

Domanda di adesione

Dati del dirigente scolastico

Nome: FABIOLA
Cognome: SCAGNETTI
E-mail:

Utente delegato alla compilazione della domanda

Nome:
Cognome:

Anagrafica dell'istituto

Denominazione: CALDAROLA - VIALE UMBERTO I
Tipologia: SCUOLE ELEMENTARI
Codice meccanografico: MCEE80301C
Indirizzo: VIALE UMBERTO I, 4
Comune: CALDAROLA **Provincia:** MACERATA
Telefono: 0733905126 **Fax:**
E-mail scuola: MCIC80300A@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

LICEO ARTISTICO "G. CANTALAMESSA" Via Fratelli Cioci 2 62100 Macerata COD.MIN.:MCSD0100D

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

L'atelier 'Il bosco dei racconti diversi' coinvolge alunni e docenti dei 3 ordini di scuola in attività di storytelling, illustrazione, editoria, legatoria artistica, calligrafia, lavorazione della carta, produzione audio video. Il bosco evoca mistero e mito, è un organismo vitale in cui ogni albero ha le proprie radici e il proprio sviluppo. Qui germogliano e si integrano i racconti di-versi, letterari, personali, storici, artistici, musicali, teatrali, di migrazioni e integrazioni che parlano lingue diverse. Gli alunni vi trovano un ambiente ricco di stimoli e strumenti digitali e artigianali per creare e dare forma scritta, disegnata, plastica, filmata o recitata a personaggi e storie. Grazie ad arredi appositamente realizzati, su un tappeto digitale costituito da tablet, pc, LIM, webcam, software OS, sperimentano la scrittura collaborativa e la magia della grafica digitale per giungere alla reificazione su carta dei soggetti e su supporti materiali grazie anche alla stampa in 3D.

2. Design delle competenze attese - Max 1000 caratteri

L'atelier mette in relazione scuola, cultura, ambiente attraverso la collaborazione tra alunni, professionisti, realtà produttive ed enti territoriali. Lo studente con il proprio talento si misura in campi espressivi, artistici, manuali, digitali, progettuali esprimendo la propria personalità ed il saper fare. Si incentiva così l'acquisizione delle competenze chiave europee: il senso di iniziativa e di imprenditorialità si manifesta come capacità di tradurre le idee in azioni e oggetti concreti, la pianificazione e la gestione di progetti comuni sono vincolate alla creatività manuale e allo sviluppo di competenze digitali, l'espressione e la comunicazione nella madrelingua e in lingue straniere sono favorite dalla scrittura collaborativa realizzata con strumenti digitali già in dotazione. Tali competenze sono spendibili sul territorio come formazione che si specializza con percorsi di studi ad hoc o come forma di imprenditorialità culturale che finanzia l'evoluzione dell'atelier.

3. Progettazione partecipata (coinvolgimento della comunità scolastica e di eventuali partner coinvolti nella progettazione a favore delle concrete esigenze della scuola) - Max 1000 caratteri

Le attività di storytelling impegnano già alcune classi, che nell'a.s.14/15 hanno avuto l'opportunità di pubblicare (Ed. Giacomini) un volume scritto in collaborazione con il supporto di autori e illustratori e nell'a.s.15/16 hanno sperimentato l'illustrazione di Dante e Boccaccio. Le esperienze pilota hanno mostrato l'importanza di spazi dedicati e la validità della didattica laboratoriale incentrata sulla narrazione; la comunità scolastica intende potenziare gli strumenti già usati esplorando ulteriori possibilità tecniche, inclusive ed educative. L'atelier sarà a disposizione di tutta la scuola, ma anche di soggetti presenti sul territorio, biblioteche e associazioni culturali. Situato nel plesso di Caldarola, centrale e facilmente raggiungibile dalle altre scuole, l'atelier è raggiungibile anche virtualmente dai plessi tramite piattaforma GAFE cui si può accedere grazie ai dispositivi già esistenti nei plessi e alle dotazioni acquisite con i PON LAN/WLAN e Ambienti digitali.

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

Il progetto risponde ai traguardi del PTOF e del PdM: costruire un ambiente di apprendimento motivante e innovativo, che impegni gli alunni in compiti autentici e favorisca l'inclusione; strutturare laboratori ispirati al metodo Malaguzzi (sul quale si sono formate dal 2014 le ins. Scuola infanzia), con spazi di lavoro funzionali ad attività creative e significative.

Il PS Digitale di Istituto prevede l'uso del web 2.0 per la scrittura collaborativa, l'esplorazione di vari linguaggi multimediali. Il curriculum verticale per competenze è centrato sulle Trasformazioni, valorizza l'originalità e la responsabilità.

Impatto sulla didattica: attivazione di min. 3 progetti interdisciplinari trasversali agli ordini di scuola che coinvolgano i partner e le attività manuali/digitali rese possibili dall'atelier. Le diverse aree disciplinari nell'Atelier perderanno il loro confine, aprendosi a nuove connessioni di saperi, capaci di aiutare il bambino a costruire il sé e il proprio orizzonte.

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

Editore Giaconi di Recanati

Comune e Biblioteca Comunale di Caldarola

FabLab Creativity di Civitanova Marche

Coolstoodio snc di Porto S. Elpidio

Mobilificio Pontoni srl di Caldarola: cofinanziamento in beni (arredi)

MIDAC: Museo Internazionale Dinamico di Arte Contemporanea di Belforte del Chienti

FabLab FAMO di Civitanova Marche in collaborazione con l'Università di Camerino

Liceo Artistico Cantalamessa di Macerata

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

Ed Giaconi, Biblioteca Caldarola, MIDAC: formazione insegnanti, conduzione in aula dei laboratori, occasioni di incontro tra gli alunni e gli autori, gli illustratori e gli editori centrate sui processi di ideazione di storie e personaggi (storytelling), realizzazione di immagini con tecnologie diverse a seconda dello scopo comunicativo/artistico, creazione anche "artigianale" di libri (legatoria artistica, editoria tradizionale). Metodologia dell'apprendistato cognitivo.

FabLab, Coolstoodio, Università: in fase di progettazione consulenza sul tipo di attrezzature più adeguate alle finalità dell'atelier e alle caratteristiche degli alunni; in fase di realizzazione: formazione docenti e alunni all'utilizzo delle nuove attrezzature.

Pontoni Mobili: progettazione condivisa arredi e cofinanziamento in beni (mobilio).

Liceo artistico: formazione su tecniche illustrazione; conduzione laboratori specifici; condivisione progetti trasversali agli ordini di scuola.

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

5.100,00

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

CONTRATTO N°073313044194 INTESTATO A: COMUNE DI CALDAROLA - ISTITUTO COMPRENSIVO "S.DE MAGISTRIS" VIALE UMBERTO I N°2 62020
CALDAROLA (MC)

G. Adeguatezza degli spazi

1. Adeguatezza degli spazi - Max 1000 caratteri

Il salone sede dell'atelier, cablato e con Wi-fi, è ottenuto dall'unione di 2 aule nel plesso di Caldarola. Due porte di accesso consentono la suddivisione funzionale degli spazi e rispondono ai requisiti di sicurezza previsti nel piano di emergenza. Si tratta di uno spazio ampio (75mq) sufficiente a ospitare ca. 25 persone per la fruizione dell'atelier. Quattro finestre garantiscono una buona illuminazione. I colori e le decorazioni alle pareti, da realizzare con gli alunni, richiamano il bosco, come ambiente 'altro' e fecondo in cui immergersi per ideare e immaginare, creare e produrre. Vari 'angoli/radure' modulabili sono destinati a diverse attività: brain-storming, scrittura, narrazione, illustrazione, creazione libri, registrazione, proiezione, con tavoli componibili per la cooperazione in coppia e in piccoli gruppi; postazioni internet/grafica/video audio a struttura variabile, laboratori mobili, scaffali, tavoli luminosi, LIM, scanner, tavolette grafiche, stampante 3D, plotter.

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

Tra gli scopi principali del progetto c'è quello di includere e coinvolgere gli alunni rispettandone la diversità, in particolare BES e DSA. Il nostro Istituto è particolarmente sensibile a questo aspetto poiché già collabora con due comunità per minori presenti sul territorio. L'inclusione e l'accessibilità sono elementi portanti dell'atelier, in quanto ogni alunno, anche chi presenta situazioni di svantaggio (psicofisico, sociale, economico, linguistico) grazie alle tecnologie digitali messe a disposizione, può esprimere e comunicare il proprio saper fare e la propria creatività. Inoltre, la collaborazione, nucleo del progetto, permette un'inclusione più incisiva dell'alunno BES con i compagni, con la comunità scolastica e il tessuto sociale. L'atelier può sicuramente costituire un elemento di stimolo, un rinforzo positivo nel processo di apprendimento e contribuire a creare quelle soft skills che saranno ovviamente declinate nei rispettivi Piani Didattici personalizzati.

Ulteriori informazioni

Data invio domanda: 23/04/2016 12.32.08