

ISTITUTO COMPRENSIVO CARPI 3 (MO)

SINTESI PIANO OFFERTA FORMATIVA A.S. 2019/2020

SINTESI PROGETTO/ATTIVITA'

Sezione 1 - Descrittiva

Denominazione e ambito del progetto

Denominazione del progetto: AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INNOVATIVI #AZIONE 7 DEL PNSD

FARE - PENSARE - COLLABORARE

Ambito del progetto: Attività Didattica Scientifico, tecnico e professionale Umanistico e sociale
 Certificazioni e corsi professionali Formazione Gare e concorsi

Responsabile progetto

Indicare il responsabile del progetto

Rossella Prandi

Obiettivi

Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire, i destinatari a cui si rivolge, le finalità e le metodologie utilizzate. Illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni

Finalità:

Creazione di uno spazio di apprendimento innovativo, flessibile, modulare e inclusivo per

- Favorire il coinvolgimento attivo e partecipativo degli alunni nel loro percorso di apprendimento.
- Sviluppare esperienze di didattica attiva.
- Sviluppare interesse, curiosità e motivazione negli alunnie favorire lo sviluppo del pensiero creativo
- Promuovere la capacità di progettazione e collaborazione tra alunni.
- Promuovere la capacità di progettazione, confronto e collaborazione tra i docenti.
- Favorire l'approccio interdisciplinare tra i saperi e i diversi linguaggi.
- Familiarizzare con il linguaggio tecnologico.
- Offrire un ambiente accogliente, innovativo e arricchito da strumenti digitali per la realizzazione di progetti specifici di plesso e/o attività didattiche di potenziamento o recupero.

Obiettivi

- Sviluppare la creatività e le abilità manuali attraverso la produzione di oggetti realizzabili anche con materiali riciclati (tinkering).
-
- Sviluppare la creatività manuale e/o integrata e "aumentata" dagli strumenti digitali.
- Lavorare facendo interagire i diversi linguaggi artistici, musicali ed espressivi con quelli della tecnologia digitale e non.
- Sviluppare abilità di osservazione, ideazione e gestione delle fasi di lavoro per la realizzazione dei progetti.
- Introdurre ai concetti di base della programmazione anche senza strumenti digitali.
- Familiarizzare con i concetti base e i semplici linguaggi del coding e della robotica educativa.
- Sviluppare l'attitudine al lavoro in squadra.

Risultati attesi in chiave didattica:

Sviluppo di competenze trasversali di base tra gli alunni quali:

- la partecipazione attiva degli alunni nella costruzione di abilità, conoscenze e prodotti;
- la comunicazione, comprensione, rielaborazione e produzione, in modo creativo di messaggi o artefatti di diversa tipologia anche per mezzo di strumenti informatici e multimediali;
- la capacità di affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline;
- l'interazione, la collaborazione e il confronto nelle attività di gruppo imparando a rispettare i diversi punti di vista;
- la riflessione sul proprio percorso di apprendimento e mettere in atto azioni di miglioramento.

Destinatari

- Gli alunni e i docenti della Scuola Primaria "Collodi" che usufruiranno dello spazio descritto
 - I docenti della Scuola Primaria e dell'Infanzia dell' Ist. Comprensivo per quanto riguarda la partecipazione **al piano di formazione** previsto per la realizzazione e fruizione di questo spazio innovativo.

Durata

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua, illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere in un altro.

A partire dalla data di approvazione del finanziamento, gennaio 2020 con conclusione 8 ottobre 2020, quale data richiesta dal MIUR

Risorse umane/costi

Indicare i profili di riferimento dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominativi delle persone che ricopriranno ruoli rilevanti. Separare le utilizzazioni per anno finanziario.

A) Docenti interni

Cognome Nome	Nr. Ore di insegnamento (progetto extracurricolare)	Costo Orario	Totale Costi a carico della Scuola	Descrizione dei Finanziamenti e/o contributi

Cognome Nome	Nr. ore funzionali di insegnamento	Costo Orario	Totale Costi a carico della Scuola	Descrizione dei Finanziamenti e/o contributi

B) Esperti Esterno

Indicare la persona Fisica e/o Giuridica	Descrizione dell'Attività	Nr. Ore	Costo Orario onnicomprensivi degli oneri a carico Scuola	Totale Costi a carico della Scuola	Descrizione dei Finanziamenti e/o contributi

N.B: 1) Indicare i riferimenti degli esperti (nome e cognome, telefono, mail, specifica prestazione professionale; se dipendente di altre scuole e/o amministrazioni indicare l'amministrazione sede di servizio per la richiesta della prescritta autorizzazione allo svolgimento dell'incarico);
 2) Ciascun esperto dovrà far pervenire:
 a) il proprio curriculum vitae in formato europeo;
 b) la proposta progettuale e relativo preventivo di spesa.

C) Altri Enti e/o Associazioni

Indicare l'Ente e/o Associazione	Descrizione dell'Attività	Descrizione Costi a Carico della Scuola			Descrizione dei Finanziamenti e/o contributi
		Nr. Ore	Costo Orario onnicomprensivi degli oneri a carico Scuola	Totale Costi	

N.B: Indicare i riferimenti degli Enti e/o Associazioni; cognome e nome del referente, telefono, mail....

Indicare l'Ente e/o Associazione	Descrizione dell'Attività	Nr. Ore	Costi a carico dell'Ente e/o Associazione
Amministrazione Comunale di Carpi			

N.B: Indicare i riferimenti degli Enti e/o Associazioni; cognome e nome del referente, telefono, mail....

Beni e servizi/costi

Indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione. Separare gli acquisti da effettuare per anno finanziario

Descrizione	Costi Sett./Dic	Costi Genn/Giu	Descrizione dei Finanziamenti e/o contributi
Beni (specificare e indicare la quantità) STRUMENTI 1. LIM con video proiettore 1. notebook per docente 1. Stampante b/n e a colori con scanner 12-15 Notebook per gli studenti 1. Carrello per contenere i dispositivi (e/o colonna per ricarica dispositivi) 6 Tablet 1. Kit di robotica educativa (Lego WeDo 2.0 - set base per 12 studenti) 1. Kit di elettronica educativa little bits 1. little bits Electronic Music Inventor, 1. MakeyMakey - set completi per almeno 6 alunni di Penne 3d - Kit per la costruzione di semplici macchine. - Cassetta completa di attrezzi artigianali per ragazzi - Software specifici, open source e non, per attività di coding, di robotica educativa, per la produzione di video, file audio e registrazioni e prodotti multimediali. - Videocamera digitale - Fotocamera digitale ARREDI - Tavolo da lavoro - Armadi, scaffalature componibili - Carrelli contenitori per attrezzi e per i diversi materiali, - 24 Sedie ergonomiche - 2 /4 Set di tavoli modulari e componibili con almeno 6 postazioni ciascuno	Da acquistare per il valore di € 16.000,00 IVA compresa		
Servizi - Cablaggio e connessione wi-fi con <i>accesspoint</i> dedicato specifico x il laboratorio	Lavori di manutenzione e per il valore		

codiceAOO - REGISTRO PROTOCOLLO - 0003268 - 02/07/2020 - B.15. - U

- Impianto di illuminazione specifico per i diversi spazi. - Attacchi, spine prese elettriche - Tinteggiatura delle pareti - Alcuni lavoretti di muratura: spostamento del lavandino, sistemazione dei telai delle finestre, spostamento della lavagna d'ardesia	di € 3.000,00		
spese generali	per il valore di € 1.000,00		

Totale costo Progetto:

Data 30/03/2020

Il Responsabile del Progetto
Rossella Prandi

codiceAOO - REGISTRO PROTOCOLLO - 0003268 - 02/07/2020 - B.15. - U