



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DEI RICERCHI
Dipartimento per la Programmazione
e l'Innovazione
e gli studi e per la gestione del sistema nazionale per
l'istruzione e la "formazione digitale"

Scuola I.S.C. 'RITA LEVI MONTALCINI' (APIC83600E)

Candidatura N. 13203
2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.S.C. 'RITA LEVI MONTALCINI'
Codice meccanografico	APIC83600E
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA FONTANELLA, 2
Provincia	FM
Comune	Porto Sant'elpidio
CAP	63821
Telefono	0734992287
E-mail	APIC83600E@istruzione.it
Sito web	www.isc1pse.gov.it
Numero alunni	1301
Plessi	APAA83601B - CAP. 'ALADINO' APAA83602C - 'PETER PAN' APEE83601L - P.S. ELPIDIO CAPOLUOGO APEE83602N - MARINA PICENA APEE83603P - LA CORVA APMM83601G - P.S.ELPIDIO SC.M.'GALILEI'

Sezione: Rilevazioni dati sulla scuola

Criteri di ammissione/selezione come da Avviso



Numero di aree da destinare ad ambienti digitali	16
Numero di aree da destinare ad ambienti digitali provviste di copertura rete	16
Percentuale del livello di copertura della rete esistente	100%
Con questa proposta progettuale quante classi pensate di coinvolgere?	45
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su sezioni intere?	SI - N. sezioni 45
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su un insieme di classi dello stesso anno?	SI - Tutte le classi presenti
Il progetto prevede 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 del 27 dicembre 2012 e C.M. n. 8 del 2013, prot.561	SI
livello di coinvolgimento della scuola nel progetto e coerenza dell'intervento con almeno uno di questi progetti: didattica attiva, laboratorialità, mobile learning, impiego di contenuti e repository digitali, impiego degli spazi didattici inseriti nel Piano dell'offerta formativa (specificare il livello di diffusione di progetti coerenti)	tutte le classi
Servizi online disponibili	

Rilevazione connettività in ingresso

Fornitore della connettività	TELECOM
Estremi del contratto	0734/13514015(Galilei)0734/997288(Cap)0734/991411(Marina P)0734/13510668(Corva)0



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Sviluppo della Programmazione
Operativa basata sui principi di Trasparenza e di
Accountability per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'Università digitale
MUR

Scuola I.S.C. 'RITA LEVI MONTALCINI' (APIC83600E)

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 13203 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli tipo 10.8.1.A3

Spese/modulo	TITOLO	Massimale	Costo
6	Accesso ai dati e ai contenuti digitali della scuola	€ 2.000,00	€ 1.995,70
3	classe 3.0	€ 24.000,00	€ 11.568,50
5	Aule digitali		€ 11.919,40
	TOTALE FORNITURE		€ 25.483,60



Articolazione della candidatura

10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori

10.8.1.A3 - Ambienti multimediali

Sezione: Progetto

Progetto

Titolo progetto

Aula 3.0 e aule laboratori digitali

Descrizione progetto

In coerenza con le linee guida definite dal MIUR, si vuole progettare un modello di processo didattico innovativo che utilizzi le tecnologie digitali e si soffermi sulla nuova organizzazione spaziale delle aule in ambienti di apprendimento multimediali, per raggiungere gli obiettivi prioritari di miglioramento dell'istituto (qualità della formazione, prove INVALSI, posizionamento competitivo). Meta primaria, oltre al il successo formativo dell'alunno, è l'orientamento verso itinerari e metodologie didattiche innovative più funzionali alla realizzazione e al conseguimento di risultati significativi, nello specifico di capacità dirette a esplorare, classificare fenomeni, definire questioni e problemi, stabilire e comprendere connessioni, costruire nuovi scenari interpretativi e progettare soluzioni. Un tipo di processo didattico innovativo che utilizzi le tecnologie digitali può garantire un apprendimento di tipo personalizzato, autonomo e soprattutto collaborativo. Occorre un progetto metodologico didattico in cui ogni alunno diventa protagonista della propria formazione.

METODOLOGIE DIDATTICHE

Le procedure didattiche da adottare, al fine del raggiungimento delle finalità generali su prefissate prevedono che le attività didattiche disciplinari nel nuovo ambiente siano progettate come momenti di particolare attività per lo studente, che formula le proprie ipotesi e ne controlla le conseguenze, progetta e sperimenta, discute e argomenta le proprie scelte, impara a raccogliere dati e a confrontarli con le ipotesi formulate, negozia e costruisce significati interindividuali, porta a conclusioni temporanee e a nuove aperture per la costruzione delle conoscenze personali e collettive.

In quest'ottica nell'Istituto si utilizzano le seguenti strategie didattiche: Apprendimento partecipato o Cooperative Learning, debate, costruzione di contenuti digitali, apprendimento differenziato e stili cognitivi.

SPAZI

Le aule scolastiche come ambienti di apprendimento multimediale in cui si utilizza il modello di didattica innovativa è la proposta per ricreare un nuovo spazio di apprendimento collaborativo e individuale.

L'aula sarà allestita con tutti gli strumenti multimediali che facilitano l'apprendimento. Ogni studente potrà avere accesso a questi strumenti sia singolarmente per il lavoro individuale che con il gruppo per la realizzazione del progetto collaborativo.

Il nuovo ambiente di apprendimento vede gli alunni al centro dello spazio, liberando la scuola dai retaggi del modello tradizionale della scuola di massa. Nel nuovo spazio non c'è l'aula-classe, intesa come un microcosmo chiuso, fatto di convenzioni e meccanismi consolidati, e non c'è posto neanche per il banco, inteso come tavolo su cui scrivere e leggere soltanto per confezionare saperi di breve durata, che si disperdono dopo le interrogazioni.

Il modello che deve realizzarsi sarà così costituito: grandi spazi aperti personalizzabili con arredi flessibili utilizzabili per creare ambienti per il lavoro di gruppo o individualizzato e per la condivisione tra gruppi diversi della stessa classe. I docenti cercano in questo modo di osservare e valutare le fasi dello sviluppo dell'alunno per predisporre un'azione educativa e didattica adeguata. Lo spazio è flessibile e organizzato negli arredi per essere aperto e modificato in qualsiasi momento. Si può allestire una piccola biblioteca e l'area ricerca, l'area relax. Individualizzazione e collaborazione sono le parole chiave del modello pedagogico-didattico. Ciascun alunno segue il piano di studi, aggiornato di comune accordo tra docenti e ragazzi; il docente discute con l'alunno degli obiettivi da raggiungere, dei progressi fatti e di come continuare in un percorso di crescita continua. Organizzare l'ambiente di classe è l'occasione per dare valore aggiunto al processo didattico innovativo.

TECNOLOGIE

A supporto dei docenti, in un approccio alla didattica rinnovata, secondo i modelli didattici proposti e gli spazi fisici rinnovati, si inseriscono le tecnologie hardware e software indispensabili per concorrere al raggiungimento delle finalità generali su descritte.

In particolare vengono individuati diversi elementi tecnologici a seconda della tipologia di approccio didattico ricercato. Possiamo quindi parlare di strumenti per:

1. Presentazione
2. Lavoro di Gruppo
3. Lavoro individuale
4. Creazione, gestione e condivisione dei contenuti

1. Presentazione

In questo gruppo rientrano primariamente le LIM (Lavagne Interattive Multimediali) e i videoproiettori. Accanto alle LIM troviamo i dispositivi interattivi che consentono di rendere interattiva qualsiasi superficie e qualsiasi videoproiettore.

Questi strumenti hardware sono provvisti di un software che consente di creare facilmente lezioni ad impromptu in aula. Tra gli strumenti per la condivisione di materiale didattico troviamo il visualizzatore (o document camera) che consente di effettuare l'ingrandimento di oggetti o libri o altro materiale con lo scopo di favorirne la visualizzazione sul pc e quindi sulla LIM (o monitor o dispositivo), riducendo in modo significativo i tempi di preparazione e aumentando la condivisione e la circolazione delle informazioni in classe.

Il coinvolgimento di un'intera classe fa sì che sia particolarmente importante una diffusione totale dell'audio in aula: gli speaker delle LIM certamente sono un valido supporto.

2. Lavoro di gruppo

Nei lavori di gruppo il docente deve essere un regista all'interno dell'aula per favorire il libero scambio tra gli alunni all'interno dei diversi gruppi, contemporaneamente.

3. Creazione, gestione e condivisione dei contenuti

La spinta all'innovazione e l'utilizzo degli strumenti digitali in classe garantiscono la creazione di materiale scolastico multimediale. I docenti devono realizzare delle unità didattiche interattive, per stimolare e accompagnare i ragazzi verso l'utilizzo efficiente e responsabile delle risorse e assicurare un apprendimento produttivo.

La piattaforma dei contenuti si presta pienamente alla realizzazione del modello-processo didattico innovativo perché ha l'obiettivo di migliorare l'apprendimento degli alunni, aiutando gli insegnanti nelle loro metodologie di insegnamento. È caratterizzata da un nuovo tipo di gestione dei contenuti (contenuti didattici) e dalla collaborazione in piattaforma che permette agli insegnanti di creare, condividere, riutilizzare, e adattare il proprio insegnamento presentando più versioni di contenuto per i singoli studenti, gruppi di studenti o classi.

Si vuole fornire un sistema in cui i docenti possono sperimentare in proprio e produrre contenuti didattici molto più velocemente rispetto ai metodi tradizionali.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Obiettivi specifici e risultati attesi

cfr Capitolo 3. "Modalità di partecipazione" al punto 1 lett. a) dell'Avviso

- Completare la dotazione di attrezzature digitali dell'Istituto.
- Promuovere l'utilizzo ragionato delle risorse e degli strumenti digitali per potenziare, arricchire ed integrare l'attività didattica; motivare e coinvolgere gli studenti, stimolare la partecipazione e l'apprendimento attivo, contribuire allo sviluppo di competenze trasversali.
- Personalizzare i percorsi di apprendimento, rappresentare la conoscenza, ampliare gli orizzonti e le fonti del sapere, condividere e comunicare, sempre e ovunque (*mobile learning*).
- Promuovere la nascita di nuove metodologie cooperative di scrittura, lettura e osservazione dei fenomeni; consentire la rappresentazione dei concetti avvalendosi di ambienti di simulazione, di giochi educativi, di applicazioni e *software* disciplinari.
- Aprire nuovi spazi virtuali di comunicazione (*cloud*, mondi virtuali, *Internet of Things*) come strumento di supporto ai docenti, sia per lo scambio di materiale didattico che per l'uso del Registro elettronico in classe.
- Abbandonare il modello trasmissivo della scuola tradizionale trasformando la lezione frontale in una grande e continua attività laboratoriale, creando ampi spazi per una

didattica collaborativa ed inclusiva, per il *brainstorming*, per la ricerca, per l'insegnamento tra pari.

- Promuovere l'apprendimento attivo, che sfrutta materiali d'apprendimento aperti e riutilizzabili, simulazioni, esperimenti *hands-on*, giochi didattici, e così via, che adotta modelli aperti di didattica attiva mettendo lo studente in situazioni di apprendimento continuo, che gli permettano di argomentare il proprio ragionamento, di correggerlo strada facendo, di presentarlo agli altri.
- Avviare un ripensamento degli spazi e dei luoghi scolastici, che preveda soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta, e in grado di soddisfare contesti sempre diversi, spazi che favoriscano il coinvolgimento e l'esplorazione attiva dello studente ed i legami cooperativi; prevedere anche spazi diversificati per condividere eventi e presentazioni in plenaria, come ad esempio spazi ad hoc dove sperimentare il debate; luoghi per attività non strutturate e per l'apprendimento individuale/informale che favoriscano la condivisione delle informazioni e stimolino lo sviluppo delle capacità comunicative oltre a favorire l'inclusione delle disabilità.
- Promuovere e valorizzare competenze nuove, difficilmente codificabili nella sola forma testuale e nella struttura sequenziale del libro di testo: competenze chiave, competenze trasversali, *soft skills*, *21st Century Skills* sono solo alcune di quelle richieste per svolgere una professione ed esercitare una cittadinanza attiva nella società della conoscenza. Tali competenze sono richieste da istituzioni, aziende e dal vivere sociale e rappresentano un curriculum trasversale implicito che compare nei documenti guida della scuola italiana. Competenze che non sono legate a una disciplina in particolare, ma il cui sviluppo è legato ad una modalità di apprendere e operare in stretta connessione con la realtà circostante e che la diffusione della rete internet ha reso accessibile in modo diffuso.
- Cogliere le opportunità offerte dalla dimensione internazionale dell'innovazione con progetti e iniziative promosse dall'Europa, come ad esempio il programma "eTwinning", che promuove la collaborazione scolastica in Europa attraverso l'uso delle ICT, fornendo supporto, strumenti e servizi per facilitare le scuole nell'istituzione di partenariati a breve e lungo termine in qualunque area didattica per favorire l'internazionalizzazione della scuola.

Peculiarità del progetto rispetto a: organizzazione del tempo-scuola, riorganizzazione didattico-metodologica, innovazione curriculare, uso di contenuti digitali
cfr Capitolo 3. "Modalità di partecipazione" al punto 1 lett. a) dell'Avviso

- Superare una didattica orientata esclusivamente allo sviluppo di conoscenze e un modello di lezione solo frontale. •

Favorire e supportare attività didattiche centrate sullo studente. • Sperimentare l'impatto di un setting e di arredi d'aula innovativi su piccola scala (un singolo ambiente) prima di estendere l'innovazione su scala più ampia. • Sviluppare pienamente le potenzialità delle tecnologie digitali creando un ambiente adeguato a supportare pratiche didattiche innovative. • Creare un ambiente di apprendimento moderno e flessibile senza dover progettare edifici/strutture nuove ma recuperando/ridefinendo l'utilizzo di ambienti già esistenti. • Implementare una didattica attiva attraverso l'utilizzo di sussidi didattici appropriati rendendo più facile il lavoro sull'esperienza diretta o mediata dalle tecnologie digitali. • Ottimizzare la gestione del tempo scolastico sviluppando metodologie didattiche attive, che richiedono tempi più distesi per la didattica, anche lavorando per classi parallele con momenti di lavoro condivisi. • Superare la logica dello studio inteso come mero apprendimento mnemonico di testi scritti. • Favorire l'approccio dialettico. • Favorire la pratica di un uso critico del pensiero. • Contestualizzare i contenuti della formazione alla società civile. • Favorire l'integrazione degli strumenti digitali con quelli tradizionali per sperimentare metodologie innovative di rappresentazione della conoscenza. • Favorire il lavoro in gruppo. • Adottare un metodo agile e flessibile, condiviso a livello europeo. • Ottimizzare il rapporto docente/ studente: più tempo da dedicare a quegli studenti che necessitano di maggior supporto. • Sviluppare e rafforzare l'apprendimento tra pari e l'apprendimento autonomo. • Sviluppare metodologie innovative di rappresentazione della conoscenza basate sul problem solving e sul problem posing. • Favorire la pratica laboratoriale nei percorsi di formazione. • Stimolare la creatività in docenti e studenti attraverso attività che valorizzano idee nuove e spirito di iniziativa.

Strategie di intervento adottate dalla scuola per le disabilità
cfr Capitolo 3. "Modalità di partecipazione" al punto 1 lett. a) dell'Avviso

È ormai convinzione consolidata che non si dà vita ad una scuola inclusiva se al suo interno non si avvera una corresponsabilità educativa diffusa e non si possiede una competenza didattica adeguata ad impostare una fruttuosa relazione educativa anche con alunni con disabilità. La progettualità didattica orientata all'inclusione comporta l'adozione di strategie quali:

- l'apprendimento cooperativo
- il lavoro di gruppo e/o a coppie
- il tutoring
- l'apprendimento per scoperta
- la suddivisione del tempo in tempi, l'utilizzo di mediatori didattici, di attrezzature e ausili informatici, di software e sussidi specifici
- metodologie didattiche attive, centrate sull'ascolto, sul coinvolgimento, sulla partecipazione, sul lavoro di gruppo, sulle attività laboratoriali
- utilizzo di misure dispensative e/o strumenti compensativi
- scelte metodologiche inclusive: cooperative learning, problem solving, tutoring, peer tutoring, didattiche plurali sugli stili di apprendimento
- rispetto dei tempi di apprendimento

- riconoscimento e valorizzazione delle differenze.

Da menzionare la necessità che i docenti predispongano i documenti per lo studio o per i compiti a casa in formato elettronico, affinché essi possano risultare facilmente accessibili agli alunni che utilizzano ausili e computer per svolgere le proprie attività di apprendimento. A questo riguardo risulta utile una diffusa conoscenza delle nuove tecnologie per l'integrazione scolastica, anche in vista delle potenzialità aperte dal libro di testo in formato elettronico.

Elementi di congruità e coerenza della proposta progettuale con il POF della scuola
cfr Capitolo 3. "Modalità di partecipazione" al punto 1 lett. b) dell'Avviso

Si richiede di indicare il titolo di quei progetti inseriti nel POF coerenti con il presente Progetto e di riportare anche il link al POF stesso.

Progetti per i quali è previsto l'uso delle ICT:

- Adesione alla rete di scuole promossa da INDIRE **"Avanguardie educative"** per la realizzazione di diverse idee di innovazione didattica che presuppongono l'uso della rete internet; tali progetti coinvolgeranno diverse classi di scuola primaria e secondaria di secondo grado:
 - Integrazione CDD/libri di testo - elaborazione di materiale didattico digitale da utilizzare ad integrazione o sostituzione dei libri di testo; gli studenti partecipano attivamente alla produzione dei testi di studio: l'elaborazione di ogni prodotto è affidata ad un docente supervisore che garantisce, anche avvalendosi di altri docenti, la qualità dell'opera sotto il profilo scientifico e didattico.
 - Debate - metodologia che permette di acquisire competenze trasversali o life-skills; dal tema scelto prende il via un vero e proprio dibattito, una discussione formale, non libera, dettata da regole e tempi precisi, per preparare la quale sono necessari esercizi di documentazione ed elaborazione critica; il debate permette agli studenti di imparare a cercare e selezionare le fonti, sviluppare competenze comunicative, ad autovalutarsi, a migliorare la propria consapevolezza culturale e, non ultimo, l'autostima.
 - Aula 3.0 - L'aula di tipo tradizionale, dotata di cattedra, lavagna di ardesia e banchi disposti in file, ha progressivamente accolto al suo interno tecnologie di varia natura, che sono diventate il terzo elemento dell'interazione tra docenti e

studenti. Oggi le aule più avanzate vanno oltre questa logica e includono anche l'utilizzo di device mobili che consentono il superamento della stessa dimensione fisica dell'aula e l'accesso ad ambienti di lavoro collocati nello spazio virtuale. L'aula si dota di una sorta di "doppio" in cui si svolgono attività complementari e profondamente diverse da quelle di classe. È quella che si definisce «Aula 3.0», uno spazio che riconfigura la sua organizzazione in termini di apertura verso l'esterno, ma che modifica anche il suo assetto in senso propriamente fisico, tramite modifiche evidenti alla disposizione degli arredi. Il tutto per favorire una didattica innovativa, che privilegia approcci laboratoriali e collaborativi.

- Esperienze di e-learning attraverso il sistema Genius per LIM.
- Progetto eTwinning .

**Descrizione del modello di ambiente che si intende realizzare ed eventuale allegato
(cfr Capitolo 3. "Modalità di partecipazione" al punto 1 lett. c) dell'Avviso)**

**Si ricorda di esporre puntualmente le modalità di collocazione delle attrezzature che si intende
acquisire**

Realizzazione di uno spazio di condivisione (aula 3.0).

La lim sarà collocata nella parete più spaziosa dell'aula, dalla parte opposta rispetto all'entrata. Davanti alla lim sarà collocata l'area agorà con sedute dedicate; in tal modo l'area sarà utilizzabile per plenarie, debate o presentazioni.

Nell'area centrale della stanza sarenno collocate 2 isole con banchi e sedie componibili per la didattica laboratoriale.

Un angolo della stanza sarà dedicato al laboratorio informatico/linguistico, dove gli alunni potranno usufruire di laptop collegati in rete per attività laboratoriali, stampante a colori (già in dotazione) e tablet oltre a una dotazione di cuffie con microfono per laboratorio linguistico.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Posizione
Accesso ai dati e ai contenuti digitali della scuola	€ 1.995,70
classe 3.0	€ 11.568,50
Aule digitali	€ 11.919,40
TOTALE FORNITURE	€ 25.483,60

Sezione: Spese Generali



Riepilogo Spese Generali

Voce di Spesa	Valore Massimo	Valore Realizzato
Progettazione	2,00 % (€ 520,00)	€ 0,00
Spese organizzative e gestionali	2,00 % (€ 520,00)	€ 0,00
Piccoli adattamenti edilizi	6,00 % (€ 1.560,00)	€ 0,00
Pubblicità	2,00 % (€ 520,00)	€ 254,84
Collaudo	1,00 % (€ 260,00)	€ 254,84
Addestramento all'uso delle attrezzature	2,00 % (€ 520,00)	€ 0,00
TOTALE SPESE GENERALI	(€ 516,40)	€ 509,68
TOTALE FORNITURE		€ 25.483,60
TOTALE PROGETTO		€ 25.993,28

Si evidenzia che la pubblicità è obbligatoria. Pertanto qualora si intenda non valorizzare la percentuale di costo associata a tale voce, si dovranno garantire adeguate forme di pubblicità da imputare a fonti finanziarie diverse da quelle oggetto del presente Avviso.

Si fa presente che le modalità di pubblicità effettuate saranno richieste in fase di gestione.

Elenco dei moduli
Modulo: 6
Titolo: Accesso ai dati e ai contenuti digitali della scuola

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	Accesso ai dati e ai contenuti digitali della scuola
Descrizione modulo	Per la realizzazione delle "Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati e ai servizi digitali della scuola" il nostro Istituto ritiene opportuno dotare la segreteria di una nuova postazione composta da un pc desktop con monitor e una document camera per scansionare rapidamente i documenti. Si vuole inoltre creare una postazione per l'utenza con un pc portatile e una stampante b/n.
Data inizio prevista	11/01/2016
Data fine prevista	31/05/2016
Tipo Modulo	Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati ed ai servizi digitali della scuola.
Sedi dove è previsto l'intervento	APEE83601L

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Pc Desktop (PC fisso)	PC Desktop i5 Win 10.0 4GB 500HD e monitor 18.5	1	€ 719,80
PC Laptop (Notebook)	Notebook brand i5 15.6" Win 10.0 4GB 500HD	1	€ 470,90
Stampanti b/n o a colori	stampante b/n A4 laser rete vel 30 ppm fronte/r	1	€ 190,00
Scanner	Scanner documentale A4 CCD 24 bit fronte/r 600dpi	1	€ 600,00
Accessori per le apparecchiature di rete	cavi di rete	3	€ 5,00
TOTALE			€ 1.995,70



Elenco dei moduli

Modulo: 3

Titolo: classe 3.0

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	classe 3.0
Descrizione modulo	Realizzazione di un ambiente digitale sul modello 'Classe 3.0'
Data inizio prevista	11/01/2016
Data fine prevista	31/05/2016
Tipo Modulo	Spazi alternativi per l'apprendimento
Sedi dove è previsto l'intervento	APMM83601G

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Tablet	Tablet Android Quad Core 9,6" RAM 2GB Wi-Fi	12	€ 229,36
Lavagna Interattiva Multimediale	Lav.interat.79" elettromagn. 6 tocchi casse integ.	1	€ 951,60
Videoproiettori fissi non interattivi	Videoproiettore 4:3 0,36:1 3.000 lm 6.000:1	1	€ 1.024,80
PC Laptop (Notebook)	Notebook i5 15,6" Win 10 4GB 500HD	2	€ 470,92
Arredi mobili e modulari	Sedia polipropilene, impilabile, h cm 46/48	18	€ 79,30
Arredi mobili e modulari	Tavolo x composizione esa-otto e rettangolare	12	€ 190,32
Software per lo storage e la produzione di contenuti integrativi multimediali	Sw cloud gestione e condivisione contenuti	1	€ 1.903,20
Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi)	Cuffie con microfono	15	€ 18,90
TOTALE			€ 11.568,50



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per lo Sviluppo e la Promozione della
Scuola e per la Qualità della Ricerca e dell'Innovazione
Unità di gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

Scuola I.S.C. 'RITA LEVI MONTALCINI' (APIC83600E)

Elenco dei moduli
Modulo: 5
Titolo: Aule digitali

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	Aule digitali
Descrizione modulo	Implementazione delle dotazioni digitali nelle aule scolastiche
Data inizio prevista	11/01/2016
Data fine prevista	31/05/2016
Tipo Modulo	Aule "aumentate" dalla tecnologia
Sedi dove è previsto l'intervento	APEE83601L APEE83602N APEE83603P APMM83601G

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Videoproiettori fissi non interattivi	Videoproiettore 4:3 0,54:1 3.000 lm 6.000:1	5	€ 841,80
Lavagna Interattiva Multimediale	Dispositivo IR 10 tocchi autocalibrazione plug&play	9	€ 463,60
Lavagna Interattiva Multimediale	Lavagna Interattiva 81' 2 tocchi elettromagnetica	5	€ 707,60
TOTALE			€ 11.919,40



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Università, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzioni Centrali per le attività di ricerca, di sviluppo
e di innovazione, per la diffusione del know-how e per
l'attuazione e per i risultati di ricerca

MIUR

Scuola I.S.C. 'RITA LEVI MONTALCINI' (APIC83600E)

Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2 - 12810 del 15/10/2015 - FESR - Realizzazione AMBIENTI DIGITALI (Piano 13203)
Importo totale richiesto	€ 25.993,28
Num. Delibera collegio docenti	5139
Data Delibera collegio docenti	26/10/2015
Num. Delibera consiglio d'Istituto	5185
Data Delibera consiglio d'Istituto	30/10/2015
Data e ora inoltro	28/11/2015 12:08:59
Si garantisce l'attuazione di progetti che supportino lo sviluppo sostenibile rispettando i principali criteri stabiliti dal MATTM	Si
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2014) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Si

Riepilogo moduli richiesti

Sottosezione	Modulo	Importo	Finanziato
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati ed ai servizi digitali della scuola.: <u>Accesso ai dati e ai contenuti digitali della scuola</u>	€ 1.995,70	€ 2.000,00
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Spazi alternativi per l'apprendimento: <u>classe 3.0</u>	€ 11.568,50	€ 24.000,00
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Aule "aumentate" dalla tecnologia: <u>Aule digitali</u>	€ 11.919,40	
Totale forniture		€ 25.483,60	20.000,00
Totale Spese Generali		€ 509,68	
Totale Progetto		€ 25.993,28	€ 26.000,00
TOTALE PIANO		€ 25.993,28	