Candidatura N. 1008975
37944 del 12/12/2017 - FESR - Laboratori Innovativi

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	'F. PALIZZI' VASTO
Codice meccanografico	CHTD04000G
Tipo istituto	IST TEC COMMERCIALE
Indirizzo	VIA DEI CONTI RICCI
Provincia	CH
Comune	Vasto
CAP	66054
Telefono	0873367114
E-mail	CHTD04000G@istruzione.it
Sito web	www.palizzi.gov.it
Numero alunni	749
Plessi	CHTD04000G - 'F. PALIZZI' VASTO

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1008975 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.8.1.B1 Laboratori per lo sviluppo delle competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
Laboratorio di lingue - Lingua straniera	LA CLASSE SI FA LABORATORIO	Non previsto	€ 22.070,00
	TOTALE FORNITURE		**€ 22.070,00**

Riepilogo moduli - 10.8.1.B2 Laboratori professionalizzanti

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
IT15-GRAFICA E COMUNICAZIONE BIENNIO - TRIENNIO	benvenuti nel futuro: la realtà aumentata	Non previsto	€ 66.891,03
	TOTALE FORNITURE		**€ 66.891,03**

Articolazione della candidatura
10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori
10.8.1.B1 - Laboratori per lo sviluppo delle competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto	
Titolo progetto	PER UNA SCUOLA COMPETENTE: LA CLASSE SI FA LABORATORIO
Descrizione progetto	Il Progetto propone l'acquisizione di un LABORATORIO MOBILE DI LINGUE e per il potenziamento delle competenze di base di ITALIANO E MATEMATICA, in perticolare per la preparazione delle perove INVALSI. il progetto è finalizzato all'innovazione delle prassi organizzative e didattiche dell'Istituto, per potenziare gli apprendimenti e competenze linguistiche e cambiare metodi e strumenti della didattica. L'adozione di soluzioni tecnologiche innovative, dal punto vista organizzativo e metodologico-didattico, è rivolta a migliorare progressivamente le pratiche in atto e ad innovare i processi di insegnamento/apprendimento, volti a conseguire conoscenze e a far maturare competenze adeguate e spendibili nel mondo del lavoro e per la prosecuzione degli studi. Finalità del progetto: acquisire un laboratorio mobile Obiettivi del progetto - implementare le attività formative attraverso una cultura digitale condivisa (help desk digitali, laboratori partecipati, corsi di formazione blended...) - implementazione nella didattica quotidiana di ambienti di apprendimento e strumenti tecnologici (piattaforme digitali, software per creare video lezioni interattive, strumenti cloud, ambienti virtuali, piattaforme e strumenti digitali.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Obiettivi specifici
Peculiarità del progetto rispetto a: riorganizzazione del tempo-scuola, riorganizzazione didattico-metodologica, innovazione curriculare, uso di contenuti digitali

Il progetto 'la classe si fa laboratorio' prevede di

- utilizzare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili dal punto di vista organizzativo e didattico che possano essere diffuse con successo e tradursi in reali innovazioni per la scuola

- far emergere e diffondere le esperienze didattiche innovative nello studio delle lingue straniere,

- adottare opportuni soluzioni tecnologiche ed organizzative per favorire l'uso delle tecnologie nella prassi didattica quotidiana, in particolare per promuoveree potenziare le competenze di base di Italiano e Matematica;

- utilizzare le nuove tecnologie come strumenti compensativi per migliorare l'apprendimento delle competenze di base degli studenti con BES e aumentare il grado di inclusività del contesto scolastico.

L'organizzazione di molteplici tipologie di attività formative (help desk digitali, laboratori partecipati, corsi di formazione blended...) sarà rivolta a tutte le classi allo scopo di creare una cultura digitale.

L' implementazione nella didattica quotidiana di ambienti di apprendimento online e strumenti tecnologici (piattaforme digitali, software per creare video lezioni interattive, strumenti cloud per insegnare, tools per produrre artefatti digitali, per comunicare, interagire, e compiere ricerche...) intende, pertanto, innovare i processi di insegnamento/apprendimento. L'uso del digitale è pensato a sostegno di modelli di apprendimento orientati alle competenze.

Strategie di intervento adottate dalla scuola per le disabilità ed eventuale impiego di ambienti e dispositivi digitali per l'inclusione o l'integrazione degli allievi con bisogni educativi speciali

Il progetto si propone di aumentare costantemente i livelli di inclusività del sistema come specificato nel Progetto "**Scuol@ inclusiv@ e digit@le**" (P.A.I. 2017/18)con le seguenti azioni:

- incremento dell'utilizzo delle TIC

- didattica orientata all'inclusione,

- adozione di strategie e metodologie che facciano ricorso all'utilizzo di attrezzature e ausili informatici, software e sussidi specifici,

la 'classe che si fa laboratorio' mira a favorire l'apprendimento cooperativo, il lavoro di gruppo, il tutoring, per migliorare i livelli formativi degli allievi, rendendo la progettualità didattica più dinamica e aderente ai bisogni degli alunni con Bisogni Educativi Speciali.

Innovare i processi di insegnamento/apprendimento capaci di incidere efficacemente sulla capacità di apprendimento

- favorire la diffusione e lo sviluppo della didattica laboratoriale, della peer education e di nuove metodologie didattiche

- implementare l'uso delle tecnologie nella prassi didattica quotidiana

- organizzare il curricolo mediante elaborazione e confronto di proposte didattiche condivise nei dipartimenti, dai docenti curricolari e per il sostegno per giungere ad attività personalizzate, metodologie differenziate

Descrizione del singolo progetto e descrizione di come le attrezzature si integrano con quelle esistenti

Il laboratorio mobile sarà utilizzato innanzitutto per l'insegnamento-apprendimento delle lingue straniere, in quanto il laboratorio esistente risulta insufficiente rispetto al n. delle classi ed ai bisogni di docenti e studenti.

Si ritiene, infatti, di raddoppiare le risorse laboratoriali per lo studio delle lingue, realizzando accanto al laboratorio linguistico già esistente nell'Istituto, un laboratorio mobile, più performante e dinamico, da utilizzare in particolar modo per le classi del triennio degli indirizzi RIM (Relazioni Internazionali per il Marketing) e Turismo, indirizzi di studio che prevedono lo studio di 4 lingue, e per le classi dove si presenntano particolari specificità per l'inclusione.

Il laboratorio mobile di lingue, non solo consentirà a tutte le classi di utilizzare risorse multimediali per lo studio delle lingue (inglese, francese, spagnolo e tedesco), ma consentirà anche di utilizzare software aggiornati ed innovativi.

Il laboratorio mobile inoltre è pensato anche per rafforzare le competenze di base di ITALIANO e MATEMATICA, al fine di promuovere competenze adeguate in sintonia con quanto le Prove internazionali e le Prove INVLASI suggeriscono.

Il laboratorio, inoltre, potrebbe servire anche per l'insegnamento CLIL per le discipline di indirizzo per le classi quinte.

L'utilizzo di laboratori mobili consente, infine, di interagire con le Lim, acquisite con un precedente PON.

Informazioni sulle strumentazioni necessarie alla realizzazione dei laboratori, sugli interventi di rimodulazione degli spazi, da mostrare anche attraverso un layout grafico, e sulle modalità di utilizzo delle attrezzature che si intende acquisire, evidenziando in particolar modo gli elementi innovativi nel processo di formazione e di potenziamento delle competenze delle studentesse e degli studenti che si vogliono sviluppare.

Il Progetto propone l'acquisizione di un LABORATORIO MOBILE DI LINGUE

finalizzato all'innovazione delle prassi organizzative e didattiche dell'Istituto, per potenziare gli apprendimenti e competenze e cambiare metodi e strumenti della didattica.

L'adozione di soluzioni tecnologiche innovative dal punto vista organizzativo e metodologico-didattico è rivolta a migliorare progressivamente le pratiche in atto e ad innovare i processi di insegnamento/apprendimento, volti a conseguire conoscenze e a far maturare competenze adeguate e spendibili nel mondo del lavoro e per la prosecuzione degli studi.

Finalità del progetto: acquisire un laboratorio mobile

Obiettivi del progetto

- implementare le attività formative attraverso una cultura digitale condivisa (help desk digitali, laboratori partecipati, corsi di formazione blended...)

- implementazione nella didattica quotidiana di ambienti di apprendimento e strumenti tecnologici (piattaforme digitali, software per creare video lezioni interattive, strumenti cloud, ambienti virtuali, piattaforme e strumenti digitali.

Allegato presente

Elementi di congruità e coerenza della proposta progettuale con il PTOF della scuola

La progettualità proposta è in linea con quanto definito all'interno del PTOF dell'Istituto.

Il presente progetto mira a trasformare la lezione frontale in una esperienza moderna di apprendimento, interattiva e coinvolgente che consenta, grazie all'allestimento di classi tecnologicamente avanzate, di esplorare, comunicare e imparare un modo di pensare digitale (c.d. "Flipped classroom", ovvero classe capovolta).

L'intento dell'iniziativa è quello di realizzare un ambiente di apprendimento innovativo, che consenta di utilizzare le più moderne metodologie didattiche.

L'utilizzo delle tecnologie rappresenta la direzione che l'Istituto intende perseguire al fine di creare nuove comunità e nuovi ambienti di apprendimento.

Il Progetto fa riferimento al Piano Nazionale e Regionale Scuola Digitale, che rappresenta uno dei capisaldi del PTOF dell'Istituto (pubblicato dul sito della Scuola), volto a modernizzare ed innovare il processo di insegnamento-apprendimento.

Sezione: Criteri di valutazione

Elementi progettuali a supporto della valutazione

Criterio di valutazione	Valore
1) livello di copertura della rete esistente all'atto della presentazione del progetto (con riferimento alle aree da destinare ai laboratori):	tra l'80% e il 100%
2) connessione internet	Si Estremi del contratto / Convenzione: 087313346390
3) realizzazione di un progetto che preveda l'impiego di ambienti e attrezzature 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 PAI "Scuol@ inclusiv@ e digit@le" per - Innalzare i livelli di didattica orientata all'inclusione e quindi l'adozione di strategie e metodologie che facciano ricorso all'apprendimento cooperativo, al lavoro di gruppo, al tutoring, all'utilizzo di mediatori didattici, attrezzature e ausili informatici, software e sussidi specifici - implementare l'uso delle nuove tecnologie come strumenti compensativi per migliorare l'apprendimento e aumentare il grado di inclusività del contesto scolastico.

4) connessione con altri spazi laboratoriali della scuola e utilizzo coordinato degli stessi	Si In Istituto è presente un laboratorio di lingue acquistato diversi anni or sono. La maggior parte delle aule è inoltre dotata di LIM acquistate con un PON precedente. Il laboratorio mobile, pertanto, potrà essere utilizzato in sintonia con l'uso delle LIM ed alternato all'utilizzo del laborotorio linguistico più 'antico' per un apprendimento efficace delle lingue straniere.
5) utilizzo dei laboratori con metodologia didattica innovativa	Si Coding/pensiero computazionale/programmazione Flipped Classroom Altro (specificare) project based learning tutoring peer education cooperative learning learning by doing
6) Utilizzo dei laboratori oltre l'orario scolastico anche per garantire una maggiore apertura al territorio	Si Ore extra curricolari apertura previste: 15

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
LA CLASSE SI FA LABORATORIO	€ 22.070,00
TOTALE FORNITURE	**€ 22.070,00**

Sezione: Spese Generali

Riepilogo Spese Generali

Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	(€ 390,66)	€ 390,66
Spese organizzative e gestionali	(€ 390,66)	€ 390,66
Piccoli adattamenti edilizi	(€ 1.172,00)	€ 1.172,00
Pubblicità	(€ 390,66)	€ 390,66
Collaudo	(€ 195,33)	€ 195,33
Addestramento all'uso delle attrezzature	(€ 390,66)	€ 390,66
TOTALE SPESE GENERALI	(€ 2.930,00)	**€ 2.929,97**
TOTALE FORNITURE		**€ 22.070,00**
TOTALE PROGETTO		**€ 24.999,97**

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: Laboratorio di lingue - Lingua straniera
Titolo: LA CLASSE SI FA LABORATORIO

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	LA CLASSE SI FA LABORATORIO
Descrizione modulo	Un laboratorio linguistico è uno strumento efficiente e facile di lavoro, ma anche ricco di funzioni. È finalizzato a soddisfare le seguenti esigenze: o Gestione del lavoro e della comunicazione in aula o Creazione e visualizzazione delle lezioni del docente o Controllo continuo e attivo del lavoro di ogni singolo studente • L'indipendenza dell'invio di una sorgente video dalla funzione di controllo attivo sugli studenti • L'informazione dettagliata, interattiva e costante fra studente e docente • Il lancio automatico di un applicativo in tempo reale, sul PC individuale, sui PC di gruppo o della classe • La visualizzazione sul pannello di controllo di ogni istante degli applicativi informatici utilizzati da ogni singolo utente • Il Test a scelta multipla integrato nel sistema con l'invio e la correzione automatica • La video-conferenza remota individualizzata e sincronizzata al comando d'intercomunicazione su qualsiasi studente Il laboratorio, deve possedere caratteristiche tecnologiche adeguate per lo svolgimento delle seguenti funzioni di base: • La formazione di almeno quattro gruppi di lavoro con funzionalità distinte ed indipendenti • Controllo totale audio/video/dati da parte del docente nei confronti dello studente • Intercomunicazione docente/studente e studente/studenti • Monitoraggio dei risultati di apprendimento • Utilizzo di piattaforme dedicate • Utilizzo di software aggiornati
Data inizio prevista	01/07/2018
Data fine prevista	30/04/2019
Tipo Modulo	Laboratorio di lingue - Lingua straniera
Sedi dove è previsto l'intervento	CHTD04000G

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Dispositivi multimediali e digitali di fruizione collettiva (stampanti, scanner, videproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, document camera, ecc)	Monitor Led Interattivo IR 10 tocchi 70"	1	€ 3.150,00

Dispositivi multimediali e digitali di fruizione individuale (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone)	Notebook gestione LIM e docente	1	€ 560,00
Dispositivi multimediali e digitali di fruizione individuale (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone)	PC I5,4gb ram,500 gb hd ,Win 10 H	22	€ 560,00
Software strettamente indispensabili per l'utilizzo didattico ottimale delle apparecchiature (controllo su totale software non superiore al 20%)	Sw Linguistico	1	€ 3.660,00
Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi)	Cuffia Professionale con microfono	21	€ 35,00
Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi)	Mobile Charging TeachBus FOUR 32 posti	1	€ 1.085,00
Arredi (fissi, mobili, modulari ecc)	Armadio per archivio piccolo	1	€ 560,00
TOTALE			**€ 22.070,00**

Articolazione della candidatura
10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori
10.8.1.B2 - Laboratori professionalizzanti

Sezione: Progetto

Progetto	
Titolo progetto	BENVENUTI NEL FUTURO: LA REALTA' AUMENTATA
Descrizione progetto	La realtà aumentata è un nuovo modo di concepire la tecnologia che trasforma il modo di lavorare, imparare e connettersi con tutto ciò che ci circonda. La tecnologia, associata alla piattaforma di sviluppo, permette la creazione e l'esposizione di contenuti virtuali che si fondono con la realtà per offrire esperienze di maggior interazione. La classe diventa il cosmo. Il passato diventa vivido come il presente. il sistema IOS offre la possibilità - di sincronizzare i dispositivi in maniera semplice e funzionale - di gestire i dispositivi con una supervisione completa I Software integrati, gratuiti, di alta qualità (iMovie, Garage Band, iWork, Pages, Numbers, Keynote) consentono una interazione ed una didattica innovativa. Il laboratorio 3.0 diventerà un punto di riferimento per l'indirizzo di Grafica e Comunicazione (sempre più in espansione) oltre che per il Corso diTurismo ed Economia.Si sottolinea, in particolare, l'ampio ed efficace utilizzo del sistema IOS per il mondo della grafica. Benvenuti in un mondo nuovo.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Obiettivi specifici
Peculiarità del progetto rispetto a: riorganizzazione del tempo-scuola, riorganizzazione didattico-metodologica, innovazione curriculare, uso di contenuti digitali

Il progetto BENVENUTI NEL FUTURO: LA REALTA' AUMENTATA prevede di

- favorire l'uso di tecnologie avanzate per una didattica laboratoriale per l'insegnamento e l'apprendimento della grafica

- incentivare e diffondere esperienze didattiche innovative

- utilizzare le nuove tecnologie come strumenti compensativi per migliorare l'apprendimento degli studenti con BES e aumentare il grado di inclusività del contesto scolastico.

La tecnologia avanzata che si intende acquisire attraverso il PON è volta a incentivare anche la pratica dell'Alternanza Scuola - Lavoro, in quanto si ipotizzano collaborazioni plurime con EELL o con strutture private, al fine di realizzare prodotti finiti che possano essere utilizzati a scopo turistico e culturale.

Infine giova sottolineare una caratteristica importante che il progetto intende favorire, ossia L'INTEGRAZIONE E L'ARMONIZZAZIONE TRA PERCORSI DIDATTICO-METODOLOGICI E INDIRIZZI DI STUDIO DELL'ISTITUTO ', consentendo, dunque, non solo un CURRICOLO VERTICALE ma anche unO SVILUPPO ORIZZONTALE E TRASVERSALE: fra le discipline DI UNA CLASSE, ma anche tra i vari indirizzi e percorsi formativi (GRAFICA-TURISMO- RELAZIONI INTERNAZIONI- SISTEMI INFORMATIVI AZIENDALI- AMMINISTRAZIONE FINANZA E MARKETING)

Strategie di intervento adottate dalla scuola per le disabilità ed eventuale impiego di ambienti e dispositivi digitali per l'inclusione o l'integrazione degli allievi con bisogni educativi speciali

Premesso che tutto il PTOF dell'Istituto è orientato all'inclusione ed integrazione, appare opportuno sottolineare le seguenti strategie che il laboratorio innovativo consentirà di attivare

- incrementare l'utilizzo delle TIC

- adottare strategie e metodologie didattiche che facciano ricorso all'utilizzo di attrezzature e ausili informatici, software e sussidi specifici,

- favorire la diffusione e lo sviluppo della didattica laboratoriale, della peer education e di nuove metodologie didattiche

- implementare l'uso delle tecnologie nella prassi didattica quotidiana

Lo strumento "Aiuto alla lettura', inoltre, permette agli studenti che utilizzeranno strumenti con tecnologia IOS, di migliorare la qualità della lettura.
I tablet IOS di ultima generazione hanno infine una nuova tecnologia, unica, che permette la scelta tra diversi filtri colore. Questo è fondamentale per compensare i vari gradi di daltonismo e altri difetti visivi. In questo modo sarà facilitato leggere un libro o creare una presentazione.

Descrizione del singolo progetto e descrizione di come le attrezzature si integrano con quelle esistenti

Il Progetto di un'aula 3.0, 'BENVENUTI NEL FUTURO: LA REALTA' AUMENTATA', nasce dall'esigenza di far cimentare gli alunni dell'Indirizzo di Grafica con un sistema operativo leader nel settore DELLA GRAFICA E DELLA COMUNICAZIONE, nuovo per l'Istituto Palizzi.

GLI ALUNNI POTRANNO UTILIZZARE TECNOLOGIA ALL'AVANGUARDIA PER - REALIZZARE UNA SCHEDA GRAFICA - CREARE UNA BROCHURE - UTILIZZARE Photoshop CC e Illustrator.

Gli studenti, grazie alla realtà aumentata dalla tecnologia, potranno:

- integrare o sostituire i classici cataloghi e volantini pubblicitari;

- provare l'esperienza di una visita ad un monumento piuttosto che offrire una visita interattiva nelle stanze di un albergo e i servizi offerti da un albergo o un agriturismo,

- far provare virtualmente cosa significhi camminare per i piccoli borghi abruzzesi o lungo la costa dei Trabocchi o lungo le pendici delle nostre montagne.

Il Progetto, infine, certamente intende promuovere una didattica innovativa, come la flipped classroom.

Informazioni sulle strumentazioni necessarie alla realizzazione dei laboratori, sugli interventi di rimodulazione degli spazi, da mostrare anche attraverso un layout grafico, e sulle modalità di utilizzo delle attrezzature che si intende acquisire, evidenziando in particolar modo gli elementi innovativi nel processo di formazione e di potenziamento delle competenze delle studentesse e degli studenti che si vogliono sviluppare.

Il progetto BENVENUTI NEL FUTURO intende garantire agli studenti lo sviluppo delle competenze necessarie per l'inserimento professionale e sociale, la prosecuzione degli studi, lo sviluppo di percorsi di formazione.

La realizzazione di un ambiente interattivo e collaborativo è volto a favorire l'apprendimento ed il lavoro in team e trasformare la classe in una comunità di apprendimento che superi i confini spaziali dell'aula stessa.

I display Retina 4K e 5K rendono ogni immagine spettacolare: con un miliardo di colori e una luminosità di 500 nit, le immagini vivono di luce propria, i pixel hanno una densità così elevata che è impossibile distinguerli uno dall'altro e i caratteri nitidi e definiti rendono email, documenti, brochure, manifesti, ebook,... ancora più belli.

La possibilità di utilizzare il Pencil con il tablet rappresenta un valore aggiunto notevole: il sistema pencil è rapido e preciso, sostituisce digitalmente carta, matita, acquerelli, pennarelli, carboncini e quant'altro, estremamente sensibile per un eccezionale controllo del tratto in modo naturale, reattività ed immediatezza del tratto sono straordinari, è la compagna ideale per tutti i grafici.

Sarà inoltre possibile sincronizzare tutti i dispositivi in maniera semplice e funzionale, tramite il cloud.

Il laboratorio 3.0 che si intende realizzare prevede l'acquisizione degli strumenti elencati nel file allegato.

Allegato presente

Elementi di congruità e coerenza della proposta progettuale con il PTOF della scuola

La progettualità proposta è in linea con quanto definito all'interno del PTOF dell'Istituto.

Il presente progetto mira a trasformare la lezione frontale in una esperienza moderna di apprendimento, interattiva e coinvolgente che consenta, grazie all'allestimento di classi tecnologicamente avanzate, di esplorare, comunicare e imparare un modo di pensare digitale (c.d. "Flipped classroom", ovvero classe capovolta).

L'intento dell'iniziativa è quello di realizzare un ambiente di apprendimento 3.0.

L'utilizzo delle tecnologie rappresenta la direzione che l'Istituto intende perseguire al fine di creare nuove comunità d'apprendimento.

il Progetto, pertanto, fa riferimento al Piano Nazionale e Regionale Scuola Digitale, che rappresenta uno dei capisaldi del PTOF dell'Istituto (pubblicato dul sito della Scuola), volto a modernizzare ed innovare il processo di insegnamento-apprendimento.

Sezione: Criteri di valutazione

Elementi progettuali a supporto della valutazione

Criterio di valutazione	Valore
1) livello di copertura della rete esistente all'atto della presentazione del progetto (con riferimento alle aree da destinare ai laboratori):	tra l'80% e il 100%
2) connessione internet	Si Estremi del contratto / Convenzione: 087313346390
3) realizzazione di un progetto che preveda l'impiego di ambienti e attrezzature 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 Il progetto si propone di aumentare costantemente i livelli di inclusività del sistema - COME PREVISTO NEL PAI - attraverso - incremento dell'utilizzo delle TIC - adozione di strategie e metodologie che facciano ricorso all'utilizzo di attrezzature e ausili informatici, software e sussidi specifici, - la diffusione e lo sviluppo della didattica laboratoriale, della peer education e di nuove metodologie didattiche - implementare l'uso delle tecnologie nella prassi didattica quotidiana

4) connessione con altri spazi laboratoriali della scuola e utilizzo coordinato degli stessi	Si In Istituto sono presenti alcune aule informatizzate, di cui alcune di vecchia generazione. La proposta di acquisire un'aula 3.0 con sistema IOS ha , tra gli altri, anche l'obiettivo di far esercitare - in particolare gli aspiranti grafici - su un sistema operativo (IOS) molto utilizzato nel campo della grafica a livello nazionale e internazionale. La 'realtà aumentata' ben si armonizza pertanto con i percorsi formativi legati al Turismo ed a Sistemi Informativi Aziendali.
5) utilizzo dei laboratori con metodologia didattica innovativa	Si Coding/pensiero computazionale/programmazione Flipped Classroom Altro (specificare) Project-based learning, Tutoring, Peer-education, Debate, Cooperative learning, storytelling clil Learning by doing and by creating, Storytelling.
6) Utilizzo dei laboratori oltre l'orario scolastico anche per garantire una maggiore apertura al territorio	Si Ore extra curricolari apertura previste: 30
7) Appartenenza alla rete dei poli tecnico professionali	Si pur non appartenendo ancora a nessun polo tecnico, si intende precisare che gli Istituti secondari di II grado dell'Ambito n.8 dell'USR - Abruzzo si sono messi in rete per fare formazione, per progettare l'Alternanza Scuola Lavoro; per affrontare gli snodi culturali della scuola.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
benvenuti nel futuro: la realtà aumentata	€ 66.891,03
TOTALE FORNITURE	**€ 66.891,03**

Sezione: Spese Generali

Riepilogo Spese Generali

Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	(€ 1.081,19)	€ 1.081,19
Spese organizzative e gestionali	(€ 1.081,19)	€ 1.081,19
Piccoli adattamenti edilizi	(€ 3.243,58)	€ 3.243,58
Pubblicità	(€ 1.081,19)	€ 1.081,19

Collaudo	(€ 540,59)	€ 540,59
Addestramento all'uso delle attrezzature	(€ 1.081,19)	€ 1.081,19
TOTALE SPESE GENERALI	(€ 8.108,97)	**€ 8.108,93**
TOTALE FORNITURE		**€ 66.891,03**
TOTALE PROGETTO		**€ 74.999,96**

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: IT15-GRAFICA E COMUNICAZIONE BIENNIO - TRIENNIO
Titolo: benvenuti nel futuro: la realtà aumentata

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	benvenuti nel futuro: la realtà aumentata
Descrizione modulo	PREZZO IVA PR.IVATO TOTALE TOT.IVATO 1 MPXT2TA MACBOOK PRO 13' I5 2.3GHZ 256GB GREY Postazione Docente 1.327,13 22 1.619,10 1.327,13 1.619,10 1 MNE92TA IMAC 27' 5K I5 3.4 FUSION 1TB Postazione Docente 1.622,21 22 1.979,10 1.622,21 1.979,10
Data inizio prevista	01/07/2018
Data fine prevista	28/02/2019
Tipo Modulo	IT15-GRAFICA E COMUNICAZIONE BIENNIO - TRIENNIO
Sedi dove è previsto l'intervento	CHTD04000G - GRAFICA E COMUNICAZIONE BIENNIO - TRIENNIO

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc)	pc portatile da13,3 " • Sistema operativo: MacOS	1	€ 1.619,00
Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc)	IMAC 27" 5K I5 3.4 FUSION 1TB	1	€ 1.979,00
Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc)	pc all in one da 21,5'	22	€ 1.574,00

Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc)	tablet da 12,9" • Sistema operativo: iOS	1	€ 840,00
Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi)	cover dotata di tastiera estesa, per tablet 12,9”	1	€ 179,55
Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc)	dispositivi di input	22	€ 103,55
Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc)	tablet da 10,5' • Sistema operativo: iOS	21	€ 702,00
Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi)	custodie per tablet 10,5”	21	€ 29,95
Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc)	tv Led 65” 4K	1	€ 1.899,00
Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc)	box multimediale • Sistema operativo: TvOS	1	€ 199,00
Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi)	cavo hdmi	1	€ 15,00
Stampante 3D	stampante 3D	1	€ 3.538,00
Software strettamente indispensabili per l’utilizzo didattico ottimale delle apparecchiature (controllo su totale software non superiore al 20%)	licenze annuali per software Adobe Creative Cloud	25	€ 30,45

Arredi (fissi, mobili, modulari ecc)	banchi con tasca per alimentatore dispositivo	20	€ 76,86
Arredi (fissi, mobili, modulari ecc)	piani di lavoro per Centro Isola da 6 posti	2	€ 112,24
Arredi (fissi, mobili, modulari ecc)	sedie	20	€ 34,16
Arredi (fissi, mobili, modulari ecc)	sedia Girevole su Ruote	1	€ 79,30
Arredi (fissi, mobili, modulari ecc)	colonne di alimentazione e stivaggio per 12 Tablet	2	€ 530,00
TOTALE			**€ 66.891,03**

Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
PER UNA SCUOLA COMPETENTE: LA CLASSE SI FA LABORATORIO	€ 24.999,97
BENVENUTI NEL FUTURO: LA REALTA' AUMENTATA	€ 74.999,96
TOTALE PROGETTO	**€ 99.999,93**

Avviso	37944 del 12/12/2017 - FESR - Laboratori Innovativi(Piano 1008975)
Importo totale richiesto	€ 99.999,93
Num. Delibera collegio docenti	N.5 A.S. 2017/18
Data Delibera collegio docenti	09/02/2018
Num. Delibera consiglio d'istituto	N. 298
Data Delibera consiglio d'istituto	20/02/2018
Data e ora inoltro	09/03/2018 13:11:55
Si garantisce l'attuazione di progetti che supportino lo sviluppo sostenibile rispettando i principali criteri stabiliti dal MATTM	Sì
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo da parte dei revisori contabili all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.8.1.B1 - Laboratori per lo sviluppo delle competenze di base	Laboratorio di lingue - Lingua straniera: LA CLASSE SI FA LABORATORIO	€ 22.070,00	Non previsto
	Totale forniture	**€ 22.070,00**	
	Totale Spese Generali	**€ 2.929,97**	
	Totale Progetto	**€ 24.999,97**	
10.8.1.B2 - Laboratori professionalizzanti	IT15-GRAFICA E COMUNICAZIONE BIENNIO - TRIENNIO: benvenuti nel futuro: la realtà aumentata	€ 66.891,03	Non previsto

	Totale forniture	**€ 66.891,03**	
	Totale Spese Generali	**€ 8.108,93**	
	Totale Progetto	**€ 74.999,96**	
	TOTALE PIANO	**€ 99.999,93**	