



PROTOCOLLI inRETE

Per l'innovazione didattica &
la tecnologia nelle scuole

Ricevuta di invio domanda di adesione

Dati del dirigente scolastico

Nome: **SECONDINO**
Cognome: **BOSSOLASCO**
E-mail:

Utente delegato alla compilazione della domanda

Nome:
Cognome:

Anagrafica dell'istituto

Denominazione: **SOMMARIVA DEL BOSCO P.M.SALES**
Tipologia: **SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**
Codice Meccanografico: **CNMM817019**
Indirizzo: **VIA GIANSA NA 37**
Comune: **SOMMARIVA DEL BOSCO** Provincia: **CUNEO**
Telefono: **017254137** Fax: **0172560849**
E-mail scuola: **CNIC817008@istruzione.it**

Dati adesione all'avviso

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

Ulteriori informazioni

Data invio domanda: **22/04/2016 alle ore 11.11.28**

[Invio Domanda Di Adesione](#)[Invio domanda di adesione](#)[Consultazione](#)[Elenco avvisi attivi](#)
[Elenco storico domande inviate](#)[Altro](#)[Questionario di monitoraggio](#)[Manuale utente](#)[Sidi](#) [Protocolli in Rete](#) [Gestione Domanda Di Adesione](#)[Imposta filtro ricerca](#)[Elenco avvisi](#)[Dettaglio domanda](#)**SEZIONE A - Dati del dirigente scolastico**Nome: Cognome: E-mail: **SEZIONE A1 - Utente delegato alla compilazione della domanda**Nome: Cognome: **SEZIONE B - Anagrafica dell'istituto**Denominazione: Tipologia: Codice meccanografico: Indirizzo: Comune: Telefono: E-mail scuola: Provincia: Fax: **SEZIONE C - Dati adesione all'avviso**



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

SEZIONE D - Dichiarazione dei requisiti dell'avviso

Il Dirigente scolastico sotto la propria responsabilità, consapevole delle sanzioni penali richiamate dagli articoli 75 e 76 del D.L.R. 28 dicembre 2000, n.445, in caso di dichiarazioni mendaci, dichiara di aver preso visione dell'avviso e che la scuola è in possesso dei requisiti ivi previsti.



[Clicca per scaricare il documento](#)

SEZIONE E - Scheda Tecnica

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

1. Tipologia di Partecipazione
2. Se la partecipazione è in rete, indicare le istituzioni scolastiche coinvolte
3. Disponibilità di spazi idonei per l'atelier all'interno della istituzione scolastica del I ciclo

A. Qualità della proposta progettuale

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

C'è stata un'epoca, neanche troppo lontana, in cui era normale rivolgersi di falegname per la costruzione di mobili, ceste, contenitori per dormigione, sedie, ruote e parti per carri, armi, imbusti e giocattoli (sitte, flauti, trottole, hula-hop, scacchi, ecc.). Nel 1948 l'Associazione Artigiani segnala che nel nostro comune erano presenti ben 8 attività artigianali di falegname. Il territorio sommarivese è strettamente collegato ad un ambiente boschivo in grado di fornire una materia prima allo stesso tempo di facile reperimento e di forte durezza. Il mestiere del falegname richiedeva "conoscenza" delle materie prime e "abilità" e questo regala una particolare rispetto e considerazione sociale. Per questo la nostra idea è quella di creare un laboratorio verticale che coinvolga tutti gli studenti attraverso la ricostituzione attiva di giocattoli e manufatti artigianali antichi utilizzando scanner 3D, fresatrici, stampa 3D e banchi da lavoro.

2. Design delle competenze attese - Max 1000 caratteri

La nostra scuola opera in un territorio vasto, ricco di storia, tradizioni e risorse che meritano di essere conosciute e "fatte nuove" dai cittadini consapevoli e competenti che oggi forniamo. Gli alunni dovranno utilizzare la propria conoscenza matematiche e scientifico-tecniche per progettare e realizzare giocattoli in legno nonché usare le tecnologie della comunicazione per ricercare dati e informazioni sulla storia/realizzazione dei vari propofili. In particolare il profilo delle competenze che saranno modellate, incentivare, fatte spuntare in questo ambiente innovativo saranno:

- Utilizza le proprie conoscenze scientifiche per progettare semplici giocattoli in legno
- Usa le tecnologie per realizzare/costruire semplici giocattoli in legno
- Dimostra spirito di iniziativa nel realizzare semplici progetti in legno che utilizzando altri materiali.
- Dimostra consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti
- Collabora con gli altri, aiutando i compagni con difficoltà

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

Sarà importante che tutti i docenti possano intervenire di concerto nelle attività dell'atelier, che diventerà perciò centro strategico di una didattica incentrata sullo sviluppo di competenze storiche, matematiche, tecnico - scientifiche e digitali. Data la peculiarità del progetto, sarà coinvolta l'intera comunità scolastica con l'obiettivo di coinvolgere i nonni e le famiglie nel riportare in vita i giocattoli storici. Saranno poi coinvolti le associazioni di settore artigianali (falegnamerie) e geometri/architetti del comune per il supporto alla progettazione. Risultato particolarmente prezioso la possibilità di una collaborazione con il FabLab di Cuneo per l'uso di "utilizzo delle fresatrici, scanner 3D, stampanti 3D e dei banchi da lavoro.

B. Coerenza con il piano dell'offerta formativa

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

Tra gli Obiettivi di Processo che la nostra scuola ha inserito nel proprio PAV, allegato al PTOF è quello di "Migliorare le dotazioni tecnologiche per stimolare l'approfondimento di competenze e implementare l'uso delle nuove tecnologie nella didattica". Il progetto è una opportunità che viene data alla nostra Istituzione Scolastica per migliorare le metodologie didattiche e laboratori. La strumentazione acquisita e la formazione sull'utilizzo della stessa consentiranno l'adozione di una didattica più efficace e coinvolgente, più vicina al modo di apprendere degli studenti, che acquisiscono quindi una migliore motivazione allo studio ed aumenteranno la propria autostima. Il sentirsi protagonisti attivi all'interno della comunità scolastica e, attraverso di essa, anche nel proprio territorio, rafforzerà il senso di appartenenza evitando così quel senso di disagio e di disaffezione che porta spesso alla dispersione scolastica.

C. Coinvolgimento di ulteriori soggetti pubblici e/o privati

1. Coinvolgimento di ulteriori soggetti pubblici e/o privati

3 o più soggetti

2. Nominativi di tutte le ulteriori scuole coinvolte e i soggetti pubblici e privati coinvolti - Max 1000 caratteri

Comune di Sommariva del Bosco
Associazione Storica Ripa Nemoris
Follegname di Poese
Fablab Cuneo (www.fablabcuneo.it/)

D. Coinvolgimento nell'attività didattica

1. Concreto coinvolgimento nell'attività didattica dei soggetti di cui alla precedente lett. c) dimostrata attraverso la descrizione della partecipazione degli stessi al funzionamento e alle attività dell'atelier - Max 1000 caratteri

Come funzionavano e come venivano realizzati/ ricostruiti vecchi giocattoli, sedie o damigiane in legno? Per rispondere a questa domanda saranno coinvolti nel progetto i nonni, famiglie e falegnami che racconteranno e descriveranno i vecchi mestieri del paese. Utilizzando gli strumenti tecnologici in dotazione del laboratorio saranno documentati e riprodotti utilizzando lo scanner 3D. Grazie in particolare all'aiuto dei falegnami sarà importante la descrizione di quei pezzi e componenti sono necessari per realizzare un determinato prodotto e quali strumenti da banco utilizzare. Dallo schizzo su carta del falegname di progetto vero e proprio sul PC, come si possa? Per rispondere a questa domanda sarà necessario coinvolgere geometri ed architetti che daranno un aiuto concreto nello scegliere le giuste misure, nel quotare i pezzi e nello scegliere il materiali più idoneo per la stampa 3D di un primo prototipo

E. Importo richiesto ed eventuali quote di cofinanziamento

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

15.000,00

2. Tipologia di cofinanziamento

cofinanziamento fino al 15%

3. Importo eventuale cofinanziamento

0,00

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

14.400,00

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

300,00

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

300,00

F. Connessione alla rete Internet

1. Esistenza di un contratto o una convenzione attiva

SI



2. Indicare contratto o convenzione attiva - Max 1000 caratteri

Telecom - prot. 571 del 25/9/2011

G. Adeguatazza degli spazi

1. Adeguatazza degli spazi - Max 1000 caratteri

Per la realizzazione del progetto sarà utilizzata un'aula luminosa e ampia, permette un uso versatile e dinamico dello spazio, agevolando processi di comunicazione e socializzazione o favorendo attenzione e concentrazione; gli arredi che intendiamo acquistare infatti potranno essere facilmente spostati a seconda delle attività che si intendono svolgere (lavori individuali o di gruppo, attività di peer tutoring o cooperative learning). È dotata di connessione wifi, ed è agevolmente accessibile da tutte le classi (dall'infanzia alla scuola del primo ciclo di istruzione). La sua ubicazione permette la formazione di un ambiente di apprendimento silenzioso e tranquillo che facilita la concentrazione e l'interazione. La presenza inoltre di un montascala per disabili garantisce un facile accesso a tutti gli allievi.

H. Realizzazione Progetto

1. Realizzazione di un progetto che preveda l'impiego di ambienti e dispositivi digitali per l'inclusione o l'integrazione in coerenza con la Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità e con la normativa italiana (BES) e con il PAI (Piano annuale per l'inclusività) - direttiva ministeriale 27 dicembre 2012 e circolare ministeriale n. 8 del 2013 - Max 1000 caratteri

Il progetto prevede l'utilizzo della metodologia EAS-Episodi di Apprendimento Situato (Rivolitalia 2015) basato sul lavoro cooperativo, secondo la metodologia costruttivista e inclusiva, ovvero "imparare facendo e coinvolgendo" dove i più deboli che sperimentano soluzioni con i compagni e tutti insieme - coordinati dal docente esperto del FabLab - dai teleoperatori di nome - si confrontano, si scambiano idee e opinioni, ipotizzano e verificano. Le prime attività saranno di natura introduttiva e di preparazione al lavoro cioè centrate sullo studio dei blocchi di programmazione (Fpnet, Input casuale, ecc.), aiutando i bambini a comprendere meglio sia il funzionamento delle macchine sia le tecniche di progettazione e programmazione, mettendoli così in condizione di inventare e produrre nuovi giocattoli e modelli utilizzando materiali economici alternativi ed anche il legno.

Allegare eventuale documentazione richiesta *

Seagl file DIRGENTE.pdf

(*) copia della carta di identità in corso di validità del dirigente scolastico

Invia Documento

IC Arpino Sommariva del Bosco

Da: protocollinrete@istruzione.it
Inviato: venerdì 22 aprile 2016 11:11
A: CNIC817008@istruzione.it
Oggetto: Adesione Avviso N. 37

Domanda di adesione

Dati del richiedente

Nome : SECONDINO
Cognome : BOSSOLASCO
e.mail : null

Anagrafe dell'istituto

Denominazione : IC ARPINO SOMMARIVA DEL BOSCO'
Tipologia : SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
Codice Meccanografico : CNMM817019
Indirizzo : VIA GIANSAANA 37
Comune : SOMMARIVA DEL BOSCO
Provincia : CUNEO
Telefono : 017254137
Fax : 0172560849
Indirizzo e.mail : CNIC817008@istruzione.it

Adesione all'Avviso

Avviso pubblico per la realizzazione da parte delle istituzioni scolastiche ed educative statali di atelier creativi e per le competenze chiave nell'ambito del Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) Data di invio domanda :
22/04/2016 11.11.28

