



**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. 1° PONTECORVO**

Via San Giovanni Battista - 03037 Pontecorvo (FR) - 0776760158 0776770513
fric85300n@istruzione.it fric85300n@pec.istruzione.it www.ic1pontecorvo.it

Pontecorvo, 22 aprile 2016

ATELIER CREATIVI PROGETTO

A. Qualità della proposta progettuale

1. Descrizione dell'idea (originalità e innovatività)

“Carnevale digitale” è un Atelier pensato, partendo dall’antica tradizione pontecorvese dei carri allegorici, per arrivare ad una produzione digitale di maschere ed altri manufatti di cartapesta, unendo l’artigianato e l’antica manualità alla nuova tecnologia, i ragazzi svilupperanno nuove competenze e potenzieranno la creatività, utilizzando le nuove metodologie digitali (storytelling, scratch) in modo corretto. Si valorizzeranno i talenti degli studenti, partendo da esperienze significative legate alla tradizione con proiezione dell’artigianato verso il futuro. Il laboratorio potrà essere fruito ogni anno, perché la sfilata dei carri allegorici è l’unica manifestazione a livello turistico offerta dal nostro territorio aperto oltre provincia. Gli alunni diventeranno parte attiva del percorso che va dall’ideazione alla realizzazione con la stampante 3D di maschere ed altri elementi. Piccoli “makers” con un approccio “hands-on”, con l’ausilio dello storytelling ricercheranno l’origine delle maschere nella storia. Realizzare un progetto con la stampante 3D è gioco, creatività, ricerca e azione, che consentono di potenziare competenze chiave: imparare ad imparare, spirito d’iniziativa e imprenditorialità. Lo sviluppo di queste competenze avviene con metodologie didattiche innovative: problem solving, pensiero laterale, lavoro di gruppo e peer tutoring, integrate nel curriculum scolastico standard.

2. Design delle competenze attese

L’Atelier vuole:

- formare i cittadini di domani con competenze digitali e sviluppare innovative modalità di comunicazione, promuovendo nuove forme di creatività.
- Sollecitare condotte operative e mentali, volte ad attivare le dinamiche del pensiero creativo.
- Far conoscere le tecniche artigianali.

- Sviluppare la creatività come sfondo integratore e socializzante.
- Migliorare le competenze linguistiche e relazionali, attraverso lo storytelling.
- Facilitare l'inclusione di alunni stranieri e con BES.
- Ideare e realizzare manufatti e promuovere l'imprenditorialità.
- Sviluppare l'autonomia del pensiero divergente.
- Consolidare la consapevolezza delle proprie esperienze culturali.
- Rafforzare l'autostima
- Migliorare le competenze di base e relazionali di alunni stranieri e/o BES.
- Sviluppare competenze collaborative.
- Sviluppare le competenze sociali e di cittadinanza attraverso il rispetto e l'interazione di diverse generazioni e culture.

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

- 🎬 Apertura pomeridiana della scuola per corsi di cartapesta collaborando con un'associazione operante sul territorio per allestimento carri allegorici.
- 🎬 Collaborazione con un esperto di robotica un digital champion, riconosciuto sul territorio in provincia di Frosinone.
- 🎬 Coinvolgimento di genitori esperti.
- 🎬 Servizio del Comune per lo spostamento degli alunni con lo scuolabus.
- 🎬 Corsi di formazione per gli insegnanti.
- 🎬 Collaborazione con l'AGE.
- 🎬 Partenariato con Liceo delle Scienze Umane.

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

L'Atelier, in coerenza con il PTOF 2016/19 ed il Piano di Miglioramento, vuole approfondire i nostri progetti: "Creattivamente", "Cartapestando", "Informatica divertente" (ora del codice), "Do for learning", "Clil", "Aiutiamoli a scegliere". L'impatto atteso sull'attività didattica è l'innalzamento del livello delle competenze, finalizzato al successo formativo di ogni studente, così come esplicitato dalla nostra Mission: La scuola diventa formativa poiché non mira alla sola acquisizione delle conoscenze, ma promuove la formazione di atteggiamenti e di competenze. Adotta tutte le forme di flessibilità ritenute opportune per rendere l'alunno capace di autostima e di autonomia critica, indispensabili ad una formazione armonica. Una scuola dove si vive in una dimensione collaborativa e cooperativa, aperta agli apporti esterni, pronta a mettersi in rete per acquisire e offrire esperienze, attenta a ciò che cambia nel mondo e nel territorio, sensibile ai processi educativi ed a quelli culturali, in grado di mobilitare risorse d'intelligenza e di impegno.

C. Coinvolgimento di ulteriori soggetti pubblici e/o privati

1. Coinvolgimento di ulteriori soggetti pubblici e/o privati (scelta 1-2-3 o più)

N° 6

2. Nominativi di tutte le ulteriori scuole coinvolte e i soggetti pubblici e privati coinvolti

Partenariato con Liceo delle Scienze Umane – Istituto San Francesco, via Mola Santa Maria, Fondi

ANSI – Fondi – LT

AGE (Associazione Nazionale Genitori)

Comune di Pontecorvo

Alessandro Del Signore, digital champion

Associazione FantastiKart

Genitori esperti: Lisi Gabriele, Franco Damiano ed altri

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

Gli alunni del Liceo saranno impegnati nel tutoraggio dei piccoli (Mentoring).

L'Ansi sarà impegnata nella formazione degli insegnanti.

L'AGE offrirà il suo supporto per i diversabili.

Il Comune offrirà il servizio per lo spostamento degli alunni con lo scuolabus.

Il digital champion, si propone come guida per gli insegnanti e tutor degli alunni nell'attività di programmazione e robotica.

Associazione Fantastikart, periodicamente sarà presente nelle scuole con esperti artigiani carristi, per presentare e coinvolgere gli alunni nelle attività laboratoriali.

Genitori esperti, specializzati nel settore, faranno i formatori per i docenti e gli alunni nell'ottica di una progettazione partecipata.

E. Importo richiesto ed eventuali quote di cofinanziamento

1. Importo richiesto al MIUR

Euro 15.000,00

2. Tipologia di cofinanziamento

Nessuna

3. Importo eventuale cofinanziamento

Nessuno

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

Euro 14.400,00

"Atelier Creativo Fab Lab 3D e Robotica Educativa"

Voci di costo della configurazione				
Fornitura	Descrizione della voce	Quantità	Importo Unitario	Totale
LIM/Videoproiettore interattivo	Videoproiettore interattivo con proiezione fino a 100", tecnologia 3 LCD, 3.300 ansi lumen, contrasto 10.000:1, Rapporto di proiezione 0,27:1, Finger Touch con possibilità di scrivere note direttamente sullo schermo con il semplice tocco delle dita e in alternativa poter utilizzare le penne interattive con cui un insegnante e uno studente oppure due studenti possono lavorare contemporaneamente sull'immagine inserendo contenuti diversi. completo di Lavagna Magnetica Bianca minimo 87", superficie scrivibile con pennarelli a secco, completa di modulo wireless per la condivisione e presentazione dei contenuti digitali	1	€ 2.500,00	€ 2.500,00
Altoparlanti LIM	Altoparlanti Videoproiettore Interattivo minimo 15 + 15 Watt RMS, della stessa marca del Videoproiettore	1	€ 150,00	€ 150,00
Notebook	Core i5, 8GB, HDD 500GB, Scheda Grafica dedicata 2 GB, Schermo 15,6", Windows 10.	1	€ 850,00	€ 850,00
Box metallico	Box metallico Notebook LIM	1	€ 180,00	€ 180,00
Document Camera	Document Camera Formato A3, 5 Mpixel	1	€ 800,00	€ 800,00
Stampante 3D	Stampante 3D per la creazione di oggetti elaborati digitalmente corredata di Software di modellazione 3D per rielaborare digitalmente i modelli tridimensionali acquisiti, privilegiando soluzioni Open Source e gratuite, utilizzabili quindi anche a casa, completa di filamenti 4 colori e corso di 8 ore diviso in 4 sessioni per l'utilizzo	1	€ 2.200,00	€ 2.200,00
kit storytelling	kit storytelling	1	€ 900,00	€ 900,00
Robot	Kit Robotica tipo Arduino con schede di programmazione e sensoristica varia	1	€ 280,00	€ 280,00
Seghetto e taglierina	Kit in scatola di montaggio seghetto alternativo e taglierina Cut 3D	1	€ 640,00	€ 640,00
Access Point	Access Point professionale 802.11AC Dual Radio 867 Mbit/s con Wireless Controller	1	€ 220,00	€ 220,00
Tablet/Notebook	Notebook /Tablet 10,1" multi-touch, RAM 2 GB, SSD 32 GB, tastiera docking, Windows 10	6	€ 365,00	€ 2.190,00
Arredi	Tavolo docente 180x80x72cm	1	€ 220,00	€ 220,00
Arredi	Banco a trapezio 86x49piedi sferici venatura legno per la creazione di 2 o 3 gruppi di lavoro	12	€ 102,00	€ 1.224,00
Arredi	Tavolo dim 140x70x72. Struttura portante interamente in acciaio, su 4 ruote con freno. Piano spessore 25 mm con bordo in ABS 2 mm arrotondato su tutti gli angoli, per 2 gruppi di lavoro	2	€ 615,00	€ 1.230,00
Arredi	Sedie struttura tubolare ovale in acciaio	16	€ 44,00	€ 704,00
Arredi	Seduta ergonomica con schienale alto postazione docente	1	€ 112,00	€ 112,00
Totale Costo Configurazione				€ 14.400,00

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

Euro 300,00

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

Euro 300,00

Voci di Costo	Percentuale	Importo previsto
A. Progettazione (max 2%)	2,00%	€ 300,00
B. Spese organizzative e di gestione (max 2%)	2,00%	€ 300,00
Totale Spese Generali	4,00%	€ 600,00
TOTALE FORNITURA		
C. Acquisti di beni e forniture	96,00%	€ 14.400,00
Totale Progetto	100,00%	€ 15.000,00

F. Connessione alla rete internet

1. Esistenza di un contratto o una convenzione attiva

Si

2. Indicare contratto o convenzione attiva

Telecom Italia mobile.

ADS velocità 7/mega

G. Adeguatezza degli spazi

1. Adeguatezza degli spazi

L'aula che ospiterà l'atelier è ubicata nel plesso di scuola Secondaria di primo grado "S.Tommaso", al primo piano dell'edificio, posto al centro del paese, su una strada principale. L'aula è facilmente fruibile da tutti, servita da un ampio ascensore e non presenta barriere architettoniche. La superficie è di mq.42, posta a sud, con 3 finestre fornite di tapparelle. L'altezza del soffitto è a norma.

Attrezzata con proiettore a soffitto e un telo per proiezioni. Le prese elettriche sono da potenziare.

Si presta all'apertura pomeridiana per corsi rivolti al territorio. E' stata ristrutturata nel 2015.

Attualmente utilizzata come sala proiezioni.

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

L'atelier permetterà il passaggio concreto ed efficace dall'integrazione all'inclusione degli alunni con BES, soddisfacendo le loro richieste di "interventi speciali" e rendendo le loro alterità fonte di ricchezza e di crescita per tutta la comunità scolastica. Un'inclusione intesa come percorso di maturazione di esperienze significative sia nell'apprendere che nel socializzare; l'ampliamento delle capacità comunicative, anche attraverso specifici ausili; l'acquisizione di competenze e abilità tese all'autonomia, con sostegni educativi adeguati alle caratteristiche, alle difficoltà e ai bisogni educativi specifici di ogni studente, l'utilizzo di tecnologia e di codici non verbali che apportino sicurezza per lo sviluppo dei loro talenti. Elemento legante per una didattica inclusiva dovrà essere la creazione di un clima positivo, rassicurante e motivante al potenziamento delle singole abilità, che con adeguate strategie cooperative ed individuali trasformeranno le singole potenzialità in competenze a lungo termine. Obiettivi primari del nostro Atelier saranno: Promuovere l'utilizzo delle tecnologie multimediali come strumento facilitatore di apprendimenti. Sostegno all'incremento di conoscenze e di competenze utili a gestire se stessi e le proprie potenzialità, esercitare la propria cittadinanza, contrastando il fenomeno dell'esclusione sociale di cui questi alunni sono spesso oggetto inconsapevole. Sostegno all'acquisizione di competenze spendibili nel mercato del lavoro.

Pontecorvo , 22 aprile 2016

Il Referente