

Domanda di adesione

Dati del dirigente scolastico

Nome: CRISTINA
Cognome: TROTTA
E-mail:

Utente delegato alla compilazione della domanda

Nome:
Cognome:

Anagrafica dell'istituto

Denominazione: ANGELO BROFFERIO - ASTI
Tipologia: SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
Codice meccanografico: ATMM003004
Indirizzo: CORSO XXV APRILE, 2
Comune: ASTI Provincia: ASTI
Telefono: 0141212666 Fax:
E-mail scuola: ATMM003004@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/Progetto

- 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

nessuna

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

Intendiamo creare un Atelier creativo-multimediale ad alta flessibilità. Arte e immagine, tecnologia, musica, informatica saranno il punto di osservazione e di produzione privilegiato per favorire il passaggio alla multi-disciplinarietà. Si progetteranno: Animazioni digitali su problematiche sociali/ambientali: dalla lettura del testo all'ideazione di animazioni stop-motion. Si disegnano i personaggi a mano e con software di disegno, si stampano 3D. A foto trattate in videoediting, si aggiungono musiche digitali, film dialoghi.

Riproduzioni artistiche in 3D Lettura dell'opera "cosa c'è dietro?" Contestualizzazione storico culturale dell'opera.

elaborazione con software 3d per una lettura "alternativa", selezione e stampa 3D di elementi significativi

rielaborazione creativa con software al fine di produrre giochi interattivi da condividere e costruire pop-up.

Ideazione di marchi o logotipi adesivi da stampare. Robotica: costruire robot, disegnare fumetti con un robot plotter

2. Design delle competenze attese - Max 1000 caratteri

La nostra scuola possiede un curriculum di Istituto basato sulle competenze, lavora per dipartimenti e si condividono percorsi comuni. Nell'ottica della didattica laboratoriale, il progetto coinvolge il maggior numero possibile di studenti e docenti nella progettazione e realizzazione di compiti di realtà multidisciplinari da valutare in termini di competenze chiave (standard di accettabilità):

- muoversi in contesti scolastici non convenzionali
- dimostrare spirito critico e di imprenditorialità
- ideare, pianificare, realizzare e gestire un processo creativo, applicando le regole dei linguaggi specifici, confrontando, valutando e scegliendo tecniche anche differenti
- usare i saperi per affrontare compiti di realtà tra creatività e manualità,
- riconoscere e/o applicare i diversi contributi disciplinari
- collaborare in gruppo per la realizzare un compito di realtà
- riconoscere l'importanza che ogni ruolo ricopre nel gruppo

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

Il progetto ci permette di:

- aprire l'Atelier a insegnanti, corsisti, esperti, genitori, ex allievi
- coinvolgere gli studenti in orario scolastico

La progettazione del nostro Atelier si può definire partecipata in quanto il nostro tim ha progettato l'Atelier con:

- figure ricche di esperienza dell'Università delle tre età della provincia di Asti, che organizza corsi di disegno, grafica, bricolart, fotografia, modellistica, ceramica nella nostra scuola,
- genitori,

e richiedo la partecipazione di:

- professionisti nel campo informatico e grafico dell'Associazione Ethica, con la quale è già in atto un paternariato (cfr. <http://www.ethicaforum.it/chi-siamo.html>),
- ex alunni con esperienza scolastica o lavorativa in aziende nel settore informatico e grafico

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

La realizzazione dell'Atelier creativo è coerente con il Piano dell'offerta formativa della nostra Scuola:

- progettare una scuola inclusiva, promuovendo l'interazione tra bambini e la realtà che li circonda
- far crescere la comunità scolastica attivando forme di collaborazione con associazioni del territorio
- promuovere le competenze irrinunciabili di cittadinanza programmando compiti di realtà
- potenziare la didattica laboratoriale utilizzando le tecnologie

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

1. UTEA, Università delle tre età, Provincia di Asti
2. Associazione ETHICA con sede ad Asti
3. Rappresentanti dei genitori ed ex alunni
4. Comune

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

Così, l'Utea collaborerà con la scuola per realizzare attività:

- design: ideazione di oggetti e loro realizzazione (dall'artefatto manuale di argilla al prototipo digitale 3D)

- moda tra arte e tecnologia: ideare e decorare una maglietta in stile etnico ispirandosi a culture diverse (dalla pittura su stoffa all'utilizzo del vinile).

Esperti della Associazione culturale Ethica collaborano con la scuola per un progetto di miglioramento degli ambienti scolastici per rendere la "nostra scuola ANCHE bella" e hanno progettato l'atelier.

Genitori esperti nell'utilizzo delle tecnologie 3D saranno impegnati nel funzionamento dell'Atelier o in attività di formazione; gli ex alunni saranno coinvolti nel funzionamento della robotica con gli studenti ed ex insegnanti

Il Comune garantisce eventuali adattamenti edilizi

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%



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la gestione delle risorse umane finanziarie e strumentali.

- cofinanziamento dal 31% al 50%
- cofinanziamento oltre il 50%

3. Importo eventuale cofinanziamento

1.000,00

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

La scuola è dotata di connessione internet con contratto apposito (Fornitura C.S.I. Regione Piemonte D.D. 1060 del 17 luglio del 2014)

G. Adeguatezza degli spazi

1. Adeguatezza degli spazi - Max 1000 caratteri

L'Atelier sarà in un' aula rettangolare di 60 m². La comunità scolastica ritiene funzionale creare nell'Atelier zone specializzate separate con arredi mobili, per consentire l'allestimento di tre studioli. Ciò consentirà di riunire in ambienti separati gruppi diversi di lavoro. Gli studenti/fruitori potranno utilizzare i dispositivi fissi nell'ambiente, interagendo con dispositivi personali o utilizzare quelli mobili delle classi 2.0. La connessione internet è fruibile da tutti in maniera protetta, le strumentazioni garantiranno molteplici attività.

Stazione audio-video editing: PC desktop alte prestazioni, software audio-video, 2 Monitor, 2 telecamere, Mixer audio con monitor audio, 3 Faretto con piantana, coppia di radio microfoni e 3 panoramici

Studio creativo digitale: lim, workstation PC, document camera, software disegno 3D, scanner e stampante 3D, estrusore stampante 3D, vynil plotter,

Studio robotica: kit di robotica Robot xyPlotter

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

Nella nostra scuola le nuove tecnologie sono riconosciute come uno strumento flessibile a sostegno dell'apprendimento per tutti gli studenti, specialmente per disabili e alunni con bisogni educativi speciali. Anche questo progetto tende a favorire l'inclusione e l'integrazione di persone con tipologie diverse di disabilità. La predisposizione di un Laboratorio creativo digitale, e con strumenti che utilizzano il linguaggio Scratch, consentirà l'interazione di tutti i ragazzi in attività di ideazione, progettazione e realizzazione anche in progetti a classi aperte.

Bonus progetto Atelier

1. Bonus - disagio negli apprendimenti

Ulteriori informazioni

Data invio domanda: 21/04/2016 14.16.46