

Domanda di adesione

Dati del dirigente scolastico

Nome: FRANCESCA
Cognome: MIGLIORERO
E-mail:

Utente delegato alla compilazione della domanda

Nome:
Cognome:

Anagrafica dell'istituto

Denominazione: I.C. PRA -EX ASSAROTTI
Tipologia: SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
Codice meccanografico: GEMM83501N
Indirizzo: VIA BRANEGA 10 C
Comune: GENOVA **Provincia:** GENOVA
Telefono: 010661759 **Fax:**
E-mail scuola: GEIC83500L@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

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

1. Tipologia di Partecipazione

- Partecipazione singola
 Partecipazione in rete

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

GEPS080004 Liceo Scientifico Lanfranconi, gesI01000p Liceo Artistico Klee, geis01400q ITS-Liceo Scienze Applicate Calvino (Genova) (Altri Istituti Superiori/Centri

Formazione in attesa di conferma)

3. Disponibilità di spazi idonei per l'atelier all'interno della istituzione scolastica del I ciclo

- SI
 NO

A. Qualità della proposta progettuale

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

Per noi, scuola a rischio, in territorio molto urbanizzato, in cui convivono una tradizione agricola/marittima e una industrializzazione in declino, in contesto sociale penalizzante, l'Atelier è opportunità per ridisegnare il futuro: osservazione della realtà, progettazione interventi sugli spazi esterni, attraverso manualità & TIC produzione di video/grafica/app/produzione di robotica/sito web per raccolta e comunicazione all'esterno collegati a peculiarità del territorio, dalla coltivazione del basilico alla riqualificata fascia di rispetto litoranea di Pra' (ex spiaggia), servizi alle società sportive, alle associazioni, al Municipio Ponente e, suo tramite, ai cittadini: video/cartellonistica, aiuto anziani interpretazione e uso TIC, esafety, etwinning, gadgets, arredo urbano, piccoli interventi di riqualificazione. Finalità: potenziare creatività e contatto con nuove professioni (fonico, grafico, musicista digitale e cameraman, tecnico montaggio video/applicazioni meccatronica e biotecnologia).

2. Design delle competenze attese - Max 1000 caratteri

Progettare, cioè darsi obiettivi significativi, realistici e saperli raggiungere, darsi un termine, procedere per step, considerando risorse/vincoli. Comunicare in modo efficace, comprendendo ed utilizzando diversi linguaggi/strumenti. Collaborare: interagire con gli altri e i diversi punti di vista, organizzare il gruppo (ruoli, comprensione consegne, procedure, controllo del processo, confronto, dinamiche). Utilizzare consapevolmente TIC e dispositivi elettromeccanici, collegandoli alla realtà locale e agendo su di essi attraverso la creatività personale. Manualità incontra Tecnologia. Tradizione incontra Futuro. Questo si concretizza progettando e realizzando insieme ai pari, ai docenti e agli stakeholder del territorio, video, tutorial, app, oggetti digitali e non, finalizzati alla movimentazione di conoscenze e abilità dall'infanzia alla secondaria con compiti autentici, in cui il prodotto dell'apprendimento trova ricaduta reale e visibile nell'economia e nel paesaggio del territorio.

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 progettazione si è condotta in rete (da formalizzarsi in caso di vittoria del bando), coinvolgendo più stakeholder del territorio. Per orientamento e prevenzione della dispersione scolastica/inclusione: Scuole Superiori hanno garantito intervento di propri docenti e ragazzi in attività laboratoriali. Per realizzazione dei progetti: Aziende private, Comune di Genova, Circostrizione Ponente. Per indagine bisogni e progettazione dello spazio: una mail è stata mandata all'intero collegio per individuare l'aula, dare idee, indagare i bisogni formativi nell'ambito delle competenze degli alunni. Un gruppo trasversale si è costituito per ideare e progettare (DS, RSPP, RLS, docenti di diverse discipline, team innovazione, referenti di plesso, ATA, genitori e comitati, aziende & Enti, 2 docenti Architetti si sono occupate della proposta dell'organizzazione degli spazi). L'idea della referente del plesso Assarotti è stata accolta concordemente e la sala ha cominciato a diventare "progetto comune".

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

Coerenza con priorità RAV: "Innalzare il numero degli alunni che riescono a svolgere le prove di competenza del 25%" e obiettivo di processo "Utilizzare didattica laboratoriale e metodologie innovative avvalendosi in modo funzionale delle TIC". Coerenza con Atto indirizzo in PTOF "Prevenzione e contrasto della dispersione scolastica; potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali", realizzata nello stretto rapporto tra fare & pensare in diversi ambiti: corpo e movimento/uso e riuso creativo/lab fantasia (Tic & mani, attività manipolative, pittura, grafica e video, spot, gadget in funzione manifestazioni sulla fascia di rispetto); scrittura creativa/storytelling/teatro (tradiz. Istituto: partecipazione Rassegna teatrale Tegras, uso Teatri locali, progetti in LinguaS); coding e robotica con le realtà del territorio (analisi sistemi in Fascia di rispetto/aziende, progettazione in analogia per esigenze scuola, uso semplici robot).

C. Coinvolgimento di ulteriori soggetti pubblici e/o privati

1. Coinvolgimento di ulteriori soggetti pubblici e/o privati

- nessun soggetto
 1 soggetto
 2 soggetti
 3 o più soggetti

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

1)Scuole Secondarie Superiori e Istituti di Istr. Universitaria: Liceo Barabino-Klee (Ge),ITS/Liceo I. Calvino (Ge Sestri), Liceo Scientifico L. Lanfranconi (Ge-Voltri),Accademia Ligustica Belle Arti (Ge), (da confermare Ente Liguria Formazione-Villaggio Ragazzo)Intervento di loro studenti e docenti in attività laboratoriali destinati agli alunni2)Enti Pubblici: Comune Genova Uffi Ed.Amb/Biblioteche, Municipio Ponente, (AMIU: da confermare) 3)Enti Privati: negozio informatica REDbyte, Via Sapello 101R-107R , 16157 Genova (COOP LIGURIA,da confermare),aziende agricole produzione basilico Dop in contatto con Università Sede Albenga.4)Genitori,volontari, Associazioni: 2 comitati genitori,genitori con competenze specifiche, Associazioni sportive e di volontariato: Volare Volley, Basket Pegli, Judo Pra'; Regina Margherita (ginnastica); ADS S. Antonio (danza,karate); SS Aragno Pra' (nuoto/pallanuoto);Province dell'Ovest (rugby); As Sapello Pra' (Vela), A.Speranza Pra' (canottaggio).....

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

Scuole e Università. Orientamento: intervento annuale studenti in laboratori con i ragazzi di Terza per dare continuità alle azioni dell'Atelier. 1)Liceo Scient. Lanfranconi:coding e lab scienze 2)IT Calvino: lab. robotica 3)Liceo Artistico:lab. espressivi 4)CLF: lab. lavorazione legno (da confermare) 5)Accademia: decorazione pareti Atelier e/o altri locali della Scuola. Enti Pubblici: 1)Comune,Uff Ed Ambientale: attività su ambiente,riciclo/riuso dei materiali 2)MunicipioVII Ponente: commissione per servizi + fornitura materiali 3)Az. agricole: lab pratico su tecniche coltivazione basilico Dop di Pra' (da confermare). Enti Privati:1) Ditta Redbyte: fornitura materiali e formazione su attrezzature sponsorizzate, realizzazione sito web per pubblicizzare i prodotti realizzati nell'atelier 2) COOP:lab pratici su riciclo/riuso; spreco alimentare,consumo consapevole: da confermare). Associaz. Sportive integrate nel Centro Sportivo Scolastico. Genitori e volontari:competenze specifiche.....

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
 cofinanziamento fino al 15%
 cofinanziamento dal 16% al 30%
 cofinanziamento dal 31% al 50%
 cofinanziamento oltre il 50%

3. Importo eventuale cofinanziamento

11.300,00

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

14.400,00

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

SI

NO

2. Indicare contratto o convenzione attiva - Max 1000 caratteri

TUTTO SENZA LIMITI ADSL- CONSIP FONIA 4 Z1002BFEOE

G. Adeguatezza degli spazi

1. Adeguatezza degli spazi - Max 1000 caratteri

L'Atelier si colloca nelle 3 sale adiacenti e comunicanti tra loro della ex mensa della Scuola Secondaria Assarotti. Ideali per la collocazione di angoli di lavoro indipendenti e la movimentazione/modifica degli arredi a seconda delle necessità (riunione/studio, progettazione, lavoro in grande e piccolo gruppo o individuale). Spazio agibile, vicino ai bagni e ai bagni disabili, non presenta barriere architettoniche; ampio, luminoso (lato est tutto finestre), a norma, porte antipanico con chiave. Piccoli adeguamenti degli impianti in caso di vittoria del bando. Area raggiunta da wifi. Locali vicini all'entrata sorvegliata dal personale ATA, allarmata. Indipendenti dagli altri spazi aula: ciò consente l'accesso agli alunni dei vari plessi durante la mattinata senza problemi/disturbo. Facile l'accesso anche ad alunni o altri soggetti nel pomeriggio (grande parcheggio esterno). Già presenti 1 lavandino, tavoloni e sedie, 26 pc (Pon2) con armadietto, 6 tablets, amplificatore, 1 cassettera.

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

L'idea di sistema inclusivo (coerente con prog. PTOF-prog. richiesta docenti potenziamento sostegno- e con PAI) è centrale nel ns Atelier alta flessibilità: rovesciando le prospettive della docenza tradizionale, si creeranno condizioni di agio, specie per ragazzi H&BES, cui sono dedicate principalm. attività laboratoriali e/o Orientamento condotte con altri studenti (prevenzione dispersione). Studiate per allentare la pressione dello spazio-aula, le zone comunicanti ma distinte consentono di passare facilmente da un'attività all'altra: tavolone centrale, tavolini mobili per gestire gruppi, Tinkering zone creativa con angolo pittura, riciclo/riuso, manualità fine, angolo storytelling/improvvisazione, angolo Territorio/Sport/Natura studiati per includere, creare benessere, un contesto che abbassa la percezione della diversità. Accessibilità di spazi parallela a quella dei software nel tappeto digitale (pc, Lim, tablet, BYOD). Pure i colori/decori dei muri saranno contrattati con i ragazzi.

Ulteriori informazioni



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

Data invio domanda: 27/04/2016 09.50.46