



## Candidatura N. 1006067 37944 del 12/12/2017 - FESR - Laboratori Innovativi

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	IST. D'ISTRUZIONE SUPERIORE 'EUROPA'
<b>Codice meccanografico</b>	NAIS078002
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
<b>Indirizzo</b>	VIA FIUGGI, 14
<b>Provincia</b>	NA
<b>Comune</b>	Pomigliano D'arco
<b>CAP</b>	80038
<b>Telefono</b>	08119668187
<b>E-mail</b>	NAIS078002@istruzione.it
<b>Sito web</b>	<a href="http://www.isiseuropa.gov.it/">http://www.isiseuropa.gov.it/</a>
<b>Numero alunni</b>	1485
<b>Plessi</b>	NAIS078002 - IST. D'ISTRUZIONE SUPERIORE "EUROPA" NARC078011 - I.P.S. COMM.TU"EUROPA" POMIGLIANO D'ARCO NARC07851A - I.P.S "EUROPA" SERALE POMIGLIANO NATN078016 - IST.TEC. TURISTICO " EUROPA"



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1006067 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	Playing with foreign languages	Non previsto	€ 21.250,00
	<b>TOTALE FORNITURE</b>		<b>€ 21.250,00</b>

### Riepilogo moduli - 10.8.1.B2 Laboratori professionalizzanti

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
IT15-GRAFICA E COMUNICAZIONE BIENNIO - TRIENNIO	Digital video Maker	Non previsto	€ 63.750,00
	<b>TOTALE FORNITURE</b>		<b>€ 63.750,00</b>



## 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

<b>Titolo progetto</b>	Playing with foreign languages
<b>Descrizione progetto</b>	Per rendere attivo lo studio delle lingue occorrono metodologie didattiche che sollecitino l'interesse e la motivazione degli alunni e ambienti digitali che facilitino la messa in situazione e la realizzazione di compiti di realtà che possano coinvolgere varie discipline utilizzando il metodo CLIL. L'ambiente-laboratorio deve rappresentare il naturale complemento dell'aula –laboratorio con la possibilità di interscambi tra classi e all'interno della classe anche mediante l'impiego di risorse social free. L'infrastruttura che si intende realizzare dovrà contenere tutti gli strumenti che consentano l'utilizzo di metodologie innovative che consentano l'inclusione di tutti gli alunni contribuendo alla personalizzazione di percorsi e curricoli e prevedano l'attribuzione di ruoli attivi coerenti con le funzioni conferibili ai profili individuati. L'ISIS Europa è capofila delle Avanguardie educative (Indire) per la Costruzione di contenuti didattici digitali , sperimenta con l'Università di Harward e Indire "Making Learning and Thinking Visible"

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

##### Obiettivi specifici

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

L'implementazione del laboratorio consentirebbe l'ampliamento delle azioni già messe in campo e inserite nel PTOF **riorganizzazione del tempo-scuola**, l'introduzione da tre anni della flessibilità oraria consente l'attivazione di percorsi di potenziamento e di promozione delle eccellenze, nonché di rimotivazione e riorientamento **riorganizzazione didattico-metodologica**: L'utilizzo di metodologie didattiche innovative (service learning, debate, open coesione, impresa in azione ) in tutte le classi (68), e la partecipazione a progetti europei (E twinning, Erasmus+), risulterà potenziata. **innovazione curriculare**, La programmazione dell'attività didattica curriculare si sviluppa a partire dalle competenze trasversali alle quali si interconnettono le competenze degli assi. I consigli di classe paralleli progettano percorsi formativi centrati sulle competenze focus di cittadinanza. L'intero processo conduce alla realizzazione del prodotto finale quale risultato della prestazione dell'allievo in un contesto reale. L'adozione di tale modalità di progettazione didattica ha consentito di ridurre sia la dispersione scolastica che l'assenteismo. **uso di contenuti digitali**: l'Istituto ha riprogettato l'offerta formativa realizzando una piattaforma (Europadigitalschool) per la fruizione di contenuti free preselezionati e di prodotti realizzati dai docenti con gli allievi e la creazione di app per l'utilizzo dei materiali anche attraverso i-phone



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero 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

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola IST. D'ISTRUZIONE SUPERIORE  
'EUROPA' (NAIS078002)

## 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

Nella scuola sono presenti 39 allievi disabili e 41 allievi BES di cui 19 DSA, sono inoltre presenti alunni che presentano una richiesta di speciale attenzione in considerazione della scarsa/non conoscenza della cultura e della lingua italiana. La scuola utilizza dispositivi (Hardware e software) e percorsi flessibili ed operativi, pronti ad essere attivati e regolati in relazione alle necessità. Al fine di consentire un adeguato inserimento degli allievi vengono realizzate attività che consentono di analizzare la situazione in ingresso e a scadenze predefinite al fine di adeguare la progettazione didattica e curare la continuità verticale. La frequenza di malattie che rendono necessari periodi di ospedalizzazione o di cure domiciliari ha reso necessario attrezzare alcune aule con idonei dispositivi per lo streaming delle attività didattiche, e la realizzazione di materiali didattici multimediali da utilizzare on line. La realizzazione del laboratorio linguistico consentirebbe di integrare efficacemente le risorse disponibili e migliorare la fruibilità per l'inclusione. La scuola ha svolto il ruolo di CTS e CTI sono pertanto presenti risorse professionali adeguatamente formate, che svolgono il ruolo di formatori sia all'interno della scuola che nell'Ambito di riferimento di cui la scuola è Polo Formativo

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

La realizzazione di un ambiente di apprendimento innovativo deve prevedere in primo luogo una organizzazione degli spazi e degli arredi che consenta il team working e l'assunzione di compiti e ruoli. Le risorse debbono prevedere la possibile realizzazione di attività accessibili a tutti che siano verificabili e supportabili dal docente (interscambio automatico docente alunno), attività di gruppo, attività che coinvolgono l'intera aula, attività a distanza (webinar, collegamenti skype ecc.). Il laboratorio fungerà da centro di produzione e smistamento delle risorse didattiche in lingua straniera che saranno utilizzate da tutte le classi attraverso l'apposita piattaforma [www.europadigitalschool](http://www.europadigitalschool) prodotta e gestita dalla scuola. Si prevede l'utilizzo del laboratorio oltre che nelle ore curricolari nella attività pomeridiane realizzate con la flessibilità dell'orario, nelle attività di ampliamento dell'offerta formativa inserite nel PTOF. Il laboratorio sarà inoltre utilizzato dai docenti di lingua e dai docenti delle discipline di indirizzo per la produzione di materiali CLIL. La presenza di un impianto con antenna satellitare e relativo decoder consentirà di utilizzare quale materiale didattico trasmissioni in lingua che consentiranno non solo di migliorare le capacità di capire discorsi di una certa lunghezza, ma di comprendere cultura e stili di vita al fine della costruzione di una cittadinanza europea.



**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.**

Saranno necessari piccoli adattamenti edilizi volti essenzialmente all'integrazione ed efficientamento degli impianti elettrici. Saranno utilizzati software free. Si procederà ad una rimodulazione degli spazi al fine di facilitare il co-working e la realizzazione di ambienti che possano favorire la creatività e l'immaginazione anche attraverso la scelta di arredi che non ripropongano l'aula laboratorio ma consistano nella realizzazione di spazi di lavoro aperti e polifunzionali comunque interconnessi che consentano sia il lavoro congiunto che il lavoro per team di obiettivo. La realizzazione del laboratorio consentirà di potenziare l'utilizzo di metodologie quali la simulazione aziendale e il service learning. Le attrezzature dovranno consentire la predisposizione e l'utilizzo di materiali CLIL e videogiochi accattivanti al fine di consentire la diffusione dell'uso della metodologia.

Allegato presente

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

Il progetto si pone nell'ottica del potenziamento delle azioni inserite nel PTOF in relazione agli obiettivi di processo funzionali per il raggiungimento dei traguardi individuati nel RAV e perseguiti attraverso le azioni di miglioramento pianificate nel PDM in relazione agli obiettivi 1-2-3. Le attività curricolari sono sempre centrate sull'esperienza, partendo dall'osservazione e descrizione dei fenomeni. Lo studente apprende per scoperta in ambienti che simulano contesti reali. I percorsi didattici si avvalgono di giochi didattici, esperimenti di laboratorio, esercitazioni, rinforzo e verifiche di apprendimento. I laboratori sono occasioni per favorire l'inclusione di tutti gli alunni, in quanto ognuno ricopre il proprio ruolo, rispettando le diverse intelligenze e le attitudini. I percorsi formativi programmati con la partecipazione dei genitori e degli alunni si concludono con la somministrazione di una prova esperta pluridisciplinare per classi parallele la realizzazione di un prodotto, oggetto di valutazione da parte dei CdC, sulla base di apposite rubriche che valorizzano oltre alle competenze disciplinari anche quelle trasversali. Agli alunni vengono somministrati strumenti di autovalutazione.

### 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: GARR Prot. n. U/409-15/CG del 08/04/2015



<p>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</p>	<p>Si Nell'Istituto sono presenti N° 34 allievi disabili e 39 allievi BES/DSA Il Pai prevede la collaborazione con gli enti pubblici di riferimento e associazioni del territorio. Si prevede non solo l'acquisto di strumenti idonei a garantire l'accessibilità , ma il laboratorio sarà utilizzato per la produzione di materiali accessibili che possano favorire l'apprendimento delle lingue agli allievi disabili e DSA così come stabilito nel PAI</p>
<p>4) connessione con altri spazi laboratoriali della scuola e utilizzo coordinato degli stessi</p>	<p>Si Il Laboratorio che si intende realizzare sarà connesso con tutti gli altri laboratori presenti nella scuola. in particolare con il laboratorio di produzione audio/video, il laboratorio di post produzione, il laboratorio di Fisica, il laboratorio di chimica, il centro di documentazione e stampa, il laboratorio di simulazione aziendale, il laboratorio di grafica</p>
<p>5) utilizzo dei laboratori con metodologia didattica innovativa</p>	<p>Si Coding/pensiero computazionale/programmazione Flipped Classroom TEAL (Technology Enhanced Active Learning) Altro (specificare) L'Istituto utilizza metodologie didattiche innovative quali il Debate, Service learning, Storytelling, CLIL, MLTV , CDD_Libri di Testo, Matematica e realtà. Grammatica valenziale, Geometriko (sono presenti docenti formati su tutte le metodologie indicate e che impiegano le stesse nelle attività curricolari)</p>
<p>6) Utilizzo dei laboratori oltre l'orario scolastico anche per garantire una maggiore apertura al territorio</p>	<p>Si Ore extra curricolari apertura previste: 60</p>

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Playing with foreign languages	€ 21.250,00
<b>TOTALE FORNITURE</b>	<b>€ 21.250,00</b>

## Sezione: Spese Generali

### Riepilogo Spese Generali

Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	(€ 500,00)	€ 500,00
Spese organizzative e gestionali	(€ 500,00)	€ 500,00
Piccoli adattamenti edilizi	(€ 1.500,00)	€ 1.500,00
Pubblicità	(€ 500,00)	€ 500,00
Collaudo	(€ 250,00)	€ 250,00
Addestramento all'uso delle attrezzature	(€ 500,00)	€ 500,00



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero 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  
MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola IST. D'ISTRUZIONE SUPERIORE  
'EUROPA' (NAIS078002)

<b>TOTALE SPESE GENERALI</b>	(€ 3.750,00)	<b>€ 3.750,00</b>
<b>TOTALE FORNITURE</b>		<b>€ 21.250,00</b>
<b>TOTALE PROGETTO</b>		<b>€ 25.000,00</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: Laboratorio di lingue - Lingua straniera

#### Titolo: Playing with foreign languages

#### Sezione: Moduli

#### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Playing with foreign languages
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>Obiettivi del progetto</b></p> <p>Il progetto è finalizzato alla realizzazione di prodotti digitali Ted Talks e videogiochi in lingua straniera in soluzione di continuità con la didattica curriculare per prodotti inserita nel PTOF. Un tale ambiente di apprendimento consente ai ragazzi di agire in situazione, in quanto sono attivamente coinvolti nella produzione di Ted Talks , ossia video divulgatori creativi e originali con sottotitoli , pronti a divenire cloud di riferimento per tutti gli alunni coinvolti nel progetto (sia per i dispositivi android che IOS) e a cascata per tutti gli alunni della scuola e del territorio e videogiochi accessibili . In particolare gli alunni realizzeranno in un clima collaborativo ed innovativo file video-audio su vari temi che saranno sia consultabili che scaricabili con dispositivi alla portata di tutti come telefonini, tablet e pc. La raccolta dei file consentirà di costruire un palinsesto nelle lingue straniere in uso nella scuola (Inglese, spagnolo, tedesco, cinese) completamente digitale trasmesso sulla web tv della scuola autogestita dagli alunni, i videogiochi potranno essere utilizzati attraverso una apposita app</p> <p><b>Impatto sui destinatari: Incremento delle competenze trasversali e disciplinari</b></p> <p>Le attività realizzate saranno sempre centrate sull'esperienza, partendo dall'osservazione e descrizione dei fenomeni per consentire allo studente l'apprendimento per scoperta in situazioni che simulano contesti reali. I percorsi didattici si avvarranno di giochi didattici, esperimenti di laboratorio, assunzione del ruolo di peer educator. Il Ted Talk in lingua straniera sarà preparato dagli alunni su argomenti che saranno concordati con i docenti . Gli alunni dovranno individuare il target di riferimento per conoscerne i bisogni e gli interessi. La pianificazione richiederà la ricerca di informazioni chiare attraverso fonti specialistiche.</p> <p>L'argomento potrà includere temi di matematica, italiano, scienze biologiche, fisiche e sociali, ma anche informazioni su nuove tecnologie e invenzioni e sull'effetto che queste ultime hanno sulla vita delle persone attraverso l'analisi dei processi sottostanti gli argomenti. Questo sistema innovativo di apprendimento consentirà agli studenti "di agire in situazione" e apprendere insieme e di apprendere le lingue giocando</p> <p><b>Inclusione e accessibilità :</b> I prodotti realizzati, con caratteristiche di accessibilità saranno liberamente disponibili per tutti coloro che si collegheranno al sito della scuola, contribuendo pertanto all'ampliamento delle conoscenze sulle tematiche trattate e alla conoscenza delle lingue straniere .</p> <p><b>Apertura della scuola oltre l'orario e nel periodo estivo</b></p> <p>Nella scuola è presente il corso serale pertanto la stessa è aperta dal lunedì al venerdì fino alle ore 21,00. Inoltre la scuola, sta realizzando il progetto Scuola Viva, il Pon Inclusione il Pon Competenze di base e PON Adulti e giovani adulti , è pertanto prevista l'apertura pomeridiana ed estiva. Infine l'applicazione della flessibilità oraria e progettuale (PTOF) consente l'attivazione di laboratori pomeridiani per gruppi di livello L'attuazione del progetto consentirebbe di potenziare le azioni innovative inserite nel PTOF che già si realizzano in orario antimeridiano, nei periodi di sospensione delle attività didattiche e in orario pomeridiano. L'orario dei collaboratori scolastici, degli assistenti amministrativi e degli assistenti di laboratori è organizzato su turni per garantire la realizzazione di tutte le attività.</p> <p><b>Replicabilità nel tempo e sul territorio</b></p> <p>Obiettivo principale sarà la massimizzazione della visibilità di tutte le iniziative messe in campo attraverso la redazione di comunicati periodici sulla radio-web e</p>





sulla web tv della scuola. Saranno realizzate aperture al territorio del laboratorio al quale saranno invitati i genitori, le istituzioni pubbliche e private coinvolte e tutte le istituzioni scolastiche del territorio. Gli alunni presenteranno i propri lavori e i docenti formatori e tutor presenteranno il modello di progettazione didattica utilizzato e i relativi strumenti operativi. La realizzazione dei Ted e videogiochi costituirà un impianto metodologico da diffondere come best practices attraverso video divulgativi che siano in grado di illustrare tutti gli step necessari per l'implementazione del processo e la successione di fasi da seguire per "confezionare" il prodotto su qualsivoglia tematica. I materiali prodotti saranno utilizzabili da tutti i consigli di classi e potranno essere il punto di partenza per le attività da svolgere in classe. L'Istituto è Polo Formativo Ambito 19 pertanto il laboratorio potrà essere utilizzato nelle attività di formazione di II Livello che lo stesso realizza e consentirà il trasferimento delle metodologie utilizzate

Monitoraggio I risultati saranno monitorati con strumenti previsti nel Manuale qualità dell'istituto, certificato ISO 9004:2009. L'impatto sui destinatari sarà rilevato monitorando: l'incremento della motivazione allo studio (incremento atteso 15%); il tasso di non ammessi alla classe successiva (riduzione del 10 %); tasso di abbandono per le classi del biennio (riduzione del 5 %); frequenza scolastica (aumento del 10%); comportamenti a rischio (riduzione del 5%) ; giudizi sospesi (riduzione 5%); autovalutazione del percorso e gradimento L'impatto sui genitori e sui territorio sarà rilevato mediante la somministrazione di schede di monitoraggio soddisfazione. La comunità scolastica ed in particolar modo tutti i CdC in cui sono inseriti gli allievi partecipanti al progetto dovranno esprimere attraverso apposite schede l'impatto del progetto sugli stessi. Gli esiti dei percorsi saranno restituiti al Collegio dei docenti in termini di partecipazione, superamento, gradimento, prodotti realizzati al fine della socializzazione dei percorsi. Ogni prodotto realizzato sarà considerato compito di prestazione e il consiglio di classe in cui sono inseriti gli alunni sarà chiamato ad esprimere la propria valutazione sullo stesso, in base a rubriche di valutazione che terranno conto anche delle competenze trasversali acquisite. Per quanto riguarda la verifica delle competenze di base saranno somministrate prove tipologia Invalsi.

<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2018
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Laboratorio di lingue - Lingua straniera
<b>Sedi dove è previsto l'intervento</b>	NAIS078002

## Sezione: Tipi di forniture

### Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Dispositivi multimediali e digitali di fruizione collettiva (stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, document camera, ecc)	Schermo interattivo LED da 65 pollici	1	€ 2.355,00
Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi)	Supporto mobile per tavolo interattivo	1	€ 434,00



Dispositivi multimediali e digitali di fruizione individuale (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone)	Notebook 15,6' - Intel Core I3 - 8 GB - HD 500 GB	17	€ 528,00
Dispositivi multimediali e digitali di fruizione individuale (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone)	Cuffia microfonica a padiglioni chiusi	17	€ 30,00
Software strettamente indispensabili per l'utilizzo didattico ottimale delle apparecchiature da parte di utenti con bisogni educativi speciali (controllo su totale software non superiore al 20%)	Sistema di lettura OCR e screen reader integrato	1	€ 950,00
Arredi (fissi, mobili, modulari ecc)	Tavolo a forma di mela - diametro 100 cm	10	€ 250,00
Arredi (fissi, mobili, modulari ecc)	Sedia mobile con cestello porta-borse	17	€ 160,00
Software strettamente indispensabili per l'utilizzo didattico ottimale delle apparecchiature (controllo su totale software non superiore al 20%)	SW Rete Didattica e Linguistico	17	€ 160,00
Software strettamente indispensabili per l'utilizzo didattico ottimale delle apparecchiature (controllo su totale software non superiore al 20%)	OPENSOURCE - Open Office. Installazione Software	17	€ 5,00
<b>TOTALE</b>			<b>€ 21.250,00</b>



## Articolazione della candidatura

### 10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori

#### 10.8.1.B2 - Laboratori professionalizzanti

##### Sezione: Progetto

##### Progetto

<b>Titolo progetto</b>	Digital storytelling
<b>Descrizione progetto</b>	Il progetto è finalizzato all'integrazione delle strumentazioni presenti nei laboratori per l'indirizzo tecnico per la grafica e la comunicazione e per l'indirizzo Professionale servizi commerciali, utilizzati anche da tutti gli indirizzi presenti nella scuola e consiste nella creazione di spazi che siano luoghi di innovazione e sperimentazione didattica, artistica e culturale dove gli allievi potranno agire, pensare, valutare, interagire, formulare ipotesi, decidere e risolvere problemi sperimentando la simulazione e il service learning, creando palinsesti originali per la web tv e la radio web <a href="http://www.radioeuropalive.it">www.radioeuropalive.it</a> autogestita dagli allievi. L'ISIS Europa è capofila delle Avanguardie educative (Indire) per la Costruzione di contenuti didattici digitali , sperimenta con l'Università di Harward e Indire "Making Learning and Thinking Visible"

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

##### Obiettivi specifici

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

La strumentazione richiesta servirà a completare la dotazione dei laboratori di grafica per consentire la piena realizzazione di attività che già sono realizzate all'interno della stessa L'Istituto adotta, infatti, la flessibilità curriculare, con una organizzazione del tempo scuola che prevede spazi e tempi per il lavoro a classi aperte, con apertura pomeridiana in tutti i plessi. Alunni, docenti e genitori accedono ad una apposita piattaforma [www.europadigitalschool.it](http://www.europadigitalschool.it) nella quale sono attive le classi digitali con materiali didattici liberamente disponibili o prodotti dai docenti. I libri adottati sono esclusivamente digitali, tutti gli alunni al termine di ciascun anno scolastico devono realizzare un prodotto multimediale i migliori vengono utilizzati per arricchire la mediateca da utilizzare in classe. La scuola è risultata vincitrice di numerosi concorsi che prevedevano la realizzazione di comunicazioni multimediali. Il progetto Aule in mostra sta trasformando l'istituto in un museo, gli alunni progettano e realizzano la trasformazione dell'aula usando appositi software e modelli 3D. Tutte le classi realizzano percorsi pluridisciplinari che partono dalla competenza focus di cittadinanza da attivare. Agli alunni vengono sottoposte prove autentiche pluridisciplinari per classi parallele. Sono attivi progetti per l'uso del Coding, progettazione in Realtà virtuale, realizzazione di App, progettazione e realizzazione di giochi didattici on line.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero 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

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola IST. D'ISTRUZIONE SUPERIORE  
'EUROPA' (NAIS078002)

## 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

Nell'Istituto sono presenti N° 34 allievi disabili e 39 allievi BES/DSA. L'istituto è stato CTS e CTI e pertanto è dotato di personale formato (docenti e ATA) sulla disabilità, sui DSA, sulle problematiche connesse agli allievi BES. È attivo un sportello di supporto per i genitori. Il Pci prevede la collaborazione con gli enti pubblici di riferimento e associazioni del territorio (AGVH, Associazione Dislessia, TMA ecc.). Si prevede non solo l'acquisto di strumenti idonei a garantire l'accessibilità, ma il laboratorio sarà utilizzato per la produzione di materiali che possano favorire l'apprendimento degli allievi disabili e DSA e degli allievi in istruzione domiciliare. I prodotti realizzati, con caratteristiche di accessibilità saranno liberamente disponibili per tutti coloro che si collegheranno al sito della scuola, contribuendo pertanto all'ampliamento delle conoscenze sulle tematiche trattate del territorio. Nei laboratori sono già presenti facilitatori hardware e software. Si propone quindi l'integrazione delle dotazioni già esistenti.

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

Si prevede l'acquisto delle seguenti attrezzature che saranno inserite a completamento dei laboratori: computer dotati di software open source e videoproiettori anche a focale corta, strumentazioni per l'integrazione dei laboratori di audio/video per la fotografia digitale; sala di incisione per la creazione dei file audio per la web radio e per tutti i file video; workstation per il montaggio video per la realizzazione delle attività di post produzione; tastiere braille e screen reader per favorire l'accessibilità.

La strumentazione richiesta prevede anche tutta la cavetteria necessaria, parti opzionali di attrezzature già presenti ed acquistate con fondi FESR da completare per migliorarne l'usabilità, strumenti per l'allestimento di set fotografici e dello studio televisivo già presenti. Si è proceduto a verificare la compatibilità delle dotazioni richieste con quelle già in possesso.



**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.**

La strumentazione di cui si propone l'acquisto dovrà integrare per migliorare l'efficacia e l'efficienza i laboratori di grafica ( progettazione grafica, sala di incisione, post produzione, fotografia). Saranno necessari piccoli adattamenti edilizi volti essenzialmente all'integrazione ed efficientamento degli impianti elettrici. Saranno utilizzati software free. Si procederà ad una rimodulazione degli spazi al fine di facilitare il co-working e la realizzazione di ambienti che possano favorire la creatività e l'immaginazione anche attraverso il riposizionamento di arredi già esistenti ma riutilizzabili mediante un diverso impiego degli spazi. La ricostruzione di sale di registrazione televisive, sale di incisione, studi di fotografia consentirà di potenziare l'utilizzo di metodologie quali la simulazione aziendale e il service learning .

Allegato presente

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

Il progetto si pone nell'ottica del potenziamento delle azioni inserite nel PTOF in relazione agli obiettivi di processo funzionali per il raggiungimento dei traguardi individuati nel RAV e perseguiti attraverso le azioni di miglioramento pianificate nel PDM in relazione agli obiettivi 1-2-3. Le attività curricolari sono sempre centrate sull'esperienza, partendo dall'osservazione e descrizione dei fenomeni. Lo studente apprende per scoperta in ambienti che simulano contesti reali. I percorsi didattici si avvalgono di giochi didattici, esperimenti di laboratorio, esercitazioni. I laboratori sono occasioni per favorire l'inclusione di tutti gli alunni, in quanto ognuno ricopre il proprio ruolo, rispettando le diverse intelligenze e le attitudini. I percorsi formativi pluridisciplinari programmati con la partecipazione dei genitori e degli alunni si concludono con la somministrazione di una prova esperta pluridisciplinare per classi parallele la realizzazione di un prodotto digitale , oggetto di valutazione da parte dei CdC, sulla base di apposite rubriche che valorizzano oltre alle competenze disciplinari anche quelle trasversali. I prodotti partecipano al Concorso interno "Il miglior prodotto". L'Istituto ha conseguito numerosi premi per la realizzazione di prodotti grafici , audio e video Agli alunni vengono somministrati strumenti di autovalutazione Tutte le classi partecipano al progetto [www.pillolediconoscenza.it](http://www.pillolediconoscenza.it)

**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: GARR Prot. n. U/409-15/CG del 08/04/2015
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 Le attrezzature richieste integrano quelle già disponibili a supporto della disabilità e degli allievi con BES. Il Piano annuale dell'inclusione prevede le azioni da realizzare e le strumentazioni necessarie
4) connessione con altri spazi laboratoriali della scuola e utilizzo coordinato degli stessi	Si Nell'Istituto sono presenti l'indirizzo tecnico per il turismo, professionale per i servizi commerciali, professionale per la sanità e i servizi sociali. Tutti gli indirizzi utilizzano i laboratori per la produzione di prodotti multimediali coerenti con i percorsi. le competenze digitali sono state inserite in tutti i percorsi anche con l'ausilio del potenziamento e dell'Alternanza scuola lavoro. Pertanto i laboratori di cui si prevede l'integrazione saranno utilizzati da tutti gli alunni
5) utilizzo dei laboratori con metodologia didattica innovativa	Si Coding/pensiero computazionale/programmazione Altro (specificare) L'istituto utilizza metodologie didattiche innovative quali lo storytelling, Debate, CLIL, Making learning visible teaching (MLTV) sperimentazione in atto con l'Università di Harvard e INDIRE, Service learning
6) Utilizzo dei laboratori oltre l'orario scolastico anche per garantire una maggiore apertura al territorio	Si Ore extra curriculari apertura previste: 60
7) Appartenenza alla rete dei poli tecnico professionali	Si L'istituto è partner del polo tecnico professionale per la grafica TIC MAC e del polo tecnico professionale per il Turismo SiPROT

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Digital video Maker	€ 63.750,00
<b>TOTALE FORNITURE</b>	<b>€ 63.750,00</b>

## Sezione: Spese Generali

### Riepilogo Spese Generali

Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	(€ 1.500,00)	€ 1.500,00
Spese organizzative e gestionali	(€ 1.500,00)	€ 1.500,00
Piccoli adattamenti edilizi	(€ 4.500,00)	€ 4.500,00



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero 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  
MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola IST. D'ISTRUZIONE SUPERIORE  
'EUROPA' (NAIS078002)

Pubblicità	(€ 1.500,00)	€ 1.500,00
Collaudo	(€ 750,00)	€ 750,00
Addestramento all'uso delle attrezzature	(€ 1.500,00)	€ 1.500,00
<b>TOTALE SPESE GENERALI</b>	<b>(€ 11.250,00)</b>	<b>€ 11.250,00</b>
<b>TOTALE FORNITURE</b>		<b>€ 63.750,00</b>
<b>TOTALE PROGETTO</b>		<b>€ 75.000,00</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: IT15-GRAFICA E COMUNICAZIONE BIENNIO - TRIENNIO

#### Titolo: Digital video Maker

#### Sezione: Moduli

#### Dettagli modulo

Titolo modulo

Digital video Maker





## Descrizione modulo

Obiettivo del modulo è la implementazione di attrezzature audio, montaggio video e di registrazione, atti a potenziare laboratori creativi per la produzione di palinsesti originali per la web tv, la web radio e la piattaforma [www.europadigitalschool.it](http://www.europadigitalschool.it). La proposta progettuale è relativa all'esplorazione dei concetti di multimedialità, interattività, ipertestualità e della loro utilizzazione quali aggreganti pluridisciplinari e transdisciplinari finalizzati alla ri-costruzione dell'unità della conoscenza riferita ad una tematica ed ai relativi nodi disciplinari. Presuppone la creazione di culture e ambienti partecipativi e l'utilizzo di nuove forme di narrazione (storytelling, videomaking digitale ecc..) e di comunicazione (ambienti in realtà aumentata e virtuale )

Punto di partenza per la costruzione di un Curricolo Digitale è sicuramente la definizione proposta dal Parlamento Europeo della competenza digitale, considerata tra le competenze "chiave" necessarie a tutte le persone per la loro formazione, e quindi non solo a un segmento particolare di professionisti del settore ICT. Alla base vi è la consapevolezza che non si tratta solo di competenze "operative", acquisite e consolidate attraverso l'uso frequente degli strumenti tecnologici, ma di competenze che hanno natura di tipo trasversale e per molti versi, indipendenti dai mezzi tecnologici, in quanto prevedono attività che mettono in gioco in modo sostanziale abilità di tipo cognitivo e creativo, che si costruiscono a partire dalla prima scolarità. Di qui la necessità di una progettazione verticale che partendo dalle Indicazioni nazionali possa condurre in maniera graduale ma sistematica al raggiungimento delle competenze in uscita previste dalle Linee guida di Riforma dell'Istruzione secondaria di secondo grado.

Il progetto, applicando una metodologia laboratoriale a carattere altamente innovativo, si propone di porre gli alunni di fronte ad una situazione problema, agli stessi verrà richiesto di creare un racconto (storytelling) valido e attendibile dal punto di vista storico/artistico/ culturale, che si potrà tradurre in prodotti quali video, apps, giochi, tracce artistico e musicali, e soprattutto in ambienti innovativi di realtà virtuale e di realtà aumentata. In particolare l'utilizzo della didattica aumentata offre contesti di apprendimento ibridi unici e stimolanti, sviluppa un apprendimento attivo e per scoperta, aumenta l'aspetto motivazionale; la sorpresa continua, infatti, che si cela dietro i marcatori della realtà aumentata, consente di mantenere alta l'attenzione, la curiosità e il desiderio di apprendere. Qualsiasi oggetto, che sia un libro tradizionale o un'opera d'arte, se "aumentato" con strumenti idonei, si trasforma in ambiente di apprendimento, nel quale lo studente può immergersi percorrendolo virtualmente. Lo sviluppo delle competenze trasversali e disciplinari avviene pertanto in percorsi di insegnamento/apprendimento nei quali gli studenti sono incoraggiati alla creatività, al gioco, alla fantasia, alla curiosità, tutti aspetti che vengono esaltati dall'uso di strumenti digitali. Si tratta di percorsi curriculari che consentono all'alunno di diventare realmente competente, in quanto offrono l'opportunità di risolvere un problema o un compito "in maniera autonoma e responsabile", riuscendo, come afferma Pellerey, "a mettere in moto e a orchestrare le proprie risorse interne (capacità cognitive, metacognitive, affettive e relazionali) e quelle esterne".

L'idea è quella di promuovere una forma di narrazione artistico/culturale con l'uso del digitale (digital stoytelling) che, lavorando in maniera creativa sul processo di apprendimento insito nella ricerca guidata e nella produzione di oggetti, generi negli studenti un sapere e un saper fare esperto. Un tale contesto autentico di apprendimento presuppone l'uso di metodologie didattiche attive e collaborative, che pongono al centro lo studente come attivo ricercatore e co-costruttore del proprio processo di apprendimento. Fondamentale in tale proposta curriculare è il ruolo delle discipline, che si presentano non più come fini ma come strumenti per la formazione dell'alunno e lo sviluppo della competenza chiave digitale; si tratta insomma di elaborare percorsi formativi (unità di apprendimento) interdisciplinari e trasversali, che riconducano tutti i saperi disciplinari, a partire da quelli artistici, a un'unica trama curriculare.

Il focus dell'intero Curricolo è incentrato sulla comunicazione attraverso l'uso dei nuovi linguaggi , tale tematica oltre a consentire una progettazione pluridisciplinare , in quanto coinvolge diversi ambiti della cultura (da quello divulgativo a quello scientifico/tecnologico ad esempio), favorisce una strutturazione di percorsi in



maniera progressiva e graduale, a partire dalla scuola dell'infanzia fino agli ordini di scuola di II grado (Licei, Istituti Tecnici e Professionali).

Il curriculum che ne scaturisce si presenta come "essenziale", in quanto prevede percorsi formativi centrati sui nuclei fondanti dei saperi disciplinari e di cittadinanza, e "sostenibile" in quanto promuove a scuola i "saperi per la vita" che qualificano la formazione dell'uomo e del cittadino. Si configura, inoltre, come un percorso educativo e didattico di tipo integrato, inclusivo (l'uso attento delle tecnologie può condurre alla estensione sensoriale volta al superamento delle barriere che le attuali modalità di trasmissione della conoscenza concorrono ad acuire o a determinare), continuo dalla scuola dell'infanzia al secondo ciclo, finalizzata alla costruzione dell'identità. Un aspetto cruciale di tale continuità educativa è costituito dalla progressiva armonizzazione delle metodologie e strategie didattiche, e da un tipo di didattica digitale che prevede l'uso ragionato critico di strumenti di condivisione, scambio e team working (social network e piattaforme di condivisione, strumenti ludo-didattici, classi digitali, app e Web application per la didattica...)

Nell'Istituto Europa già da alcuni anni è attivo un percorso di ricerca azione anche in rete con molte istituzioni scolastiche di ogni ordine e grado, che ha prodotto risultati concreti e verificabili.

I percorsi realizzati sono replicabili e adattabili a differenti realtà e gradi di istruzione

I linguaggi originali e creativi consentiranno la giusta coniugazione di contenuti disciplinari e innovazione tecnologica. Le strumentazioni messe a disposizione saranno tali da consentire l'ideazione, la produzione finale, la distribuzione televisiva e la diretta radio che consentiranno lo sviluppo di competenze specifiche nel digital storytelling, nella messa in scena, nell'allestimento di un set, nella recitazione, nella creazione di library video, nel montaggio, nella distribuzione broadcasting dei contenuti online, e nella messa in onda di palinsesti audio. Con la tecnologia si renderà più efficiente e efficace l'apprendimento, coinvolgendo i ragazzi nella produzione di podcast di vario contenuto, con format di varia natura. In questo modo sarà possibile aggiornare le discipline e rendendo i ragazzi protagonisti del processo di apprendimento, non solo nella costruzione del sapere, ma anche nella distribuzione e pubblicazione di quanto producono.

Tutto ciò assicurerà ai partecipanti l'acquisizione di ulteriori potenzialità espressive e nuovi saperi non estranei al percorso curricolare, che anzi sarà integrato e rinnovato, includendo in maniera adeguata di fasce deboli ed esposte all'emarginazione sociale, dando risposte personalizzate o legate comunque a piccoli gruppi target.

Infatti gli alunni dovranno "lavorare" l'informazione e l'approfondimento dei temi di attualità, degli ambiti più disparati dalla politica all'ambiente, cronaca, cultura, società, sport; impareranno a confrontarsi con i vari tipi di linguaggi giornalistici, adattato dal punto di vista radio e televisivo. Particolare attenzione sarà rivolta alla ricerca di fake news per promuoverne la rimozione e la sostituzione con informazioni verificate

Dalla ideazione alla produzione finale fino alla distribuzione radio e televisiva, i ragazzi verranno sostenuti nell'utilizzo di tutte le strumentazioni necessarie per la scelta delle notizie, scrittura di un servizio, realizzazione di interviste, allestimento di uno studio televisivo, registrazione di uno speech, effettuazione riprese, nel montaggio fino alla distribuzione broadcasting dei contenuti online.

Competenze chiave

- Competenza digitale
- Imparare ad imparare
- Spirito di iniziativa ed imprenditorialità
- Comunicare in lingua madre

metodologie

Problem posing/solving, , Flipped classroom, , MLTV, Project management

Data inizio prevista

01/09/2018



<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	IT15-GRAFICA E COMUNICAZIONE BIENNIO - TRIENNIO
<b>Sedi dove è previsto l'intervento</b>	NATN078016 - 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, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc)	Notebook 15,6' - Intel Core I5 - 8 GB - HD 500 GB	34	€ 730,00
Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc)	WORKSTATION x montaggio video	4	€ 1.750,00
Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc)	Monitor 27" LED - Full-HD 1920x1080 16:9	4	€ 350,00
Software strettamente indispensabili per l'utilizzo didattico ottimale delle apparecchiature (controllo su totale software non superiore al 20%)	OPENSOURCE di Rendering 3D. Installazione Software	38	€ 5,00
Software strettamente indispensabili per l'utilizzo didattico ottimale delle apparecchiature (controllo su totale software non superiore al 20%)	OPENSOURCE Fotoritocco 2D. Installazione Software	38	€ 5,00
Software strettamente indispensabili per l'utilizzo didattico ottimale delle apparecchiature (controllo su totale software non superiore al 20%)	OPENSOURCE ProgeCAD Installazione Software	38	€ 5,00



Software strettamente indispensabili per l'utilizzo didattico ottimale delle apparecchiature (controllo su totale software non superiore al 20%)	SOFTWARE OPENSOURCE Office. Installazione Software	38	€ 5,00
Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc)	Tavoletta Grafica Wireless senza Fili	8	€ 135,00
Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc)	VIDEOPROIETTORE Focale Ultra Corta tecn. 3 LCD	3	€ 980,00
Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc)	VIDEOPROIETTORE DLP - WXGA - HDMI	5	€ 445,00
Strumenti e attrezzature per realizzare attività di robotica, domotica e coding	Drone amatoriale per ripresa aerea completo	1	€ 1.177,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - senza supporto di tipo digitale	MICROFONO A CONDENSATORE diaframma largo da studio	2	€ 220,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - senza supporto di tipo digitale	MICROFONO shotgun	2	€ 220,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - senza supporto di tipo digitale	MICROFONO LAVALIER CON KIT RADIO	4	€ 345,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - senza supporto di tipo digitale	BOOMPOLE asta telescopica	2	€ 110,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione specialistica integrativa - senza supporto di tipo digitale	ASTA MICROFONICA	5	€ 40,00



Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - senza supporto di tipo digitale	Filtro antivento per microfono shotgun	2	€ 60,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione specialistica integrativa - senza supporto di tipo digitale	SUPPORTO SHOTGUN SHOCK MOUNT	2	€ 58,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - senza supporto di tipo digitale	Cassa Amplificata 260 Watt	2	€ 240,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - senza supporto di tipo digitale	Supporto professionale per cassa	2	€ 75,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione specialistica integrativa - senza supporto di tipo digitale	CASSE MONITOR DA STUDIO	6	€ 150,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - con supporto di tipo digitale	REGISTRATORE AUDIO PORTATILE 6 CANALI	2	€ 380,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - con supporto di tipo digitale	INTERFACCIA AUDIO USB 2IN 2 OUT	2	€ 170,00
Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi)	PREAMPLIFICATORE PER CUFFIE 4 CANALI	4	€ 30,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - senza supporto di tipo digitale	CUFFIE PROFESSIONALI DA STUDIO	5	€ 110,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - senza supporto di tipo digitale	OBIETTIVO 24MM T1,5 CINE LENS PER M 4/3	2	€ 690,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - senza supporto di tipo digitale	OBIETTIVO 12MM F/2,8 FOR M 4/3	2	€ 510,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - senza supporto di tipo digitale	ADATTATORE XL 0,64 REFLEX- M 4/3	2	€ 750,00



Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - con supporto di tipo digitale	KIT FLASH DA STUDIO MOVE 400 COMPLETO DI STATIVI	2	€ 550,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - senza supporto di tipo digitale	STATIVO PROFESSIONALE X ILLUMINATORI	4	€ 60,00
Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi)	PESO 3 KG PER STATIVO	8	€ 50,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - con supporto di tipo digitale	ILLUMINATORE VIDEO LED 600	4	€ 190,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - senza supporto di tipo digitale	SOFTBOX 60X60CM	2	€ 60,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - con supporto di tipo digitale	FLAH DEDICATO A SLITTA 60 PER 4/3	4	€ 150,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - senza supporto di tipo digitale	PANNELLI REFLECTOR 5 IN 1 95X125CM	2	€ 60,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - senza supporto di tipo digitale	Falcon Eyes - Supporto per Background 4	2	€ 120,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - senza supporto di tipo digitale	CAVALLETTO FOTOGRAFICO	4	€ 130,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - senza supporto di tipo digitale	CAVALLETTO PER VIDEO RIPRESE	2	€ 290,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - senza supporto di tipo digitale	SLIDER FOTO-VIDEO	2	€ 280,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - senza supporto di tipo digitale	Rig a spalla SISTEMA A CANNE	2	€ 150,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - senza supporto di tipo digitale	Follow focus con piastra rapida	2	€ 150,00



Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - con supporto di tipo digitale	GOBBO ELETTRONICO CON Telecomando - 100x100	2	€ 200,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - con supporto di tipo digitale	SOUNDSHIELD PANNELLO ANTIRIFLESSIONI	2	€ 130,00
Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi)	CAVO MICROFONICO 6 MT	8	€ 20,00
Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi)	CAVO MICROFONICO 9 MT	4	€ 25,00
Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi)	CAVO Jack 3 MT	6	€ 15,00
Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi)	ADATTATORE CAVO JACK - XLR/F/XLRM	8	€ 10,00
Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi)	ADATTATORE JACK STEREO	14	€ 8,00
Materiale di facile consumo (limite 10%)	KIT BATTERIE CON CARICATORE	9	€ 20,00
Materiale di facile consumo (limite 10%)	FONDALE IN CARTA	8	€ 60,00
Materiale di facile consumo (limite 10%)	FONDALE IN STOFFA	8	€ 100,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - con supporto di tipo digitale	SCHEDA MICRO/SD 64GB 1000X	2	€ 90,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - con supporto di tipo digitale	SCHEDA SD 32GB 1000X	2	€ 50,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione standard - con supporto di tipo digitale	SCHEDA SD 16GB 633X	4	€ 25,00
Ausili per l'utilizzo di strumenti e attrezzature per utenti con bisogni educativi speciali	Display braille con connessione USB	1	€ 2.400,00



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero 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  
MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola IST. D'ISTRUZIONE SUPERIORE  
'EUROPA' (NAIS078002)

Software strettamente indispensabili per l'utilizzo didattico ottimale delle apparecchiature da parte di utenti con bisogni educativi speciali (controllo su totale software non superiore al 20%)	Sistema di lettura OCR e screen reader integrato	1	€ 950,00
<b>TOTALE</b>			<b>€ 63.750,00</b>





## Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Playing with foreign languages	€ 25.000,00
Digital storytelling	€ 75.000,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 100.000,00</b>

<b>Avviso</b>	37944 del 12/12/2017 - FESR - Laboratori Innovativi(Piano 1006067)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 100.000,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	14
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	17/01/2018
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	60
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	19/01/2018
<b>Data e ora inoltro</b>	06/03/2018 15:58:07
<b>Si garantisce l'attuazione di progetti che supportino lo sviluppo sostenibile rispettando i principali criteri stabiliti dal MATTM</b>	Sì
<b>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</b>	Sì

#### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
<b>10.8.1.B1</b> - Laboratori per lo sviluppo delle competenze di base	Laboratorio di lingue - Lingua straniera: <u>Playing with foreign languages</u>	€ 21.250,00	Non previsto
	<b>Totale forniture</b>	<b>€ 21.250,00</b>	
	<b>Totale Spese Generali</b>	<b>€ 3.750,00</b>	
	<b>Totale Progetto</b>	<b>€ 25.000,00</b>	
<b>10.8.1.B2</b> - Laboratori professionalizzanti	IT15-GRAFICA E COMUNICAZIONE BIENNIO - TRIENNIO: <u>Digital video Maker</u>	€ 63.750,00	Non previsto
	<b>Totale forniture</b>	<b>€ 63.750,00</b>	
	<b>Totale Spese Generali</b>	<b>€ 11.250,00</b>	



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero 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  
MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola IST. D'ISTRUZIONE SUPERIORE  
'EUROPA' (NAIS078002)

	<b>Totale Progetto</b>	<b>€ 75.000,00</b>	
	<b>TOTALE PIANO</b>	<b>€ 100.000,00</b>	