

Candidatura N. 10500
2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici	
Denominazione	GUGLIELMO MARCONI
Codice meccanografico	ANTF03000L
Tipo istituto	ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE
Indirizzo	VIA R. SANZIO 8
Provincia	AN
Comune	Jesi
CAP	60035
Telefono	0731204550
E-mail	ANTF03000L@istruzione.it
Sito web	www.itismarconi-jesi.gov.it
Numero alunni	766
Plessi	ANTF03000L - GUGLIELMO MARCONI

Sezione: Rilevazioni dati sulla scuola

Criteri di ammissione/selezione come da Avviso

Numero di aree da destinare ad ambienti digitali	2
Numero di aree da destinare ad ambienti digitali provviste di copertura rete	2
Percentuale del livello di copertura della rete esistente	100%
Con questa proposta progettuale quante classi pensate di coinvolgere?	10
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su sezioni intere?	Sì - N. sezioni 2
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su un insieme di classi dello stesso anno?	Sì - Alcune classi dello stesso anno
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 E-learning a sostegno degli studenti Formazione docenti Materiali didattici online

Rilevazione connettività in ingresso

Fornitore della connettività	TELECOM ITALIA
Estremi del contratto	CONVENZIONE CONSIP FONIA 4 N.64BU3361BUCF4

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 10500 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli tipo 10.8.1.A3

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
6	Realizzazione postazioni per Sala Docenti e Vicepresidenza	€ 2.000,00	€ 1.870,00
3	Realizzazione della Community Class	€ 20.000,00	€ 17.430,00
	TOTALE FORNITURE		€ 19.300,00

Articolazione della candidatura

10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori

10.8.1.A3 - Ambienti multimediali

Sezione: Progetto

Progetto

Progetto	
Titolo progetto	SchoolLike@Home
Descrizione progetto	Occorre riprogettare lo spazio fisico in coerenza con un approccio costruttivo, partecipato e collaborativo dell'apprendimento. Gli ambienti saranno aperti, creati e ricreati sulla base di esigenze formative, con un setting d'aula flessibile, diversamente organizzato a seconda dell'attività proposta e dal numero di soggetti coinvolti. Si varierà tra diverse disposizioni (platea, ferro di cavallo, isola, per gruppo di lavoro o mediale, circle-time). Verranno creati specifici spazi per lo studio (anche per i docenti), il lavoro a piccoli gruppi, biblioteche multimediali, spazi per la ricerca ed aree di relazione. Inoltre, si esplorerà come la tecnologia può allargare gli spazi della scuola abbattendo i muri, trasformando gli spazi cognitivi prima ancora di quelli architettonici e fisici. Per questo i luoghi di apprendimento saranno dotati di: superfici interattive, notebook e tablet per la navigazione, la possibilità di collegare un proprio dispositivo (BYOD) alla rete, connessione di rete a banda larga. Si rafforzerà il concetto di aula-laboratorio utilizzando applicazioni software che consentano la realizzazione di esperienze di apprendimento in simulazione o in collegamento remoto a laboratori tecnico-scientifici esistenti in altri spazi. L'architettura della rete informatica sarà basata su due livelli, uno locale ed uno centrale in cloud, per la condivisione tra alunni, docenti e famiglie dei materiali e dei servizi.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Obiettivi specifici e risultati attesi

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

1. Motivare la partecipazione proponendo esperienze attive;
2. Promuovere l'apprendimento tra pari;
3. Promuovere i diritti di cittadinanza e il successo scolastico;
4. Attivare la trasversalità e lo sviluppo di competenze spendibili;
5. Formare un ambiente blended e-learning mediante strumenti che innescano dinamiche cooperative e collaborative;
6. Spostare l'attenzione dalla disciplina alla sua valenza formativa;
7. Realizzare un percorso di costruzione del curriculum orizzontale (tra ordini scolastici) e verticale (stesso ordine) mediante le TIC;
8. Progettare percorsi per competenze con nuove modalità riguardo il tempo e gli ambienti;
9. Promuovere il coinvolgimento delle famiglie;
10. Aumentare il livello di inclusione degli alunni con disabilità.

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

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

Riorganizzazione del tempo-scuola

Il tempo scuola è, oggi, incentrato esclusivamente sul gruppo classe; è necessario adattarlo alle diverse esigenze dell'organizzazione dei gruppi di apprendimento, avendo ben chiari quali sono i vincoli e le opportunità. A titolo di esempio possono essere ipotizzate le seguenti soluzioni:

1. L'orario "orizzontale" (calendario).
 - Diversificazione del calendario per scuola e classe. E' possibile distribuire le pause del calendario (a parte le festività) in maniera diversa da quella convenzionale.
 - Periodi in cui offrire alle famiglie e agli studenti opportunità formative aggiuntive quali visite di istruzione, scambi di classe tra gli

Istituti in rete, attività integrative, gemellaggi, stage, ecc.

- Per gli insegnanti: operazioni di verifica e controllo dei progetti, iniziative di aggiornamento, ogni attività connessa con la gestione della progettazione didattica.

2. L'orario "verticale"

- Variazione dell'unità di insegnamento in modo da ottimizzare i tempi e garantire un apprendimento disteso.
- Prevedere corsi intensivi, almeno per alcune discipline, soprattutto nel Primo Biennio.
- Orario flessibile per classi aperte.

Innovazione didattico-metodologica

La didattica si ristruttura per rendere co-protagonisti gli allievi nel produrre e condividere significati, intesi come contenuti culturali ma anche capacità di eseguire operazioni mentali, attraverso strategie che si affianchino alle modalità didattiche più tradizionali.

Obiettivi:

- A. Ripensare la didattica, ridefinendo le attività e stabilendo un preciso percorso basato su programmazioni per competenze, nella consapevolezza delle caratteristiche dell'ambiente di apprendimento digitale. In particolare:
- strutturare Laboratori di Progettazione Didattica per livelli di apprendimento, adottando una visione dei processi di apprendimento-insegnamento che superi l'impostazione tassonomica, sequenziale, puntando sulla didattica della problematizzazione;
 - fornire agli allievi strumenti digitali per un apprendimento attivo, contestualizzato;
 - coniugare aspetti cognitivi, metacognitivi e socio affettivi in funzione di autentiche competenze di cittadinanza;
 - ripensare le attività di recupero non come semplice rinforzo frontale di un sapere trasmesso (e-blended);
 - garantire percorsi di personalizzazione e di approfondimento che nascondano dal concreto profilo cognitivo ed esperienziale dello studente.
- B. Assumere la digitalità come asse trasversale ai linguaggi e comune alle discipline al fine di costruire una connessione con la didattica della problematizzazione e della laboratorialità.
- C. Assumere una strategia cooperativa e collaborativa attraverso le nuove tecnologie.

Innovazione curriculare

La trasversalità è condizione per l'interconnessione tra competenze disciplinari e interdisciplinari e tra competenze cognitive, metacognitive, di cittadinanza e professionali. L'impianto costruttivista è mediato dalla didattica laboratoriale e digitale. Gli obiettivi vengono ridotti a quattro competenze, comprendere, catalogare, formulare ipotesi, riconducendo a essi quelli disciplinari. Questi ultimi sono declinati rispetto ad essi.

Il Curricolo è orientato alle connessioni tra conoscenze significative e traguardi per competenze, in verticale e orizzontale; alla progettazione di itinerari in verticale collegiali nelle scelte metodologiche e flessibili nei contenuti; alla valutazione autentica basata, cioè, su prestazioni contestualizzate.

La valutazione sarà comune agli istituti utilizzando strumenti standard e trasparenti e un protocollo condiviso. Prove in itinere, alla fine del Primo e del Secondo Biennio, permetteranno un tempo disteso per consolidare l'apprendimento e verificare le competenze. L'obiettivo è rendere gli studenti capaci di produrre conoscenza (learning-objects) e strumenti didattici (e-book) in una comunità di apprendimento collaborativo, inserendo le TIC nelle prassi didattiche quotidiane.

Utilizzo di contenuti didattici digitali

I media sociali hanno la capacità di mettere in comunicazione e in relazione le persone e fanno scoprire il valore della condivisione; i ragazzi elaborano contenuti digitali tra pari, ma con limitata consapevolezza e al di fuori di qualsiasi percorso educativo organizzato. Il progetto intende indirizzare la produzione e la fruizione dei contenuti digitali mettendo in sinergia la didattica in aula, le attività extrascolastiche e il coinvolgimento delle famiglie.

Si intende perseguire i seguenti obiettivi:

- ridefinire la formazione oltre il libro e l'aula;
- estendere l'ambiente digitale di apprendimento attraverso l'uso di piattaforme LCMS, dei siti web (di classe, istituto, rete) di social media dedicati alla didattica e alla comunicazione scuola-famiglia;
- comprendere e spiegare la realtà mediante la fruizione, la produzione e la condivisione di contenuti digitali (anche in modalità cloud).
- mettere in comunicazione le classi anche tramite videoconferenza.

La rete intesa come "Scuola Laboratorio" e Centro di ricerca e formazione per il territorio vuole sperimentare curricoli e modalità organizzative innovativi.

Diversi gruppi redazionali, per docenti, alunni, personale amministrativo, condivideranno spazi di lavoro autonomi ma comunicanti con

forum, wiki, spazi web di archiviazione, ecc.

Strategie di intervento adottate dalla scuola per le disabilità cfr Capitolo 3. “Modalità di partecipazione” al punto 1 lett. a) dell’Avviso

In accordo con la Legge-quadro 104 del 1992 sull'handicap, il discorso sull'utilizzo degli ausili tecnologici come aiuto a tutti i soggetti diversamente abili si è fatto più stringente e, di pari passo, si è iniziato ad utilizzare strumenti tecnologici ed a elaborare programmi adatti alle varie tipologie di difficoltà. Questi possono favorire la comunicazione, l'autonomia e in genere l'integrazione sociale dei soggetti diversamente abili. La possibilità di compensare, con un ausilio tecnologico, le funzioni compromesse in questi soggetti, con l'intento di rinforzare l'autostima attraverso la facilitazione dell'apprendimento, riveste una notevole importanza educativo-didattica, oltre che psicologica sotto il profilo sia individuale sia sociale. Parlare di scuola inclusiva significa, pertanto, considerare sia l'accessibilità dello spazio fisico sia il setting di apprendimento: questi due ambiti sono alla base della riflessione sui disturbi dell'apprendimento. Per i suddetti motivi, l'utilizzo in classe del computer portatile come mezzo per l'apprendimento di contenuti disciplinari specifici, grazie a software didattici predisposti e ambienti informatici ove simulare qualsiasi situazione (reale o ipotetica), permette a tutti gli studenti che presentano deficit e difficoltà di interagire costruttivamente con i compagni di classe e con i docenti. La possibilità di autocorrezione, la velocità di elaborazione, l'immediatezza del feedback e la correzione tecnicamente “pulita” sono fattori che facilitano e stimolano l'apprendimento. Il software per l'apprendimento, le sintesi vocali, le lavagne interattive multimediali (LIM), i notebook e i tablet creano una “rete integrata” che permette, grazie a linguaggi diversi e multimodali, di potenziare l'autostima dei soggetti con disabilità/difficoltà e favorire la loro autonomia.

Il collegio dei docenti adotta esclusivamente libri utilizzabili nelle versioni on-line scaricabili da Internet o miste. Tutti gli studenti che hanno bisogno di fruire di libri di testo adeguati alle loro esigenze di apprendimento o di fruirne attraverso diversi canali sensoriali, hanno diritto ad avere a disposizione il libro di testo subito.

Tutto ciò perché i disturbi dell'apprendimento richiedono materiali che offrano la possibilità d'essere adeguatamente fruiti dalle tecnologie assistive e informatiche in genere, senza dover richiedere la versione digitale di un testo a stampa e senza dover faticare per poterlo ricopiare o per creare una mappa o uno schema. Una cultura accessibile non può fare a meno di materiali tecnicamente accessibili, i cui contenuti devono essere adeguati alle esigenze di chi studia.

Adozione della lavagna interattiva

In questo ambito ha assunto un rilievo importante sotto il profilo metodologico-didattico un nuovo learning object noto con l'acronimo LIM, ossia Lavagna Interattiva Multimediale. La quale è, come noto, uno strumento composto da un sistema hardware supportato da adeguato software; essa si integra bene con il materiale tipico del docente: file in PDF, Power Point, Word e applicazioni in campo scientifico come matLab ed Excel: in questo modo la lavagna può essere utilizzata sia dal docente di materie letterarie o umanistiche, sia da quello di materie scientifiche. L'insegnante può usare le dita per compiere le solite azioni che si fanno sulle lavagne tradizionali: sottolineare, ingrandire e cancellare, grazie alla digitalizzazione di tutte le informazioni che vengono registrate e inserite in un apposito data base. La LIM, con i relativi software e devices collegati (iPad, iPhone, monitor e così via), costituisce uno strumento tecnologicamente più avanzato del proiettore per lucidi, del proiettore per diapositive e infine della videoproiezione di presentazioni in Power Point.

L'utilizzo della LIM consente il perseguimento dei seguenti obiettivi:

- 1) migliorare la didattica in termini di ricaduta sull'apprendimento degli studenti con disabilità e con DSA;
- 2) integrare nella didattica le persone con bisogni educativi speciali (BES) che necessitano di un supporto informatizzato delle lezioni;
- 3) realizzare più facilmente uno scambio di materiali anche fra docenti diversi nel caso di corsi integrati;
- 4) facilitare il processo di studio e di apprendimento, in cui l'interazione tra docente e “lavagna” diventa sicuramente l'elemento chiave per la buona comprensione dei concetti trattati.

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.

I progetti in elenco intendono utilizzare metodologie didattiche innovative alle quali occorrono ambienti di apprendimento flessibili e modulari.

PROGETTO SCUOLA SCOMPOSTA “COME RISOLVO I PROBLEMI?”

Si intende estendere la sperimentazione al modello di Scuola Scomposta, che coinvolge in verticale alcune classi. Il progetto si propone, partendo dalle competenze di cittadinanza e in modo trasversale, fino ad arrivare a quelle specifiche di ogni disciplina, di modificare il modo di concepire 'l'ambiente scuola', l'organizzazione dei suoi spazi e dei tempi d'apprendimento degli alunni, gli obiettivi formativi e, soprattutto il ruolo dei docenti. Gli studenti delle classi quarte di Informatica spiegheranno ai compagni di due classi prime del corso di Informatica come risolvere i problemi in diverse discipline.

PROGRAMMARE GIOCANDO: EDUCAZIONE TRA PARI

L'ITIS “Marconi” si occupa da anni della didattica in ambiente digitale e, come Scuola 2.0 si propone come formatore sul territorio. Per questo, si rivolge alle Scuole Secondarie di Primo Grado per attivare degli incontri periodici in classi aperte che, attraverso la buona pratica dell'Educazione tra Pari, creino le condizioni per imparare giocando, conoscere le modalità per costruire in modo autonomo, creativo e condiviso.

Gli alunni più grandi insegneranno ai più piccoli come programmare, confrontando e adattando quanto appreso alle proprie esigenze.

PROGETTO FABLAB

Il Progetto ha lo scopo di inserire l'innovazione all'interno dell'ITIS.

Questa tipologia di laboratorio si associa e si identifica con il metodo di apprendimento Learning-by-doing.

Costruire un Fablab in un ITIS permette di formare gli studenti prima ancora che essi si affaccino al mondo del lavoro e offre anche uno spazio e gli strumenti per dar loro la possibilità di sperimentare, lavorare in team e dar vita ai propri progetti.

Renderà veramente lo studente parte attiva della scuola e lo avvicinerà a tal punto da sentirsi parte di una grande gruppo/famiglia.

CURIOSIAMO... ROBOTTANDO

Si intende far conoscere il mondo della robotica agli studenti delle scuole del territorio attraverso le competenze acquisite dagli allievi delle classi quarte. (**peer tutoring**)

Sperimentare le nuove metodologie didattiche: “insegnare e imparare per competenze” attraverso il “problem solving” e le “cooperative learning”.

LINK AL POF

si potrà consultare il nostro POF al seguente link:

http://www.itismarconi-jesi.gov.it/images/stories/documentazione/2015-2016/POF/itis_marconi_jesi_POF_2015-2016.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 acquisire

REALIZZAZIONE DELLA COMMUNITY CLASS

Con questo progetto si vuole realizzare un aula che ci faccia sentire “a scuola come a casa” attraverso l'uso di arredi e colori non usuali nell'ambiente scolastico, ma anche un ambiente dinamicamente suddiviso in sotto ambienti, attrezzati tecnologicamente e destinati ad utilizzi diversi: spazio per le riprese e montaggio video, spazio per il debate, spazio per il cooperative learning o la peer education.

La scuola dispone di diversi ambienti adattabili allo scopo; abbiamo pertanto individuato come possibili aree di intervento uno dei seguenti spazi, in ordine di preferenza: riqualificazione della biblioteca, riqualificazione di un'aula di disegno, riqualificazione di un laboratorio multimediale. Proponiamo queste diverse alternative in quanto solo dopo uno studio di fattibilità ingegneristico con il proprietario dell'immobile potremo scegliere lo spazio più adatto.

Arredi di uso generale

- Sedie e banchi con colori e materiale confortevole
- Pavimento in parquet
- Tinteggiatura delle pareti
- Utilizzo di mensole/librerie a muro distribuite nell'ambiente
- Tende filtranti ed oscuranti
- Pareti mobili
- Armadietti per riporre le attrezzature

Angolo videoproduzione

- Parete in croma-key
- Impianto luci
- Videocamera HD
- Workstation per il montaggio video

Angolo del debate

- Lavagna interattiva
- PC small factor con tastiera wireless
- Kit per videoconferenza

Materiale per cooperative learning / peer education

- n.5 Notebook per gli studenti durante i lavori di gruppo
- n.2 Videoproiettori portatili

REALIZZAZIONE POSTAZIONI PER SALA DOCENTI E VICEPRESIDENZA

Vicepresidenza “sede centrale”

- Stampante Laser Multifunzione

Sala Docenti “sede centrale”

- Stampante Laser Multifunzione

Sala Docenti “ampliamento”

- n.2 Personal Computer
- Stampante Laser Multifunzione

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Realizzazione postazioni per Sala Docenti e Vicepresidenza	€ 1.870,00
Realizzazione della Community Class	€ 17.430,00
TOTALE FORNITURE	€ 19.300,00

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)	€ 400,00
Piccoli adattamenti edilizi	6,00 % (€ 1.320,00)	€ 900,00
Pubblicità	2,00 % (€ 440,00)	€ 440,00
Collaudo	1,00 % (€ 220,00)	€ 160,00
Addestramento all'uso delle attrezzature	2,00 % (€ 440,00)	€ 400,00
TOTALE SPESE GENERALI	(€ 2.700,00)	€ 2.700,00
TOTALE FORNITURE		€ 19.300,00
TOTALE PROGETTO		€ 22.000,00

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: Realizzazione postazioni per Sala Docenti e Vicepresidenza

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	Realizzazione postazioni per Sala Docenti e Vicepresidenza
Descrizione modulo	1) Il nostro istituto dispone di due sale docenti, il modulo si propone di: 1.1) dotare la sala docenti 'sede' di una nuova stampante 1.2) dotare la sala docenti 'ampliamento' di due computer ed una stampante 2) La vicepresidenza è divenuta ormai snodo centrale del rapporto scuola-famiglia, il modulo si propone di: 2.1) dotare la sala docenti 'sede' di una nuova stampante
Data inizio prevista	07/01/2016
Data fine prevista	31/05/2016
Tipo Modulo	Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati ed ai servizi digitali della scuola.
Sedi dove è previsto l'intervento	ANTF03000L - MECCANICA MECCATRONICA ENERGIA - BIENNIO COMUNE ANTF03000L - INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI - BIENNIO COMUNE ANTF03000L - INFORMATICA ANTF03000L - ELETTRONICA ED ELETTROTECNICA - BIENNIO COMUNE ANTF03000L - ELETTRONICA ANTF03000L - AUTOMAZIONE ANTF03000L - MECCANICA E MECCATRONICA

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Pc Desktop (PC fisso)	PC DualCore/i3 Ram 4GB HDD 500GB + Monitor 19' LED	2	€ 590,00
Stampanti b/n o a colori	Stampante Multifunzione di rete Laser a colori	3	€ 230,00
TOTALE			€ 1.870,00

Elenco dei moduli
Modulo: 3
Titolo: Realizzazione della Community Class

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	Realizzazione della Community Class
Descrizione modulo	Occorre riprogettare lo spazio fisico in coerenza con un approccio costruttivo, partecipato e collaborativo dell'apprendimento. Gli ambienti saranno aperti, creati e ricreati sulla base di esigenze formative, con un setting d'aula flessibile, diversamente organizzato a seconda dell'attività proposta e dal numero di soggetti coinvolti. Si varierà tra diverse disposizioni (platea, ferro di cavallo, isola, per gruppo di lavoro o mediale, circle-time). Verranno creati specifici spazi per lo studio (anche per i docenti), il lavoro a piccoli gruppi, biblioteche multimediali, spazi per la ricerca ed aree di relazione. Inoltre, si esplorerà come la tecnologia può allargare gli spazi della scuola abbattendo i muri, trasformando gli spazi cognitivi prima ancora di quelli architettonici e fisici. Per questo i luoghi di apprendimento saranno dotati di superfici interattive, notebook per la navigazione, la possibilità di collegare un proprio dispositivo (BYOD) alla rete.
Data inizio prevista	07/01/2016
Data fine prevista	31/05/2016
Tipo Modulo	Spazi alternativi per l'apprendimento
Sedi dove è previsto l'intervento	ANTF03000L - MECCANICA MECCATRONICA ENERGIA - BIENNIO COMUNE ANTF03000L - INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI - BIENNIO COMUNE ANTF03000L - INFORMATICA ANTF03000L - ELETTRONICA ED ELETTROTECNICA - BIENNIO COMUNE ANTF03000L - ELETTRONICA ANTF03000L - AUTOMAZIONE ANTF03000L - MECCANICA E MECCATRONICA

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Dongle che si interfaccia a schermi, videoproiettori o LIM per il mirroring dei dispositivi	Dispositivo di mirroring multisistema	1	€ 100,00
Altri dispositivi input/output (hardware)	Webcam HD per la videoconferenza	1	€ 100,00
Lavagna Interattiva Multimediale con kit	LIM Multitocco 78" + Videoproiettore UC	1	€ 1.800,00
Videoproiettori tascabili e portatili	Videoproiettore mobile VGA+HDMI	2	€ 250,00
PC Laptop (Notebook)	Notebook i5, Ram 4GB, Hdd 500GB, W10EDU, LED 15.6'	5	€ 650,00
Foto-videocamera	Videocamera HD con microfono esterno	1	€ 600,00
Pc Desktop (PC fisso)	PC i5, Ram 4GB, Hdd 500GB, W10EDU per LIM	1	€ 600,00
Pc Desktop (PC fisso)	Workstation grafica per il montaggio video	1	€ 1.200,00
Arredi mobili e modulari	Tavoli e Sedie Docente/Studente mat. colorato	1	€ 4.500,00
Arredi mobili e modulari	Armadietti per materiali	2	€ 140,00
Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi)	Impianto luci per videoriprese	1	€ 500,00
Cablaggio strutturato (cavi, prese elettriche e di rete, scatole, torrette, connettori, ecc.)	Impianto elettrico e di rete	1	€ 2.000,00
Access point per esterni/hotspot utili per offrire informazioni utili in collegamento wireless	AP WiFi Dual-Band Meshed Managed Controller-less	1	€ 500,00
Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi)	Fondali chroma Key intercambiabili +stativo mobile	1	€ 200,00
Ausili hardware per l'utilizzo dei dispositivi tecnologici da parte di utenti con disabilità	Ausili hardware per utenti con disabilità	1	€ 800,00
Software per l'utilizzo delle apparecchiature da parte di utenti con disabilità	Software per utenti con disabilità	1	€ 500,00
TOTALE			€ 17.430,00

Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI(Piano 10500)
Importo totale richiesto	€ 22.000,00
Num. Delibera collegio docenti	7914/C24
Data Delibera collegio docenti	30/11/2015
Num. Delibera consiglio d'istituto	7915/C24 n. 5/2015
Data Delibera consiglio d'istituto	30/11/2015
Data e ora inoltro	30/11/2015 12:29:30
Si garantisce l'attuazione di progetti che supportino lo sviluppo sostenibile rispettando i principali criteri stabiliti dal MATTM	Sì
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2014) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti			
Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.8.1.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>Realizzazione postazioni per Sala Docenti e Vicepresidenza</u>	€ 1.870,00	€ 2.000,00
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Spazi alternativi per l'apprendimento: <u>Realizzazione della Community Class</u>	€ 17.430,00	€ 20.000,00
	Totale forniture	€ 19.300,00	
	Totale Spese Generali	€ 2.700,00	
	Totale Progetto	€ 22.000,00	€ 22.000,00
	TOTALE PIANO	€ 22.000,00	