



Candidatura N. 11101  
2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	FRANCESCO STELLUTI
<b>Codice meccanografico</b>	ANPC03000B
<b>Tipo istituto</b>	LICEO CLASSICO
<b>Indirizzo</b>	VIA RINALDA PAVONI 18
<b>Provincia</b>	AN
<b>Comune</b>	Fabriano
<b>CAP</b>	60044
<b>Telefono</b>	073221977
<b>E-mail</b>	ANPC03000B@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.liceostelluti.gov.it
<b>Numero alunni</b>	467
<b>Plessi</b>	ANPC03000B - FRANCESCO STELLUTI

Sezione: Rilevazioni dati sulla scuola

Criteri di ammissione/selezione come da Avviso



Numero di aree da destinare ad ambienti digitali	6
Numero di aree da destinare ad ambienti digitali provviste di copertura rete	6
Percentuale del livello di copertura della rete esistente	100%
Con questa proposta progettuale quante classi pensate di coinvolgere?	22
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su sezioni intere?	Sì - N. sezioni 7
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su un insieme di classi dello stesso anno?	No
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	Sì
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	Registro elettronico Webmail

### Rilevazione connettività in ingresso

Fornitore della connettività	Telecom Italia Digital Solution SpA
Estremi del contratto	630222261D



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 11101 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli tipo 10.8.1.A3

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
6	GESTIONE DIGITALE DELLA DOCUMENTAZIONE AMMINISTRATIVA	€ 2.000,00	€ 2.000,00
5	DIGITAL HUMANITIES	€ 20.000,00	€ 18.154,00
	<b>TOTALE FORNITURE</b>		<b>€ 20.154,00</b>

## Articolazione della candidatura

### 10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori

#### 10.8.1.A3 - Ambienti multimediali

### Sezione: Progetto

#### Progetto

<b>Titolo progetto</b>	DIGITAL HUMANITIES
<b>Descrizione progetto</b>	<p>Digital Humanities</p> <p>L'esperienza positiva e produttiva della cl@sse 2.0 ci ha permesso di ripensare il modo di fare didattica e di attivare quelle buone pratiche per tutto il Liceo Classico "Stelluti" di Fabriano. Il progetto Digital Humanities si propone di creare nuovi scenari di apprendimento attrezzando 5 aule laboratoriali di aerea disciplinare con strumenti tecnologici che permettano di mettere in pratica le nuove metodologie didattiche, dal cooperative learning al webquest, al problem solving, al peer tutoring, alla flipped classroom etc., mediate dalla tecnologia attraverso una didattica inclusiva e partecipativa. L'uso innovativo di queste risorse tecnologiche, affiancate dalla prassi didattica costruttivista-esperienziale, agevolerà i percorsi di apprendimento, facilitando l'insegnamento e trasformando le aule da ambienti semplicemente ricettivi ad ambienti educativi interattivi e dinamici. In questi nuovi scenari potranno essere sviluppate le competenze del 21° secolo, secondo le disposizioni europee e del PNSD. La scuola oramai si configura come il luogo dove, più di altrove, si avvertono i profondi mutamenti pertanto deve assumere un ruolo strategico nell'educare le nuove generazioni, sia proponendo tecnologie come strumento in grado di potenziare lo studio, tenendo conto degli stili di apprendimento individuali, sia aiutandoli ad utilizzarle in modo eticamente corretto e consapevole. Il progetto permetterà di rinnovare l'approccio didattico, introducendo gradualmente nella pratica quotidiana strumenti e modalità che si intersechino in modo "naturale", ma incisivo, con quelli di tipo tradizionale, nella consapevolezza che "Gli studenti di oggi non sono più le persone per cui il nostro sistema educativo è stato disegnato." (Prensky, 2001). In particolare, l'azione dovrà mirare prioritariamente a far acquisire agli studenti gli strumenti e il metodo attraverso i quali essi possano co-struire il proprio sapere ed utilizzarlo per dare "significato" al "vivere in società" in modo autonomo, collaborativo e responsabile. Per questo occorre trasformare l'aula in un ambiente di apprendimento per supportare una didattica incentrata sull'utilizzo dell'e-learning e delle nuove tecnologie al fine di realizzare forme di apprendimento collaborativo e attività differenziate. La stessa tecnologia risulterà un valido strumento compensativo per DSA, BES, e altre situazioni di handicap; eliminando barriere fisiche e non, favorendo l'inclusione nel gruppo classe. Con questo nuovo approccio, tenendo conto quanto sopra esposto, sarà possibile favorire l'accesso di contenuti didattici direttamente da internet, con la condivisione e il passaggio di informazioni, alleggerendo con la dematerializzazione il peso degli zaini degli studenti.</p>

### Sezione: Caratteristiche del Progetto

#### Obiettivi specifici e risultati attesi

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

- Apprendere attraverso modalità didattiche mediate dalle ICT;
- favorire una didattica guidata e strutturata per l'utilizzo del web, articolata con metodologia laboratoriale e collaborativa
- facilitare e valorizzare una didattica attiva e partecipativa, aumentata dal digitale;
- predisporre nella piattaforma digitale d'Istituto il repository in eportfolio individuali degli elaborati prodotti dagli studenti, per la autovalutazione e la valutazione dei processi di apprendimento;
- facilitare la comunicazione, la ricerca, l'accesso alle informazioni, alle risorse ed ai materiali didattici da parte degli studenti e dei docenti;
- valorizzare percorsi di formazione delle competenze digitali e incrementare il numero di quelle certificate per gli studenti, i docenti e il personale ATA;
- ampliare le già presenti **basi infrastrutturali** per una didattica innovativa aumentata dal digitale
- Aprire un nuovo canale comunicativo per e nel processo insegnamento/apprendimento.

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

- Sviluppare una riorganizzazione-estensione del tempo-scuola, permettendo uno scambio proficuo di informazioni e di contenuti didattici mediante il Web ed i servizi che offre. In quest'ottica l'allievo potrebbe avere a disposizione un supporto online per suo studio domestico, secondo il modello della flipped classroom, ed anche il rapporto scuola-famiglia potrebbe ottenere un notevole miglioramento dal punto di vista della comunicazione e della raccolta di informazioni;
- sviluppare una **riorganizzazione della metodologia didattica**, facilitata e aumentata dal digitale, nella quale la dimensione laboratoriale e collaborativa della classe, tipica del modello "comunità di pratica", diviene la condizione strumentale-mediale per soddisfare e rendere operabile il riconoscimento dei diversi stili di apprendimento degli studenti, inclusi i loro bisogni educativi speciali, dall'handicap, ai DSA, ai Disturbi da Deficit di Attenzione/Iperattività, o ADHD;
- valorizzare l'**innovazione curricolare** attraverso moduli d'interconnessione pluridisciplinari, sia nella progettazione didattica di classe, che riferita a gruppi di studenti, riuniti secondo il modello dei "gruppi aperti" per interessi o temi, oppure per livelli, organizzando i diversi bisogni formativi, relativi al recupero degli apprendimenti, come pure al loro potenziamento, nell'ottica della valorizzazione dei talenti;
- sviluppare le **competenze digitali** relative alla ricerca e selezione delle fonti, adottando la **metodologia del Web-quest**, per porre o risolvere problemi, per sviluppare tesi articolate secondo un piano coerente di argomentazioni correlate;
- potenziare la produzione digitale delle **mappe concettuali**, sia da parte dei docenti, durante la presentazione dei contenuti disciplinari delle varie unità didattiche, sia da parte degli studenti durante l'ascolto della lezione, che in fase di rielaborazione strutturata degli apprendimenti e dei loro processi cognitivi di astrazione-memorizzazione.

#### **Strategie di intervento adottate dalla scuola per le disabilità**

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

Come già indicato al punto precedente, il progetto è orientato al **riconoscimento della diversità degli stili di apprendimento e dei bisogni educativi, ivi compresi quelli speciali**. Questi ultimi, in particolare, trovano nella intermedialità dei contenuti digitali, la base più favorevole per un'efficace progettazione e organizzazione didattica, basata sull'uso di dispositivi interattivi e sul loro bagaglio di operazioni sensoriali o cognitive guidate da software dedicati. Il digitale viene così a configurare, non solo ambienti di apprendimento "aperti" a specifici bisogni formativi, ma anche aperti alla dimensione comunicativa e di relazione con altri soggetti della stessa comunità, quindi ambienti in grado di facilitare i processi d'inclusione.

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

Come già indicato al punto precedente, il progetto è orientato al **riconoscimento della diversità degli stili di apprendimento e dei bisogni educativi, ivi compresi quelli speciali**. Questi ultimi, in particolare, trovano nella intermedialità dei contenuti digitali, quegli strumenti compensativi, capaci di favorire un'efficace progettazione e organizzazione didattica, basata sull'uso di dispositivi interattivi e sul loro bagaglio di operazioni sensoriali o cognitive guidate da software dedicati. Il digitale viene così a configurare, non solo ambienti di apprendimento "aperti" a specifici bisogni formativi, ma anche aperti alla dimensione comunicativa e di relazione con altri soggetti della stessa comunità, quindi ambienti in grado di facilitare i processi d'inclusione. Questi saranno facilitati dall'uso di interfacce sensoriali, come la tastiera espansa colorata, provvista di trackball e da software specifico. Inoltre, come già previsto nella candidatura per la partecipazione al bando PON del 10-08-2015, saranno messi a disposizione di alunni con handicap e altri bisogni educativi speciali, notebook personali da utilizzare in mobilità intutti gli ambienti di apprendimento frequentati durante l'orario di lezione.

## 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.**

### Progetto Classe 2.0

La didattica che utilizza le modalità della produzione e condivisione digitale di contenuti disciplinari, in classe e da remoto, sulla base della omonima sperimentazione nazionale, autorizzata e finanziata dal MIUR, di cui è entrata a far parte, dall'a.s. 2013-'14, l'attuale classe quarta del Liceo Classico;

### Integrazione curricolare nel biennio dell'indirizzo classico

Sperimentazione avviata con la classe seconda ginnasio e che proseguirà nel primo biennio dello stesso indirizzo, finalizzata all'integrazione di un'ora settimanale di: storia dell'arte, matematica, inglese con lettore di madre lingua. Esperienze di didattica attiva e pluridisciplinare, finalizzate a percorsi tematici dello specifico indirizzo classico, con l'introduzione degli strumenti digitali;

### ENGLISH 4 U

Un progetto FSE-Regione Marche, per promuovere l'apprendimento della lingua inglese, con un percorso formativo finalizzato al conseguimento della certificazione FCE e alla mobilità degli studenti partecipanti, con l'erogazione di una borsa studio di 3 settimane presso il Centre of English Studies di Dublino. Tutti i costi sono interamente finanziati dal Fondo Sociale Europeo;

### Internazionalizzazione

La scuola collabora con varie associazioni che organizzano l'anno di studio all'estero per gli studenti del quarto anno e organizza l'accoglienza di studenti stranieri nell'ambito di Exchange programs;

### La Costituzione in gioco. Gare di lettura della Carta Costituzionale Italiana

Conoscenza della Carta Costituzionale attraverso esperienze di ricerca azione e apprendimento cooperativo, con un approccio ludico creativo che incentivi negli alunni la cultura della legalità, coinvolgendo classi del Liceo e delle scuole secondarie di 1° grado degli Istituti Comprensivi di Fabriano per la produzione di elaborati digitali condivisi in una piattaforma digitale;

### Il Linceo

E' il giornalino d'Istituto on line, espressione di una voce di informazione affidata agli studenti, coordinati da un docente.

Il link al POF è: [http://www.liceostelluti.gov.it/public/articoli/allegati/1/sintesipof2014\\_2015.pdf](http://www.liceostelluti.gov.it/public/articoli/allegati/1/sintesipof2014_2015.pdf)

Il link ai progetti del POF è: <http://www.liceostelluti.gov.it/public/categorie/1/PROGETTI%20DIDATTICI%20%202014-15.pdf>

Il link alla piattaforma digitale del progetto 'La Costituzione in gioco' é: <http://costituzione.virtual-elearning.com/>

## 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**

La presenza consistente della Lavagna Digitale (pannelli interattivi multitouch), inserita nelle aule laboratoriali 3.0, consentirebbe di disseminare nella scuola le strategie e le modalità didattiche innovative, potenzialmente più in sintonia con le forme di comunicazione proprie delle nuove generazioni. Questa tecnologia favorirebbe lo sviluppo di metodologie di insegnamento volte a coinvolgere direttamente lo studente nella costruzione attiva e partecipata del sapere. La

connessione a internet, associata alla versatilità della LD, renderebbe possibile la creazione di un'aula "aumentata" anche nella modalità dell'apprendimento informale e ludico. Questi nuovi strumenti sarebbero utilmente fruibili anche per la formazione e l'autoformazione dei docenti, per la quale è sempre più auspicabile una dimensione di interazione e di confronto, anche internazionale. Così configurate, le aule 3.0 diventerebbero anche funzionali all'inclusione di soggetti che non possano partecipare alle lezioni in presenza (ospedalizzati, soggetti con particolari patologie). Un allestimento del genere, più che la connessione in coppia, permetterebbe a questi ultimi, l'interazione in sincronia con l'intero gruppo classe. La dilatazione temporale dell'aula si creerebbe quando la classe, nella sua forma virtuale, riuscisse e ricomporsi anche oltre la fine delle lezioni, grazie all'utilizzo della Rete tra studenti e tra insegnante e studenti. La lezione potrà essere così ampliata, rivisitata, sezionata nei suoi aspetti disciplinari e metodologici. Grazie ad un competente utilizzo da parte del docente opportunamente formato, come è stato verificato nella positiva esperienza della classe 2.0, è possibile sviluppare vere e proprie forme di apprendimento a distanza direttamente collegate alla lezione in classe. Ma per quanto riguarda gli studenti, uno degli obiettivi fondamentali delle aule 3.0 è il sentirsi inseriti in un ambiente piacevole, nel quale sia possibile crescere intellettivamente e umanamente nella conquista di sempre nuovi saperi e competenze. Non solo la scuola deve cessare di essere un luogo che, troppo spesso genera ansia, stress, preoccupazione. Essa può e deve diventare un luogo in cui si viene volentieri. Un luogo che stimola interesse e insieme gusto di apprendere congedandosi dalla tradizione delle tre 'C': la classe, la campanella, la cattedra. Tre elementi che organizzano di certo, ma che a volte rischiano di sclerotizzare gli spazi e i tempi della vita scolastica. L'obiettivo, pertanto è quello di configurare 5 aule con suppellettili modulari e componibili e di equipaggiarle con il seguente Kit: n. 5 pannelli interattivi multitouch, con audio e wireless integrati n. 5 notebook core i 5, RAM 4GB, 1 TB HDD display 15.6' con scheda video dedicata 2GB, WIFI Dualband, Windows 10 n. 1 scanner n. 5 docucamera n.6 tastiera espansa colorata con trackball Gli arredi saranno acquisiti con altri fondi, messi a disposizione dall'Amministrazione provinciale di Ancona.

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
GESTIONE DIGITALE DELLA DOCUMENTAZIONE AMMINISTRATIVA	€ 2.000,00
DIGITAL HUMANITIES	€ 18.154,00
<b>TOTALE FORNITURE</b>	<b>€ 20.154,00</b>

## Sezione: Spese Generali



### Riepilogo Spese Generali

Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	2,00 % (€ 440,00)	€ 400,00
Spese organizzative e gestionali	2,00 % (€ 440,00)	€ 400,00
Piccoli adattamenti edilizi	6,00 % (€ 1.320,00)	€ 0,00
Pubblicità	2,00 % (€ 440,00)	€ 400,00
Collaudo	1,00 % (€ 220,00)	€ 200,00
Addestramento all'uso delle attrezzature	2,00 % (€ 440,00)	€ 400,00
<b>TOTALE SPESE GENERALI</b>	(€ 1.846,00)	<b>€ 1.800,00</b>
<b>TOTALE FORNITURE</b>		<b>€ 20.154,00</b>
<b>TOTALE PROGETTO</b>		<b>€ 21.954,00</b>

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: GESTIONE DIGITALE DELLA DOCUMENTAZIONE AMMINISTRATIVA

## Sezione: Moduli

## Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	GESTIONE DIGITALE DELLA DOCUMENTAZIONE AMMINISTRATIVA
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>OBIETTIVI:</b> eliminare i registri cartacei, diminuire gli uffici di protocollo, razionalizzare il flusso documentale;</p> <p>implementare gli strumenti che favoriscono un effettivo esercizio del diritto di accesso allo stato dei procedimenti ed ai relativi documenti da parte dei soggetti interessati (cittadini ed imprese) al fine di migliorare la trasparenza dell'azione amministrativa</p> <p>L'Istituto, da anni, cerca di adottare e di integrare con l'organizzazione interna il protocollo informatico, per la gestione della dematerializzazione della segreteria nel pieno rispetto delle norme, facendo fronte a tutti gli obblighi (Albo online, trasparenza, registro on line...). Per ciò che attiene la conservazione è stato inoltre introdotto il concetto di " sistema di conservazione" che assicura la conservazione a norma dei documenti elettronici e la disponibilità dei fascicoli informatici, stabilendo le regole, le procedure, le tecnologie e i modelli organizzativi da adottare per la gestione di tali processi.</p> <p>Le nuove regole tecniche per la protocollazione e la conservazione dei documenti informatici si inseriscono nel contesto dei criteri di economicità, efficacia e pubblicità dell'azione amministrativa. Esse stesse, per la conservazione dei documenti informatici, ampliano il concetto di memorizzazione attraverso l'introduzione di un sistema di conservazione a norma dei documenti elettronici; inoltre secondo un approccio coordinato ed organico, prendono in considerazione l'intero "ciclo di vita" del documento, dalla formazione alla conservazione, nell'ambito di un archivio digitale introducendo un'ottica di sistema di gestione e conservazione dei documenti informatici, del quale ne vengono precisati i requisiti per assicurare la leggibilità in un futuro, anche remoto, dei documenti e del loro contesto. L'adozione di tali sistemi migliora inoltre la trasparenza dell'azione amministrativa attraverso strumenti che facilitano l'accesso allo stato dei procedimenti ed ai relativi documenti. La finalità è di migliorare l'efficienza interna degli uffici razionalizzando i flussi documentali. Inoltre la scuola davanti a tanti nuovi problemi legati anche alla comunicazione scuola-famiglia (pagelle, voti, ecc), cerca di potenziare le strutture tecnologiche che offrano la possibilità di ridurre questa criticità.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	08/01/2016
<b>Data fine prevista</b>	30/05/2016
<b>Tipo Modulo</b>	Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati ed ai servizi digitali della scuola.
<b>Sedi dove è previsto l'intervento</b>	ANPC03000B - CLASSICO ANPC03000B - LINGUISTICO ANPC03000B - SCIENZE UMANE ANPC03000B - SCIENZE UMANE - OPZIONE ECONOMICO SOCIALE

## Sezione: Tipi di forniture



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEIpon  
2014-2020Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Direzione Generale per Interventi in materia di edilizia  
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
Ufficio IV

MIUR

Scuola FRANCESCO STELLUTI (ANPC03000B)

## Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
PC Laptop (Notebook)	Notebook i 3 15,6 ', 4Gb win pro Academic gar 3y	4	€ 490,00
Software per la sicurezza	antivirus	1	€ 40,00
<b>TOTALE</b>			<b>€ 2.000,00</b>

Elenco dei moduli  
Modulo: 5  
Titolo: DIGITAL HUMANITIES

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	DIGITAL HUMANITIES
<b>Descrizione modulo</b>	<p>L'esperienza positiva e produttiva della cl@sse 2.0 ci ha permesso di ripensare il modo di fare didattica e di attivare quelle buone pratiche per tutto il Liceo Classico "Stelluti" di Fabriano. Il progetto Digital Humanities si propone di creare nuovi scenari di apprendimento attrezzando 5 aule laboratoriali di aerea disciplinare con strumenti tecnologici che permettano di mettere in pratica le nuove metodologie didattiche, dal cooperative learning al webquest, al problem solving, al peer tutoring, alla flipped classroom etc., mediate dalla tecnologia attraverso una didattica inclusiva e partecipativa. L'uso innovativo di queste risorse tecnologiche, affiancate dalla prassi didattica costruttivista-esperienziale, agevolerà i percorsi di apprendimento, facilitando l'insegnamento e trasformando le aule da ambienti semplicemente ricettivi ad ambienti educativi interattivi e dinamici. In questi nuovi scenari potranno essere sviluppate le competenze del 21° secolo, secondo le disposizioni europee e del PNSD. La scuola oramai si configura come il luogo dove, più di altrove, si avvertono i profondi mutamenti pertanto deve assumere un ruolo strategico nell'educare le nuove generazioni, sia proponendo tecnologie come strumento in grado di potenziare lo studio, tenendo conto degli stili di apprendimento individuali, sia aiutandoli ad utilizzarle in modo eticamente corretto e consapevole. Il progetto permetterà di rinnovare l'approccio didattico, introducendo gradualmente nella pratica quotidiana strumenti e modalità che si intersechino in modo "naturale", ma incisivo, con quelli di tipo tradizionale, nella consapevolezza che "Gli studenti di oggi non sono più le persone per cui il nostro sistema educativo è stato disegnato." (Prensky, 2001). In particolare, l'azione dovrà mirare prioritariamente a far acquisire agli studenti gli strumenti e il metodo attraverso i quali essi possano co-struire il proprio sapere ed utilizzarlo per dare "significato" al "vivere in società" in modo autonomo, collaborativo e responsabile. Per questo occorre trasformare l'aula in un ambiente di apprendimento per supportare una didattica incentrata sull'utilizzo dell'e-learning e delle nuove tecnologie al fine di realizzare forme di apprendimento collaborativo e attività differenziate. La stessa tecnologia risulterà un valido strumento compensativo per DSA, BES, e altre situazioni di handicap; eliminando barriere fisiche e non, favorendo l'inclusione nel gruppo classe. Con questo nuovo approccio, tenendo conto quanto sopra esposto, sarà possibile favorire l'accesso di contenuti didattici direttamente da internet, con la condivisione e il passaggio di informazioni, alleggerendo con la dematerializzazione il peso degli zaini degli studenti.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	11/01/2016
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2016
<b>Tipo Modulo</b>	Aule "aumentate" dalla tecnologia
<b>Sedi dove è previsto l'intervento</b>	ANPC03000B - CLASSICO ANPC03000B - LINGUISTICO ANPC03000B - SCIENZE UMANE ANPC03000B - SCIENZE UMANE - OPZIONE ECONOMICO SOCIALE

Sezione: Tipi di forniture



Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Schermi interattivi e non	Schermo 55' multitouch a 10 tocchi FullHD	5	€ 2.200,00
PC Laptop (Notebook)	Notebook Core i5, RAM 4 GB, 500 GB HDD, display 15	5	€ 770,00
Scanner	Scanner formato A4, risoluzione 4800x4800	1	€ 120,00
Document Camera portatile USB	1/4' CMOS, 5 M pixels	6	€ 154,00
Ausili hardware per l'utilizzo dei dispositivi tecnologici da parte di utenti con disabilità	tastiera espansa colorata con trackball	2	€ 290,00
Tavoletta grafica anche wireless	2048 livelli USB wireless	2	€ 200,00
Foto-videocamera	per teleconferenza HD 1080p 30fps zoom x10	1	€ 800,00
Dongle che si interfaccia a schermi, videoproiettori o LIM per il mirroring dei dispositivi	wireless 802.11bgn	6	€ 80,00
<b>TOTALE</b>			<b>€ 18.154,00</b>

## Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI(Piano 11101)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 21.954,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	delibera n. 3, verbale n. 194
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	29/10/2015
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	delibera n. 372
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	10/11/2015
<b>Data e ora inoltro</b>	28/11/2015 09:54:24
<b>Si garantisce l'attuazione di progetti che supportino lo sviluppo sostenibile rispettando i principali criteri stabiliti dal MATTM</b>	Si
<b>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</b>	Si

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
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>GESTIONE DIGITALE DELLA DOCUMENTAZIONE AMMINISTRATIVA</u>	€ 2.000,00	€ 2.000,00
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Aule "aumentate" dalla tecnologia: <u>DIGITAL HUMANITIES</u>	€ 18.154,00	€ 20.000,00
	<b>Totale forniture</b>	<b>€ 20.154,00</b>	
	<b>Totale Spese Generali</b>	<b>€ 1.800,00</b>	
	<b>Totale Progetto</b>	<b>€ 21.954,00</b>	€ 22.000,00
	<b>TOTALE PIANO</b>	<b>€ 21.954,00</b>	