

Domanda di adesione

Dati del dirigente scolastico

Nome: LILIANA
Cognome: FERZOLA
E-mail:

Utente delegato alla compilazione della domanda

Nome:
Cognome:

Anagrafica dell'istituto

Denominazione: PADULA SCUOLA PRIMARIA CAP.
Tipologia: SCUOLE ELEMENTARI
Codice meccanografico: SAEE86901G
Indirizzo: VIA DANTE ALIGHIERI,32
Comune: PADULA
Telefono:
E-mail scuola: SAIC86900D@istruzione.it
Provincia: SALERNO
Fax:

Dati adesione all'avviso

Avviso pubblico per la realizzazione da parte delle istituzioni scolastiche ed educative statali di atelier creativi e per le competenze chiave nell'ambito del Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)

SEZIONE E - Scheda Tecnica

- Dichiarazione di possesso dei requisiti di ammissione (articolo 3 dell' Avviso)

1. Tipologia di Partecipazione

- ☒ Partecipazione singola
☐ Partecipazione in rete

2. Se la partecipazione è in rete, indicare le istituzioni scolastiche coinvolte

no

3. Disponibilità di spazi idonei per l'atelier all'interno della istituzione scolastica del I ciclo

- ☒ SI
☐ NO

Prot. 1536 AS
del 27/04/2016

A. Qualità della proposta progettuale

1. Descrizione dell'idea (originalità e innovatività) - Max 1000 caratteri

Il progetto mira alla realizzazione di un atelier standard, a bassa specializzazione ed alta flessibilità. Sarà uno spazio all'interno del quale potranno svolgersi varie attività creative e tecniche di scrittura e pittura, manuali e digitali. Sarà attrezzato per migliorare la didattica classica, per attività artistiche, per lo storytelling e il team building, per la robotica, per lo studio delle energie rinnovabili, per la ideazione e creazione di oggetti e prototipi. Tra le idee da realizzare: segnaletica della scuola (e poi dalla classe alla città) per personalizzare e vivacizzare l'ambiente educativo; giochi didattici sulle materie curriculari; sceneggiatura di storie inventate dagli studenti da realizzare nell'ambito del progetto Teatro. Rivolto alla scuola primaria e alla scuola secondaria di I grado prevedrà l'apertura al territorio per diventare un punto di riferimento ed un incubatore di idee e promozione aziendale, idee regalo, gadget, souvenir per il turismo locale.

2. Design delle competenze attese - Max 1000 caratteri

Le competenze attese da sviluppare riguardano sia la sfera individuale sia la sfera sociale e nello specifico: favorire l'apprendimento pratico ed esperienziale delle tecnologie (Learning by doing); stimolare la creatività; applicare e sviluppare metodologie di apprendimento innovative ed alternative; migliorare la cooperazione e la collaborazione nei gruppi di lavoro; garantire l'integrazione contrastando fenomeni di razzismo, sessismo, omofobia e bullismo; favorire l'inclusione di studenti DSA, ADHD.

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

Per la realizzazione del progetto è stata coinvolta tutta la comunità scolastica: gli studenti che hanno partecipato a due contest: 1) il disegno del loro "spazio creativo ideale" e 2) la realizzazione di un gadget, un souvenir o una cartolina sulla più importante attrazione turistica del territorio: la Certosa di Padula; i docenti che hanno proposto delle attività da realizzare in laboratorio relative alle proprie materie ed hanno indicato l'attrezzatura necessaria, con cui allestire l'atelier, per realizzare tali attività.

B. Coerenza con il piano dell'offerta formativa

1. Coerenza con il piano dell'offerta formativa e impatto atteso sull'attività didattica e sulla dispersione scolastica - Max 1000 caratteri

Il progetto è coerente con il PTOF (consultabile sul sito www.icpadula.gov.it) in quanto sarà un'ulteriore strumento 1) per realizzare una scuola "che faccia della sua storia e della sua tradizione l'elemento su cui fondare l'innovazione ed il futuro [L] che abbia la consapevolezza di far parte di una Comunità più ampia con la quale ricercare continuamente il confronto e la collaborazione [L] (pagg.5-6); 2) per migliorare le attività didattiche e le competenze degli studenti "il nostro Istituto promuove l'apprendimento significativo, che si qualifica come: attivo, perché fondato sul "fare consapevole e costruttivo"; costruttivo; collaborativo; intenzionale, contestualizzato, riflessivo, (pag.10, 19); 3) per contrastare la dispersione scolastica in quanto è prevista la "progettazione e realizzazione di specifiche attività per studenti BES, diversamente abili, stranieri" (pag.24).

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

I soggetti coinvolti sono: Comune di Padula, Comune di Sassano, Comunità Montana del Vallo di Diano, Comune di Casalbuono, Comune di Monte San Giacomo, Liceo Scientifico di Padula, Polo Museale della Campania Dott.ssa Utili, Soprintendenza BEAP di Salerno e Avellino, Cooperativa Culturale "La Cantina delle Arti" Sala Consilina, Associazione teatrale "Amici del Teatro" Monte San Giacomo, Istituto arti sceniche, Associazione gruppo teatrale "Pasquale Petrizzo", Biblioteca Parrocchiale "Don A. Pascale" di Arena Bianca, Biblioteca Comunale "Michele De Lisa e Pasquale Petrizzo"

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

I soggetti coinvolti nel progetto per la creazione dell'atelier creativo avranno la possibilità di organizzare delle attività didattiche volte alla ideazione e creazione di oggetti utili alla comunità. A titolo di esempio il Comune di Padula potrà organizzare delle lezioni di toponomastica per far conoscere meglio il territorio comunale e per realizzare una nuova segnaletica

E. Importo richiesto ed eventuali quote di cofinanziamento

1. Importo richiesto al MIUR (max 15.000,00 euro)

15.000,00

2. Tipologia di cofinanziamento

- ☒ cofinanziamento assente
☐ cofinanziamento fino al 15%
☐ cofinanziamento dal 16% al 30%
☐ cofinanziamento dal 31% al 50%
☐ cofinanziamento oltre il 50%

3. Importo eventuale cofinanziamento

0,00

4. Acquisti di beni e attrezzature per l'atelier: indicazione IMPORTO

14.423,07

5. Spese generali e organizzative (max 2% del finanziamento richiesto): indicazione IMPORTO

288,46

6. Spese tecniche e per progettazione (max 2% del finanziamento richiesto): indicazione IMPORTO

288,47

F. Connessione alla rete internet

1. Esistenza di un contratto o una convenzione attiva

☒ SI

☐ NO

2. Indicare contratto o convenzione attiva - Max 1000 caratteri

Contratto stipulato dal Comune (ente proprietario dei locali) con la Vodafone

G. Adeguatezza degli spazi

1. Adeguatezza degli spazi - Max 1000 caratteri

L'atelier digitale verrà creato nell'aula multimediale di dimensione m 5,98 x 7,94 con un'ampia finestra di fronte alla porta di entrata. L'aula è interamente cablata con una decina di punti internet e prese elettriche, nonché dotata di WIFI.

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

La realizzazione dell'atelier creativo ha tra gli obiettivi principali l'inclusione e l'integrazione. Ogni studente, al di là delle sue personali difficoltà, avrà uguale opportunità di apprendimento e condivisione esperienziale. L'atelier creativo può costituire un percorso formativo a favore dell'uguaglianza, volto a diminuire il rischio di esclusione sociale, prevenendo i fenomeni di razzismo, omofobia e bullismo e promuovendo la parità di genere. Strategia didattica per favorire l'inclusione sarà "il gioco" concepito come esperienza coinvolgente e ricca di stimoli, in grado di catturare l'attenzione, attivare e motivare anche i studenti con maggiori difficoltà, accompagnandoli nell'acquisizione di nuove competenze. L'atelier permetterà di giocare in maniera cooperativa sviluppando competenze sociali che favoriscano un clima positivo. Lo scambio, che si svolga tra studenti di cultura, paese o lingua differenti, è sempre utile per la crescita e per l'arricchimento delle competenze

Ulteriori informazioni

Data invio domanda: 27/04/2016 12.46.27

La Dirigente Scolastica
D.ssa *Liliana Perzola*