



Candidatura N. 12947  
2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	I. C. VENOSTA GROSIO
<b>Codice meccanografico</b>	SOIC808001
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	PIAZZALE RINALDI N. 1
<b>Provincia</b>	SO
<b>Comune</b>	Grosio
<b>CAP</b>	23033
<b>Telefono</b>	0342887595
<b>E-mail</b>	SOIC808001@istruzione.it
<b>Sito web</b>	icgrosio.gov.it
<b>Numero alunni</b>	411
<b>Plessi</b>	SOAA80801T - GROSIO SCUOLA INFANZIA SOEE808013 - GROSIO SCUOLA PRIMARIA SOMM808012 - GROSIO SCUOLA SECOND. I GRADO

Sezione: Rilevazioni dati sulla scuola

Criteria di ammissione/selezione come da Avviso



Numero di aree da destinare ad ambienti digitali	16
Numero di aree da destinare ad ambienti digitali provviste di copertura rete	16
Percentuale del livello di copertura della rete esistente	100%
Con questa proposta progettuale quante classi pensate di coinvolgere?	16
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su sezioni intere?	Sì - N. sezioni 4
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su un insieme di classi dello stesso anno?	No
Il progetto prevede l'impiego di ambienti e dispositivi digitali per l'inclusione o l'integrazione in coerenza con la Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità e con la normativa italiana (BES) e con il PAI (Piano Annuale per l'Inclusività) – Direttiva Ministeriale del 27 dicembre 2012 e C.M. n. 8 del 2013, prot.561	Sì
livello di coinvolgimento della scuola nel progetto e coerenza dell'intervento con almeno uno di questi progetti: didattica attiva, laboratorialità, mobile learning, impiego di contenuti e repository digitali, impiego degli spazi didattici inseriti nel Piano dell'offerta formativa (specificare il livello di diffusione di progetti coerenti)	tutte le classi
Servizi online disponibili	Registro elettronico Webmail Materiali didattici online

## Rilevazione connettività in ingresso

Fornitore della connettività	EOLO 10 PLUS
Estremi del contratto	SCRITTURA PRIVATA CON COMUNE DI GROSIO PER FORNITURA GRATUITA



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 12947 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli tipo 10.8.1.A3

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
6	POSTAZIONI PER L'UTENZA	€ 2.000,00	€ 2.000,00
5	ATTIVAMENTE DIGITALE	€ 20.000,00	€ 19.000,00
	<b>TOTALE FORNITURE</b>		<b>€ 21.000,00</b>

## Articolazione della candidatura

### 10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori

#### 10.8.1.A3 - Ambienti multimediali

### Sezione: Progetto

#### Progetto

Progetto	
<b>Titolo progetto</b>	ATTIVAMENTE DIGITALE
<b>Descrizione progetto</b>	<p>Il progetto si propone di dotare le aule scolastiche di proiettori interattivi, trasformando l'ambiente di apprendimento, promuovendo una didattica attiva, interattiva, laboratoriale, attuando interventi di individualizzazione e personalizzazione orientati alla valorizzazione delle differenze, sollecitando processi di apprendimento basati sull'esplorazione, la scoperta, la problematizzazione, la costruzione sociale e comunitaria delle conoscenze. Tutto ciò contribuisce alla diversificazione dei servizi erogati, all'innalzamento della qualità ed al successo formativo.</p> <p>I destinatari diretti del progetto sono gli alunni, i docenti, che avranno la possibilità di svolgere una didattica con le TIC, accedendo al web, utilizzando prodotti multimediali e le LIM/proiettori interattivi.</p> <p>Queste le peculiarità:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• riorganizzazione del tempo-scuola: tramite la possibilità di gestire in maniera più efficace ed efficiente la comunicazione sia all'interno della scuola che verso le famiglie; snellendo le procedure burocratiche i docenti avranno modo di migliorare quantitativamente e qualitativamente la loro presenza in aula con gli alunni, a scuola con gli altri docenti e con le famiglie; riducendo i tempi necessari per la condivisione di documenti (dapprima cartacei) e semplificando le procedure interne (incentivo all'uso di registri elettronici) e di comunicazione col MIUR e SIDI; riducendo i costi grazie al processo di dematerializzazione in essere; rendendo più agevoli le comunicazioni tra i diversi plessi del nostro istituto.</li><li>• riorganizzazione didattico-metodologica: per i docenti e gli studenti è possibile accedere a nuovi contenuti grazie all'accesso ad internet; si avviano progetti di collaborazione con scuole estere tramite la videoconferenza e le piattaforme dei contenuti; le attività didattiche disciplinari nel nuovo ambiente "connesso" sono progettate come momenti di particolare attività per lo studente, che formula le proprie ipotesi e ne controlla le conseguenze, progetta e sperimenta, discute e argomenta le proprie scelte, impara a raccogliere dati dal web, ad analizzarli e a confrontarli con le ipotesi formulate, negozia e costruisce significati interindividuali, porta a conclusioni temporanee e a nuove aperture per la costruzione delle conoscenze personali e collettive.</li><li>• innovazione curriculare: la scuola non può trascurare i profondi mutamenti che la diffusione delle tecnologie sta producendo nel modo di relazionarsi con la gente, e deve assumere un ruolo strategico nell'educare le nuove generazioni, sia proponendo tecnologie della comunicazione come strumento in grado di potenziare lo studio e i processi di apprendimento individuali, sia aiutandoli a scoprire il mondo che ci circonda e ad analizzarlo con i laboratori scientifici, sia guidandoli al processo di concretizzazione delle idee: dal progetto "teorico" alla realizzazione fisica (stampante 3D).</li><li>• uso di contenuti digitali: la spinta all'innovazione e l'utilizzo degli strumenti digitali in classe connessi ad internet garantiscono la creazione di materiale scolastico multimediale. I docenti devono realizzare delle unità didattiche interattive, per stimolare e accompagnare i ragazzi verso l'utilizzo efficiente e responsabile delle risorse e assicurare un apprendimento produttivo. Gli alunni possono interagire, modificare o creare a loro volta del nuovo contenuto analizzando le fonti messe a disposizione dal vasto mondo del web, possono creare documentazione da poter utilizzare offline (ebook) o online (web-book).</li></ul>

### Sezione: Caratteristiche del Progetto

#### Obiettivi specifici e risultati attesi

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

Obiettivi specifici e risultati attesi AULE AUMENTATE L'esigenza della scuola è quella di prevedere l'aumento delle tecnologie, dotando il maggior numero di aule e spazi tradizionali con strumenti per la fruizione collettiva e individuale del web e di contenuti, per l'interazione di classi anche diverse in gruppi di apprendimento, in collegamento wireless, per una integrazione quotidiana del digitale nella didattica. Permetterà ai docenti e soprattutto agli allievi di: apprendere attraverso modalità didattiche mediate dalle ICT, permettere lo sviluppo di una didattica collaborativa di classe, facilitare la



comunicazione, la ricerca, l'accesso alle informazioni e alle risorse, ai materiali didattici da parte degli allievi e dei docenti, condividere i registri informatici e altri strumenti e software didattici usufruibili on line, accedere al portale della scuola, saper utilizzare il computer e altre tecnologie per comunicare e instaurare rapporti collaborativi; gestire in modalità utile e non solo ludica della risorsa Internet; porre le basi infrastrutturali per la didattica 3.0; aprire un nuovo canale di comunicazione e formazione tra e verso i discenti. L'ipotesi progettuale parte dai bisogni degli alunni e dalla personalizzazione degli apprendimenti e mira a trasformare in modo funzionale l'ambiente di apprendimento attraverso l'uso integrato di tecnologie digitali scelte ed organizzate per garantire agli alunni l'acquisizione delle competenze, favorendo la riduzione dei divari territoriali, la promozione delle eccellenze, assicurando a ciascuno la possibilità del successo formativo e la valorizzazione dei meriti personali, indipendentemente dal contesto socio-economico di provenienza. L'obiettivo prioritario è quello di innalzare i livelli di apprendimento e delle competenze chiave, assicurare l'equità di accesso e di ridurre il fenomeno della dispersione scolastica, attraverso il potenziamento e adeguamento delle dotazioni tecnologiche, favorendo la promozione di risorse di apprendimento online e l'allestimento di una scuola digitale. Si interverrà anche sull'aggiornamento dei singoli laboratori di settore (scientifici, informatici, linguistici, musicali,) e sull'apprendimento delle competenze chiave, sia per migliorare l'attrattività e la fruibilità degli ambienti scolastici da parte degli allievi, sia per innalzare il livello di erogazione dei servizi di formazione offerti. Supporto al processo di digitalizzazione, semplificazione e "dematerializzazione" e riqualificazione degli ambienti per la formazione degli insegnanti, grazie alla realizzazione di specifici spazi di studio. Sarà quindi potenziato l'accesso agli ambienti delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione. Considerata la conformazione geomorfologica del territorio, l'ubicazione dei diversi plessi che costituiscono l'Istituto, la distanza dai centri di ricerca, dalle università, dai centri di formazione della provincia, l'offerta ridotta di eventi culturali rivolti sia agli insegnanti sia agli alunni si ritiene indispensabile il potenziamento delle strumentazioni attualmente presenti.

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

Il progetto mira ad introdurre approcci metodologico-didattici innovativi e inclusivi basati su ambienti di apprendimento integrati per favorire il successo scolastico di tutti gli alunni attraverso il superamento delle difficoltà di inclusione. L'uso sistematico nella didattica quotidiana delle potenzialità delle tecnologie digitali permette l'organizzazione degli alunni per gruppi eterogenei: rottura del gruppo classe, in un'ottica di cooperative learning e peer education per svolgere attività differenziate e personalizzate. Tutto ciò richiede l'implementazione delle dotazioni e delle infrastrutture tecnologiche per l'apprendimento: software per la didattica, hardware utilizzati a scopi didattici (PC, proiettore interattivo) e ambienti tecnologici per l'apprendimento. • La dilatazione dell'aula può però assumere anche aspetti temporali ampliando in tal modo il tempo scuola funzionale all'apprendimento. La classe, nella sua forma virtuale, può infatti vivere anche • oltre la fine delle lezioni. Si possono generare forme di comunicazione nuove attraverso l'utilizzo della Rete tra studenti e tra insegnante e studenti. L'ora di lezione si dilata e può essere "rivissuta" in un secondo momento secondo le esigenze individuali di apprendimento. La lezione può essere ampliata, rivisitata, sezionata nei suoi aspetti disciplinari e metodologici. Grazie ad un competente utilizzo da parte del docente è possibile sviluppare vere e proprie forme di apprendimento a distanza direttamente collegate alla lezione in classe. Pertanto è necessario riorganizzare in modo flessibile gli arredi per permettere agli alunni di svolgere attività laboratoriali diversificate, di lavorare per gruppi e di condividere con i pari (peer to peer). Il tipo di arredi e la progettazione dei setting sarà legata alle metodologie che verranno implementate nel nuovo ambiente, finalizzate a rendere i ragazzi protagonisti attivi di un processo di smontaggio e rimontaggio delle informazioni. In una logica costruttivista tipica della didattica laboratoriale come il flip teaching, la classe, suddivisa in piccoli gruppi, lavorerebbe in isole di apprendimento, ambienti di ricerca e di confronto continuo con il bagaglio di esperienze e conoscenze pregresse. L'allestimento di aule fornite di WiFi, attrezzate con notebook e PROIETTORE INTERATTIVO consentirebbe di utilizzare con continuità le potenzialità offerte dalle risorse digitali e dalle apparecchiature tecnologiche. I ragazzi avrebbero a disposizione una ingente quantità di materiali che potrebbero condividere, modificare o riorganizzare in maniera collaborativa. Fondamentale il ruolo dei forum di discussione per imparare in modo costruttivo e per raggiungere diversi obiettivi trasversali. E' previsto un piano di formazione per docenti dove è previsto l'aumento delle competenze relativamente ai processi di digitalizzazione e di innovazione tecnologica. Sperimentazione in classe di percorsi di apprendimento basati sull'uso di tecnologie

multimediali realizzati in una logica di completa inclusione dei soggetti con bisogni speciali. Questi percorsi didattici sono frutto della progettazione collaborativa di più docenti sia curricolari che di sostegno e favoriscono i processi di apprendimento e l'acquisizione di autonomie di base, che contribuiscono ad accrescere l'attenzione e la motivazione, aspetti non trascurabili in alunni non italofofoni.

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

Il progetto prevede di migliorare l'individualizzazione della didattica attraverso l'uso di tecnologie informatiche a favore dell'integrazione:

Formare una comunità di pratica e sviluppare percorsi didattici integrati da nuove tecnologie

Stimolare la circolazione di esperienze didattiche integrate con le nuove tecnologie

Promuovere una didattica inclusiva e alle buone prassi educative per l'inclusione, estese però a tutta la tematica dei Bisogni educativi Speciali.

In particolare, prevede l'uso del proiettore interattivo per l'individualizzazione didattica:

- utilizzo di risorse multimediali e per la programmazione di attività didattiche, sia come presentazione che come elaborazione delle stesse;
- trasformazione, destrutturazione e semplificazione del materiale didattico presentato a tutta la classe per facilitare l'apprendimento di alunni con difficoltà;
- gestione dei tempi dell'attività didattica, recuperando quanto fatto in precedenza e salvato sulla LIM;
- creazione di archivi di risorse multimediali, ipertestuali e interattive, facilmente recuperabili in qualsiasi momento dell'attività didattica;
- utilizzo in piccolo gruppo, ma anche sottoforma di gioco didattico per tutti, di software o attività specifiche per il potenziamento di abilità e conoscenze da consolidare in alunni con disturbi specifici dell'apprendimento (DSA) o con disabilità.

Nel caso di alunni con DSA e disabilità, fare riferimento nella prassi formativa agli stili di apprendimento e alle diverse strategie che lo caratterizzano diventa un elemento essenziale e dirimente per il loro successo scolastico e la tecnologia certamente aiuta questo processo.

Per stili di apprendimento intendiamo modalità cognitive (da quelle percettive a quelle operative) che lo studente utilizza abitualmente in situazioni di raccolta ed elaborazione di informazioni, per la loro memorizzazione e la loro utilizzazione nello studio in generale. La predisposizione verso certe modalità piuttosto che altre non è considerata come 'innata' e 'fissa', ma come una costruzione risultante dall'esperienza

che i singoli hanno fatto fino a quel momento e che può essere modificata se essi lo ritengono opportuno.

Ai docenti è utile conoscere quali sono gli stili prevalenti tra i loro studenti, sia per tenerli presenti nell'intento di rendere più efficaci le loro lezioni, sia per contrastarli quando risultassero più di ostacolo che di aiuto, facilitando l'uso di stili ritenuti più adeguati. L'attenzione per gli stili degli allievi consente inoltre di valorizzare alcune caratteristiche su cui non ci si sofferma adeguatamente e favorisce le relazioni interpersonali. Non si tratta di contrapporre una modalità ad un'altra, ma di esplicitare quando è più efficace e opportuna una e quando l'altra.

Tramite l'utilizzo di sistemi di condivisione di contenuti e di videoconferenza, inoltre, è possibile sostenere gli studenti nell'apprendimento, anche a prescindere dalla loro presenza fisica in classe, grazie a capacità di registrazione e memorizzazione delle lezioni tenute. Ciò consente all'alunno che si assenta frequentemente e a chiunque ne avesse bisogno, di non sentirsi mai escluso dal processo di insegnamento-apprendimento e di essere incluso nelle dinamiche della propria classe. Si faccia ad esempio riferimento al progetto di inclusione con ottimo successo *Smart Inclusion* promosso dal MIUR per favorire la partecipazione a distanza degli alunni ospedalizzati: un servizio che si pone l'obiettivo di migliorare la permanenza in ospedale dei pazienti più giovani, creando un ponte tecnologico virtuale fra loro, la scuola, le famiglie e il personale sanitario.

**Elementi di congruità e coerenza della proposta progettuale con il POF della scuola  
cfr Capitolo 3. "Modalità di partecipazione" al punto 1 lett. b) dell'Avviso**

**Si richiede di indicare il titolo di quei progetti inseriti nel POF coerenti con il presente Progetto e di riportare anche il link al POF stesso.**

La scuola, all'interno del proprio mandato istituzionale, è attenta a cogliere i cambiamenti sociali, economici e tecnologici del contesto specifico e generale in cui opera; muove i propri processi nella direzione dell'innovazione, adeguandoli alle attese dei portatori di interesse visti anche come cittadini- utenti di una società del futuro. E' attivato il sito web e nel quadro funzionale dei profili organizzativi della scuola sono previste due funzioni strumentali sulla Comunicazione e Multimedialità. L' incremento consistente della dotazione tecnologica e del numero delle LIM può innescare processi di miglioramento della didattica nella direzione dell'innovazione tecnologica continua, consentendo di rimodulare metodologie didattiche, ambienti di apprendimento, offrendo nuovi stimoli e motivazioni ai processi di insegnamento/apprendimento; l'utilizzo delle LIM, introduce elementi innovativi che permettono di rinnovare le metodologie didattiche e gli ambienti di apprendimento offrendo nuovi stimoli e motivando maggiormente gli alunni e gli insegnanti; rende possibili apprendimenti multitasking didatticamente significativi e modelli di formazione che fanno emergere attitudini, intelligenze multiple; promuove il protagonismo degli alunni, facilita modalità di cooperative learning e di peer education; favorisce l'integrazione degli alunni con disabilità e con difficoltà.

Il progetto **ATTIVAMENTE DIGITALE** è una opportunità che viene data al nostro Ente Scolastico per migliorare le metodologie didattiche collaborative e laboratori ali ed offrire ai nostri allievi uno spazio tecnologico che permetta di sviluppare le loro conoscenze con la dovuta autonomia nella scoperta delle fonti e nella rielaborazione delle proprie conoscenze

Questo sviluppo permetterà di ottenere una ricaduta notevole sia sulla didattica sia sul funzionamento e sull'organizzazione scolastica. Si potranno sviluppare e migliorare notevolmente servizi come l'E-Learning, la gestione dei contenuti digitali e le lezioni multimediali; inoltre si otterrà un processo di miglioramento del Know-how tecnologico dei

nostri docenti.

Progetti POF che implicano l'utilizzo di una connessione:

1. Progetto "INGLESE NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA" . È rivolto ai bambini di cinque anni per un primo approccio ludico alla lingua inglese. La durata è annuale ed è prevista un'ora la settimana per ciascun gruppo (40 ore totali). Verrà effettuato con l'intervento di un esperto interno o esterno.
2. Progetto " ENTRA...GIOCA...IMPARA" rivolto ai bambini di cinque anni, per un avvio precoce alla conoscenza e all'uso delle nuove tecnologie attraverso l'utilizzo del computer e della lavagna interattiva.
- 3 . Laboratorio multimediale: "Attiv@mente" attività di durata annuale (un'ora settimanale) per approfondire i contenuti didattici attraverso ricerche, esperienze significative e attività espressive. Attività di recupero e potenziamento con l'ausilio di strumenti informatici.
4. Laboratorio musicale: "In...canto musicale" si vuole potenziare nei bambini la passione e l'amore per la musica e il canto.
5. laboratorio di promozione della lettura: "LETTURA, CHE PASSIONE!
6. Progetto "LA MULTIMEDIALITÀ NEI CURRICOLI", rivolto alle classi 1<sup>e</sup> - 2<sup>e</sup> - 3<sup>e</sup> di durata annuale.

LINK AL POF: [http://www.icgrosio.gov.it/images/documenti/b\\_pof.pdf](http://www.icgrosio.gov.it/images/documenti/b_pof.pdf)

**Descrizione del modello di ambiente che si intende realizzare ed eventuale allegato  
(cfr Capitolo 3. "Modalità di partecipazione" al punto 1 lett. c) dell'Avviso)  
Si ricorda di esporre puntualmente le modalità di collocazione delle attrezzature che si intende  
acquistare**

Descrizione AULE AUMENTATE dalla tecnologia

**LA SOLUZIONE È COMPOSTA DA:**

n.12 PROIETTORI INTERATTIVI

n.6 notebook

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
POSTAZIONI PER L'UTENZA	€ 2.000,00
ATTIVAMENTE DIGITALE	€ 19.000,00
<b>TOTALE FORNITURE</b>	<b>€ 21.000,00</b>



## Sezione: Spese Generali

### Riepilogo Spese Generali

Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	2,00 % (€ 440,00)	€ 400,00
Spese organizzative e gestionali	2,00 % (€ 440,00)	€ 0,00
Piccoli adattamenti edilizi	6,00 % (€ 1.320,00)	€ 0,00
Pubblicità	2,00 % (€ 440,00)	€ 100,00
Collaudo	1,00 % (€ 220,00)	€ 100,00
Addestramento all'uso delle attrezzature	2,00 % (€ 440,00)	€ 400,00
<b>TOTALE SPESE GENERALI</b>	(€ 1.000,00)	<b>€ 1.000,00</b>
<b>TOTALE FORNITURE</b>		<b>€ 21.000,00</b>
<b>TOTALE PROGETTO</b>		<b>€ 22.000,00</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: 6  
Titolo: POSTAZIONI PER L'UTENZA

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	POSTAZIONI PER L'UTENZA
<b>Descrizione modulo</b>	Acquisto di una postazione per dare la possibilità alla segreteria, ai collaboratori scolastici e all'utenza di fruire dei servizi digitali della scuola
<b>Data inizio prevista</b>	06/01/2016
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2016
<b>Tipo Modulo</b>	Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati ed ai servizi digitali della scuola.
<b>Sedi dove è previsto l'intervento</b>	SOMM808012

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
PC Laptop (Notebook)	PC Portatili	4	€ 500,00
<b>TOTALE</b>			<b>€ 2.000,00</b>

Elenco dei moduli  
Modulo: 5  
Titolo: ATTIVAMENTE DIGITALE

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	ATTIVAMENTE DIGITALE
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Realizzazione di aule aumentate dalla tecnologia.</p> <p>Gli obiettivi specifici previsti e i risultati che ci prefissiamo di raggiungere con tale progetto sono:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• favorire l'apprendimento delle competenze chiave,</li><li>• facilitare l'accesso ai contenuti presenti nel web;</li><li>• favorire "l'inclusione digitale, uno degli obiettivi dell'Agenda Digitale, incrementando l'accesso a internet, le competenze digitali e la fruizione di informazioni e servizi online tra studenti di contesti sociali svantaggiati o studenti BES, DSA e disabili2";</li><li>• l'aumento della capacità di programmazione, di progettazione, di valutazione e di controllo;</li><li>• favorire una cultura aperta alle innovazioni;</li><li>• favorire la centralità dell'alunno, nel quadro di una cooperazione tra scuola e genitori favorendo la comunicazione scuola-famiglia, fornendo un servizio attento al rapporto con i genitori/tutori (supporto all'utilizzo del registro online);</li><li>• promuovere e sostenere l'innovazione per il miglioramento continuo della qualità dell'offerta formativa e dell'apprendimento, fornendo alle scuole modelli e strumenti per valutare il proprio lavoro e per identificare, valorizzare e utilizzare efficacemente le risorse disponibili, e per promuovere un migliore riconoscimento delle proprie potenzialità e dei risultati raggiunti dagli studenti e garantire a questi ultimi le competenze necessarie per un buon inserimento professionale e sociale, quindi la prosecuzione degli studi, attraverso la collaborazione con le imprese e le università e lo sviluppo di percorsi di formazione iniziale e permanente (lifelong learning);</li><li>• consentire l'erogazione di servizi per gli utenti fruibili in modalità mobile.</li></ul>
<b>Data inizio prevista</b>	06/01/2016
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2016
<b>Tipo Modulo</b>	Aule "aumentate" dalla tecnologia
<b>Sedi dove è previsto l'intervento</b>	SOEE808013 SOMM808012

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Videoproiettori fissi interattivi	12 videoproiettori interattivi	15	€ 1.200,00
PC Laptop (Notebook)	2 notebook	2	€ 500,00
<b>TOTALE</b>			<b>€ 19.000,00</b>

## Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI(Piano 12947)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 22.000,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	3989/C43
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	28/09/2015
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	3990/C43
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	29/09/2015
<b>Data e ora inoltro</b>	30/11/2015 12:42:24
<b>Si garantisce l'attuazione di progetti che supportino lo sviluppo sostenibile rispettando i principali criteri stabiliti dal MATTM</b>	Si
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2014) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Si

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati ed ai servizi digitali della scuola.: <u>POSTAZIONI PER L'UTENZA</u>	€ 2.000,00	€ 2.000,00
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Aule "aumentate" dalla tecnologia: <u>ATTIVAMENTE DIGITALE</u>	€ 19.000,00	€ 20.000,00
	<b>Totale forniture</b>	<b>€ 21.000,00</b>	
	<b>Totale Spese Generali</b>	<b>€ 1.000,00</b>	
	<b>Totale Progetto</b>	<b>€ 22.000,00</b>	€ 22.000,00
	<b>TOTALE PIANO</b>	<b>€ 22.000,00</b>	