

## Domanda di adesione

### Dati del dirigente scolastico

**Nome:** DANIELE  
**Cognome:** GAMBACORTA  
**E-mail:** daniele.gambacorta@istruzione.it

### Utente delegato alla compilazione della domanda

**Nome:**  
**Cognome:**

### Anagrafica dell'istituto

**Denominazione:** SCUOLA SEC. 1 GRADO S.SISTO  
**Tipologia:** SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO  
**Codice meccanografico:** PGMM86401V  
**Indirizzo:** STRADA LACUGNANO  
**Comune:** PERUGIA **Provincia:** PERUGIA  
**Telefono:** 0755287904 **Fax:** 0755288487  
**E-mail scuola:** PGIC86400T@istruzione.it

### Dati adesione all'avviso

AVVISO PUBBLICO PER LA REALIZZAZIONE DI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INNOVATIVI #PNSD - AZIONE #7 - prot. n. 30562 del 27-11-2018

## SEZIONE E - Scheda Tecnica/Progetto

### Candidatura istituzione scolastica

A. Descrizione della proposta progettuale complessiva, degli obiettivi, delle finalità, dei risultati attesi e dell'impatto previsto sugli apprendimenti (max 1000 car.)

L'«Osservatorio 2.0» per la S. Secondaria di I grado e le Scuole Primarie (classi IV e V) affianca il metodo sperimentale a tutte le discipline. Gli alunni potranno fare osservazioni ed esperienze, utilizzando gli strumenti offerti. L'osservazione, l'ascolto di un fenomeno saranno il punto di partenza e le attrezzature presenti permetteranno esperienza ed elaborazione personali. Tale processo si conclude con la confutazione o il sostegno dell'ipotesi iniziale. Obiettivi: sviluppo di capacità di collaborazione e condivisione delle abilità (gruppi di lavoro); miglioramento dei tempi di attenzione e concentrazione degli alunni (motivazione, coinvolgimento attivo); sviluppo di criticità e capacità di osservazione e confutazione (metodo sperimentale); utilizzo attivo e consapevole di attrezzature digitali (tablet, webcam,..). Risultati attesi: più interdisciplinarietà e transdisciplinarietà, sviluppo di competenze trasversali e disciplinari e supporto alla valutazione. ....

B. Descrizione degli spazi dell'ambiente di apprendimento, specificando anche se trattasi di un unico locale o di più locali adiacenti e comunicanti (max 1000 car.)

L'aula destinata a diventare un ambiente di apprendimento innovativo si trova al primo piano della Scuola Secondaria di primo grado "Dante Alighieri". E' un'aula con accesso blindato, spaziosa e molto luminosa, già attrezzata di tende con la funzione di oscurarla a seconda dell'esigenza. E' situata nel plesso in cui si trovano anche la Scuola dell'Infanzia "A. Merini" e la Scuola Primaria "Colloidi" a tempo pieno e si trova in prossimità della Scuola Primaria "Colloidi" a tempo normale. E' raggiungibile a piedi anche dalla Scuola Primaria "B. Ciari". La posizione permetterà alle diverse scuole dell'Istituto di utilizzarla facilmente.

Ha una forma regolare ed è in parte già predisposta ad ospitare un ambiente digitale in quanto ha sia l'impianto di distribuzione elettrica che di diffusione audio, è cablata e connessa ad internet per mezzo di fibra ottica.

B.1 - Ubicazione dell'Ambiente di apprendimento innovativo

Codice Meccanografico del plesso	Indirizzo	Città	Telefono
PGMM86401V	Strada Lacugnano 53	Perugia	0755287904

B.2 - Ampiezza dello spazio individuato per allestimento dell'ambiente di apprendimento innovativo

- Oltre 50 mq e fino a 60 mq  
 Oltre 60 mq e fino a 70 mq  
 Oltre 70 mq e fino a 80 mq  
 Oltre 80 mq

B.3 Connessione disponibile nello spazio destinato ad ambiente di apprendimento innovativo

- ADSL  
 Fibra ottica  
 Nessuna connessione

B.4 - Eventuali impianti già esistenti nello spazio destinato ad ambiente di apprendimento innovativo (campi non obbligatori)

- Impianto di distribuzione elettrica  
 Insonorizzazione acustica  
 Diffusione audio  
 Cablaggio LAN/WLAN

C. Descrizione degli arredi previsti nell'ambiente di apprendimento innovativo da realizzare (max 1000 car.)

Gli arredi consisteranno in tavoli mobili componibili e impilabili, sedie impilabili e armadi con due ante. Le postazioni si potranno scomporre e comporre facilmente e permetteranno di modificare di volta in volta il numero degli alunni per gruppo di lavoro. L'Osservatorio 2.0 sarà un ambiente capace di adattarsi con semplicità alle esigenze organizzative delle differenti attività proposte. I colori pastello delle sedie, una diversa dall'altra e il bianco delle superfici di lavoro creeranno un ambiente luminoso e allegro in cui apprendere sarà piacevole. Gli armadi con colori tenui saranno disposti alle pareti e le pareti stesse saranno imbiancate. Le attrezzature avranno un proprio posto negli appositi armadi in modo da agevolare l'utilizzo dell'aula da parte delle classi in momenti diversi della stessa mattina. Si potrà velocemente attrezzare l'aula per le differenti discipline che si succederanno al suo interno.

C.1 - Tipologia di arredi previsti nell'ambiente che sarà realizzato (una o più scelte).

- Banchi e tavoli componibili  
 Sedie mobili e sedute morbide  
 Armadi e contenitori  
 Arene e tribunette

D. Descrizione delle attrezzature che saranno acquisite per l'ambiente di apprendimento da realizzare (max 1000 car.)

L'Osservatorio 2.0 è un ambiente in cui sarà possibile osservare per capire e conoscere la realtà. Un Kit completo per videomaking permetterà agli alunni di ricostruire e documentare le proprie esperienze e di dedicarsi ad attività di storytelling sotto la guida dei docenti. Gli alunni potranno lavorare in gruppi più o meno numerosi sfruttando i tablet forniti di cuffie e microfoni e connessi alla LIM, in modo che il lavoro svolto si possa condividere anche con la classe. Le strumentazioni per lo studio dell'ottica geometrica e della risonanza acustica permetteranno agli alunni di fare osservazioni e formulare ipotesi sul suono e sulla luce. Il tutto potrà essere accompagnato con l'utilizzo di software didattici dedicati (es.: Audiocity) e di piattaforme di simulazione. Due microscopi digitali biologici binoculari e un kit per monitorare ed intervenire sull'inquinamento delle acque potranno aiutare gli alunni ad osservare la realtà da più punti di vista.

D.1 Tipologia delle attrezzature che saranno acquisite per la realizzazione dell'ambiente di apprendimento (una o più scelte)

- Dispositivi HW e SW per realtà virtuale
- Dispositivi HW e SW per didattica collaborativa e cloud
- Piccoli dispositivi e accessori per il making
- Dispositivi per la robotica educativa e coding
- Dispositivi e materiali per le attività creative e STEAM

E. Descrizione delle metodologie didattiche innovative che saranno attivate nell'ambiente di apprendimento (max 1000 car.)

Il metodo sperimentale e la simulazione virtuale, permettono a tutti gli alunni di comprendere un fenomeno (inclusività). L'esperienza lascia un indelebile segno nella memoria di ognuno, ma si trasforma in competenza se l'alunno la elabora e ripropone tra i pari (peer education), preoccupandosi di documentarla con il digitale, talvolta allo scopo di un confronto tra squadre (debate). I gruppi di lavoro prevedono lo sviluppo di comportamenti versatili e positivi (life skills), grazie ai quali gli alunni possano affrontare efficacemente le richieste attese. L'utilizzo delle attrezzature presentate a inizio esperienza pone il gruppo di lavoro di fronte ad attività continue di problem solving, in cui l'alunno è l'attore che determina il sostegno o la confutazione dell'ipotesi. Nell'Osservatorio 2.0 le discipline si incontrano in modo interdisciplinare e transdisciplinare, ovvero si sottomettono le discipline allo studente, che apprende attraverso nuove occasioni di insegnamento.

E.1 Tipologia delle metodologie adottate (una o più scelte)

- Apprendimento cooperativo e peer to peer
- Didattica laboratoriale
- Problem solving
- Debate
- Flipped classroom
- Ricerca/azione
- Altro

E.2.1 - Significatività dell'esperienza - indicare gli anni di esperienza pregressa nella scuola nell'uso delle metodologie di cui al punto precedente (se nessuno, inserire 0)

3

E.2.2 - Significatività dell'esperienza - numero delle classi che saranno coinvolte in modo continuativo nell'utilizzo dell'ambiente di apprendimento (se nessuna, inserire 0)

22

E.2.3 - Significatività dell'esperienza - numero degli alunni beneficiari che utilizzeranno l'ambiente di apprendimento in modo continuativo (se nessuno, inserire 0)

427

E.2.4 - Significatività dell'esperienza - numero delle discipline coinvolte nella gestione dell'ambiente di apprendimento (se nessuna, inserire 0)

9

F. Descrizione delle attività di formazione per i docenti per l'utilizzo efficace dell'ambiente di apprendimento (max 1000 car.)

Sarà necessario formare i docenti all'uso delle nuove strumentazioni hardware e software presenti nell'ambiente di apprendimento e introdurre alcune fondamentali metodologie didattiche innovative (es.: storytelling).

L'utilizzo del kit di videomaking, di software didattici specifici per disciplina, preferibilmente OpenSource e di piattaforme di simulazione, potranno essere oggetto di formazione. Sarà necessario inizialmente formare almeno un docente per plesso e un docente per disciplina, in modo che si possa organizzare in un secondo momento la condivisione delle nuove conoscenze acquisite. Si attiveranno in seguito attività di auto-formazione interne alla scuola allo scopo di coinvolgere in modo propositivo e partecipativo l'intero corpo docenti.

F.1 Rilevanza della formazione dei docenti per l'utilizzo dell'ambiente di apprendimento (se nessuno, inserire 0)

	Numero:
Numero complessivo di ore di formazione previste	25
Docenti già formati sull'uso delle metodologie indicate nel punto D.1	11
Docenti che si intende formare con l'avvio del progetto	23

G. Eventuali soggetti pubblici e/o privati che collaborano al progetto (a titolo non oneroso per il proponente - campi non obbligatori) - Il dirigente scolastico prende atto che tali soggetti non possono ricoprire poi anche il ruolo di fornitori di beni o servizi, in quanto questi devono essere individuati pubblicamente nel rispetto della normativa vigente in materia di contratti pubblici.

Denominazione	Codice Fiscale	Numero protocollo dell'impegno	Breve descrizione della collaborazione

H. Eventuali quote di cofinanziamento per la realizzazione del progetto (campi non obbligatori)

Denominazione cofinanziatore	Impiego previsto del cofinanziamento	Importo cofinanziamento - Euro -

H.1 - Somma totale del cofinanziamento (campo non obbligatorio - in caso di discordanza con il totale delle somme inserite per ciascun co-finanziatore, farà fede l'importo totale inserito in questo campo)

**Piano finanziario**

1 - Finanziamento richiesto al MIUR max € 20.000,00 (escluso il totale dell'eventuale cofinanziamento di cui al precedente punto H.1) - Campo obbligatorio

20000

2 - Acquisti di beni, compresi gli arredi, e attrezzature digitali per gli ambienti di apprendimento (minimo 80% del finanziamento concesso)

18825 .....

3 - Piccoli lavori edilizi funzionali alla realizzazione degli spazi fisici degli ambienti di apprendimento e spese per l'allestimento di dispositivi di sicurezza o per l'assicurazione sulle strumentazioni nel primo anno dalla fornitura: nella misura massima del 15% del finanziamento concesso (se non previste inserire 0)

1000 .....

4 - Spese generali, tecniche e di progettazione: nella misura massima del 5% del finanziamento concesso (se non previste inserire 0)

175 .....

## Contatti

Indicare i contatti del Dirigente scolastico e di almeno un referente del progetto in caso di ammissione a finanziamento

	Nome	Cognome	Telefono fisso diretto	Telefono mobile	e-mail diretta
Referente di progetto	Brunella	Corti	0755287904	3463262936	cortibrunella@gmail.com
Dirigente scolastico	Daniele	Gambacorta	0755287904	3891649501	daniele.gambacorta@istruzione.it

## SEZIONE F - Eventuale documentazione

documento preside Gambacorta Daniele.pdf

## Ulteriori informazioni

Data invio domanda: 17/12/2018 13.19.36