

PROGETTO FONDI PON 2014-2020

Progetto PON/FESR Prot.n. AOODGEFID/12810 Roma, 15 Ottobre 2015- Avviso pubblico rivolto alle Istituzioni scolastiche statali per la realizzazione di ambienti digitali.

Asse II Infrastrutture per l'istruzione – Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) - Obiettivo specifico – 10.8 – “Diffusione della società della conoscenza nel mondo della scuola e della formazione e adozione di approcci didattici innovativi” – Azione 2 - 12810 del 15/10/2015 - FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI 10.8.1 Dotazioni tecnologiche e laboratori 10.8.1.A3 Ambienti multimediali

Il progetto nasce dall'esigenza di creare uno “spazio per l'apprendimento” che coniughi la più alta innovazione tecnologica per la didattica con la metodologia collaborativa e laboratoriale in cui venga messo in risalto il lavoro del singolo e la collaborazione con gli altri allievi e il docente, per acquisire conoscenze e competenze in modo semplice. L'aula viene ripensata con un'architettura in grado di sfruttare appieno le potenzialità comunicative, didattiche e sociali offerte dall'innovazione tecnologica dando nuova centralità a insegnanti e studenti. Il fine è quello di vivere una didattica innovativa, che favorisca la collaborazione, la ricerca, la riflessione, la costruzione e la condivisione della conoscenza.

La nuova aula-laboratorio è dotata di banchi modulari e componibili per il lavoro a gruppi e fortemente high-tech grazie alla presenza di un Touch Panel e di un videoproiettore interattivo, entrambi collegati in rete e collegabili con ogni tipo di device in uso da studenti e professori (tablet, PC/portatili), nonché di videocamere per riprese. Il touchscreen sostituisce la tradizionale lavagna e collega il docente con alunni e proiezioni. E' un'interazione totale di tutti verso tutti per un utilizzo della tecnologia più avanzata al fine di un apprendimento attivo (basato su problem solving), interazioni continue e dinamiche tra studenti e docente.

I nuovi spazi per la didattica devono essere sufficientemente flessibili da consentire anche lo svolgimento di attività diversificate, più classi, gruppi di classi (verticali, aperti, ecc.), in plenaria, per piccoli gruppi, ecc., nei quali l'insegnante non svolge più solo lezioni frontali ma assume piuttosto il ruolo di **facilitatore** ed **organizzatore** delle attività.

A supporto di tutto ciò si prevede l'adozione di un software per la gestione della classe, basato su Cloud, con sistema di gestione delle proiezioni visualizzabile sulla lavagna o su singolo dispositivo come strumento di produzione dei gruppi di studenti, ciò che permetterà di lavorare anche da 'remoto' e seguire anche il lavoro da casa e in mobilità.

Titolo del progetto <i>Spazi alternativi per l'apprendimento</i>
Promotori Dirigente scolastico, DSGA, Proff. Nicolai, Tregua
Destinatari Allievi e personale della scuola
Obiettivi, attività e risultati attesi Con l'implementazione del progetto aula 3.0: si vuole ottenere uno spazio utilizzabile da tutte le classi dell'Istituto che permetta di focalizzare la didattica su una collaborazione totale tra gli allievi e il docente e offrire la possibilità di ricerca e sviluppo delle conoscenze degli allievi in modo diretto e semplificato. Sarà possibile l'accesso ai contenuti digitali adottati dall'istituto, la creazione e l'integrazione di altri contenuti in funzione dei processi didattici. L'aula inoltre permetterà ai docenti e soprattutto agli allievi di: apprendere attraverso modalità didattiche mediate dalle ICT;

sviluppare una didattica collaborativa di classe;
 facilitare la comunicazione, la ricerca, l'accesso alle informazioni e alle risorse, ai materiali didattici da parte degli allievi e dei docenti;
 condividere strumenti e software didattici usufruibili on line;
 Utilizzare il computer e altre tecnologie per comunicare e instaurare rapporti collaborativi;
 gestire in modalità utile e non solo ludica Internet;
 porre le basi infrastrutturali per la didattica 2.0;
 innalzare i livelli di apprendimento delle competenze chiave;
 attuare strategie di apprendimento/insegnamento fondate sul cooperative learning, sul sistema della flipped classroom;
 ridurre lo svantaggio;
 favorire l'inclusione.

Tutto ciò attraverso:

- Attività in gruppo;
- discussione e brainstorming;
- esposizione/introduzione/sintesi a cura del docente;
- presentazione in plenaria di un elaborato a cura degli studenti;
- esercitazioni che coinvolgono tutta la classe;
- realizzazione di riprese e montaggio di filmati e corti.

MASSIMALI INCLUSI DI IVA

Prerequisiti	Moduli ambienti digitali	Modulo postazioni informatiche	Se realizzati entrambi
Oltre 1.200 alunni	€ 24.000,00	€ 2.000,00	€ 26.000,00

Guidonia, 30/10/2015

Referente
 Lucia Nicolai

