   [X] SI
   [ ] NO

A. Qualità della proposta progettuale

1. Descrizione dell'idea (originalità e innovatività) - Max 1000 caratteri

L'atelier #dentrolecose sarà articolato su 3 laboratori: Fotografia: scoprire lo spazio e il territorio di un passato prossimo con raccolta di fotografie e produzioni documentari e video.Digital Storytelling (video e cartoni animati):narrazione di favole e successive animazioni prodotte dagli alunni mediante l'uso di app in contesti educativi cooperativi.Coding:attraverso oggetti programmabili con l'aiuto di appositi software i bambini ed i ragazzi giocheranno per imparare a programmare e per sviluppare il problem solving.L'Atelier si svilupperà per sollecitare al fare, un invito al \"fare \" spinto da una didattica non ripetitiva che faciliti l'interazione di diversi linguaggi e l'attivazione di più canali percettivi,a seconda dei bisogni formativi dei singoli alunni.L'obiettivo è quello di dare a tutte le classi l'opportunità di progettare e attuare un laboratorio dinamico in cui tutti gli attori,singolarmente o divisi in gruppi,sono chiamati ad agire e sperimentare attivamente

2. Design delle competenze attese - Max 1000 caratteri

L'atelier è lo spazio dove ciascuno ritrova la propria dimensione di crescita culturale e dove abilità e conoscenze si trasformano in competenze, dove hanno libera espressione i diversi stili cognitivi e rappresentativi, dove diventa positiva e collaborativa la relazione con i componenti del gruppo. Dove viene facilitata l'interazione di diversi linguaggi e l'attivazione di più canali percettivi, a seconda dei bisogni formativi dei singoli alunni.
Può diventare funzionale e propulsivo per l'attivazione di processi di innovazione metodologica-didattica e ambientale dove si svilupperanno le competenze di base: competenze digitali, imparare ad imparare, spirito di iniziativa e imprenditorialità e competenze sociali.
L'atelier porterà la scuola verso una nuova dimensione comunicativa, che enfatizza il rapporto di gruppo, la community, le relazioni sociali, la costruzione condivisa della conoscenza e il mettersi in rete.

3. Progettazione partecipata (coinvolgimento della comunità scolastica e di eventuali partner coinvolti nella progettazione a favore delle concrete esigenze della scuola) - Max 1000 caratteri

La scuola secondaria, scuola pilota con un'esperienza di produzione video pluriennale, ha scelto il linguaggio visivo come stile cognitivo privilegiando la comunicazione multimediale, l'analisi e la produzione audiovisiva. Presenta un progetto didattico integrato: foro stenopeico, schedatura fotografica e video.La scuola ha una continuità di produzione legata ad abilità acquisite da più insegnanti nel corso degli anni. Le competenze si sono formate su un nucleo di interessi personali e si sono evolute a partire da situazioni strutturali di Istituto. Con la trasformazione ad Istituto Comprensivo si sta cercando di passare queste esperienze anche alle scuole primarie e all'infanzia.Gli atelier diventeranno luoghi di incontro con le famiglie e i privati cittadini per manifestare il senso di appartenenza ad un lavoro comune,per renderli partecipi del lavoro svolto:lezioni aperte,lezioni dove i bambini fanno assieme ai genitori,incontri di approfondimento pedagogico,incontri creativi

B. Coerenza con il piano dell'offerta formativa

1. Coerenza con il piano dell'offerta formativa e impatto atteso sull'attività didattica e sulla dispersione scolastica - Max 1000 caratteri

La progettualità si propone di arricchire l'offerta formativa per corrispondere a esigenze di pluralità di figure e metodologie didattiche, privilegiando l'approccio laboratoriale e potenziando le modalità di lavoro peer to peer e cooperative learning. Le priorità riguardano: superare la disomogeneità dei risultati Invalsi tra i plessi delle primarie, utilizzare situazioni didattiche che stimolano condivisione,assunzione di responsabilità e flessibilità e l'inclusione.La progettazione si basa sui principi di autonomia, flessibilità,inclusione e integrazione e verte sulla progettazione per compiti significativi aderenti alle competenze europee.Gli atelier,impostati per includere tutti gli alunni hanno come obiettivo quello di offrire pratiche non strettamente curricolari,educative,con ricadute didattiche indirette,svolte nella condivisione delle esperienze.Gli interventi educativi saranno volti a responsabilità individuale e di gruppo,alla collaborazione e all'aiuto reciproco

C. Coinvolgimento di ulteriori soggetti pubblici e/o privati

1. Coinvolgimento di ulteriori soggetti pubblici e/o privati

[ ] nessun soggetto
[ ] 1 soggetto
[X] 2 soggetti
[ ] 3 o più soggetti

2. Nominativi di tutte le ulteriori scuole coinvolte e i soggetti pubblici e privati coinvolti - Max 1000 caratteri

-Circolo Culturale Fotografico Carnico

-Comune di Tolmezzo

D. Coinvolgimento nell'attività didattica

1. Concreto coinvolgimento nell'attività didattica dei soggetti di cui alla precedente lett. c) dimostrata attraverso la descrizione della partecipazione degli stessi al funzionamento e alle attività dell'atelier - Max 1000 caratteri

Da oltre dieci anni è attiva la collaborazione con il Circolo Culturale Fotografico Carnico con l'istituzione del laboratorio di educazione all'immagine dove si incontrano momenti culturali e didattici arricchiti da una vena di ludico, nel senso più positivo: \"giocare per imparare\".
La scuola ha scelto il linguaggio visivo come stile cognitivo privilegiando la comunicazione multimediale nell'attività didattica, l'analisi e la produzione audiovisiva per l'attività di apprendimento. L'intesa tra le due realtà si è rafforzata con il passaggio dall'analogico al digitale e il CCFC ha digitalizzato tutto il materiale fotografico prodotto dalla scuola (diapositive, pellicole e foto).
Il Comune contribuirà con le opere di ristrutturazione e adeguamento degli spazi individuati per gli atelier e l'acquisto degli arredi necessari.

E. Importo richiesto ed eventuali quote di cofinanziamento

1. Importo richiesto al MIUR (max 15.000,00 euro)

15.000,00

2. Tipologia di cofinanziamento
[ ] cofinanziamento assente
[X] cofinanziamento fino al 15%
[ ] cofinanziamento dal 16% al 30%
[ ] cofinanziamento dal 31% al 50%
[ ] cofinanziamento oltre il 50%

3. Importo eventuale cofinanziamento

1.000,00

4. Acquisti di beni e attrezzature per l'atelier: indicazione IMPORTO

15.400,00

5. Spese generali e organizzative (max 2% del finanziamento richiesto): indicazione IMPORTO

300,00

6. Spese tecniche e per progettazione (max 2% del finanziamento richiesto): indicazione IMPORTO

300,00

F. Connessione alla rete internet

1. Esistenza di un contratto o una convenzione attiva
[X] SI
[ ] NO

2. Indicare contratto o convenzione attiva - Max 1000 caratteri

Fornitore: Telecom Italia

N.tel. 0433487301 - CIG 279437465E intest. Comune di Tolmezzo (UD)

G. Adeguatezza degli spazi

1. Adeguatezza degli spazi - Max 1000 caratteri

La sede del nostro Istituto scelta per la localizzazione del laboratorio è la scuola secondaria di primo grado, sede in posizione centrale rispetto al territorio dell'Istituto e dove è già presente un'aula adibita a laboratorio fotografico al secondo piano. A questa sarà aggiunta un'altra aula al piano terra che sarà adibita ad Atelier del Digital Storytelling e del Coding.
Le aule avranno una conformazione modulare centrate sul ruolo attivo degli studenti, sulle relazioni comunicative, sull'apprendimento cooperativo e sul rapporto tra pari.
L'ambiente fisico sarà visto come elemento attivo e programmabile in grado di convogliare e veicolare in modo positivo emozioni, atteggiamenti e motivazioni.
Fattore positivo: la scuola può essere facilmente raggiunta a piedi da due scuole dell'infanzia e da due scuole primarie situate nel capoluogo. Gli spazi sono ampi, luminosi e l'accesso è privo di barriere architettoniche: uno al p terra e quello al 2° piano è raggiungibile con ascensore

H. Realizzazione Progetto

1. Realizzazione di un progetto che preveda 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 27 dicembre 2012 e circolare ministeriale n. 8 del 2013 - Max 1000 caratteri

Le neuroscienze, con la scoperta dei neuroni specchio e delle funzioni che essi svolgono nell'ambito dell'attività cognitiva, ha confermato scientificamente che esistono strette correlazioni fra attività cognitiva e vita emotiva. Volendo trarre una prima indicazione didattica, è evidente che la possibilità di un apprendimento efficace e duraturo sia maggiore durante gli stati emotivi e minore durante quelli non emotivi. La scuola deve quindi lavorare sulle funzioni che si possono incrementare (attenzione, memoria, comunicazione, empatia, metacognizione) in ciascun singolo allievo, mediante il lavoro collettivo con la classe. Ed è proprio l'Atelier, con l'idea di didattica innovativa, che può facilitare l'interazione di diversi linguaggi e l'attivazione di più canali percettivi, a seconda dei bisogni formativi dei singoli alunni.

Bonus progetto Ateliier

1. Bonus - disagio negli apprendimenti

Ulteriori informazioni

Data invio domanda: 26/04/2016 10.31.45