



Candidatura N. 11132  
2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	I.P.S.S.A.R. 'F. BUSCEMI' S.BENEDETTO TR
<b>Codice meccanografico</b>	APRH01000N
<b>Tipo istituto</b>	IST PROF ALBERGHIERO
<b>Indirizzo</b>	PIAZZA MONS.SCIOCCHETTI, 6
<b>Provincia</b>	AP
<b>Comune</b>	San Benedetto Del Tronto
<b>CAP</b>	63039
<b>Telefono</b>	0735587044
<b>E-mail</b>	APRH01000N@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.alberghierosbt.gov.it
<b>Numero alunni</b>	946
<b>Plessi</b>	APRH01000N - I.P.S.S.A.R. 'F. BUSCEMI' S.BENEDETTO TR APRH010503 - 'F. BUSCEMI' CORSO SERALE

Sezione: Rilevazioni dati sulla scuola

Criteri di ammissione/selezione come da Avviso



Numero di aree da destinare ad ambienti digitali	39
Numero di aree da destinare ad ambienti digitali provviste di copertura rete	39
Percentuale del livello di copertura della rete esistente	100%
Con questa proposta progettuale quante classi pensate di coinvolgere?	41
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su sezioni intere?	Sì - N. sezioni 9
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su un insieme di classi dello stesso anno?	Sì - Tutte le classi presenti
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 Diario on Line Materiali didattici online

### Rilevazione connettività in ingresso

Fornitore della connettività	TELECOM (due linee)
Estremi del contratto	ADSL 20M Adaptive 40F: num. 073513342564 attivata il 15/03/11 num. 073513342565



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
Ufficio IV

Scuola I.P.S.S.A.R. 'F. BUSCEMI' S.BENEDETTO TR  
(APRH01000N)

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

MIUR

## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 11132 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli tipo 10.8.1.A3

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
6	'Info point'	€ 2.000,00	€ 2.000,00
4	'Mobile Language Lab'	€ 20.000,00	€ 15.749,00
5	'Interactive Space'		€ 3.700,00
	<b>TOTALE FORNITURE</b>		<b>€ 21.449,00</b>

## Articolazione della candidatura

### 10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori

#### 10.8.1.A3 - Ambienti multimediali

## Sezione: Progetto

### Progetto

#### Titolo progetto

SEI Arcipel@gonet - Sistema Educativo Integrato - Isole attrezzate e laboratori didattici mobili

#### Descrizione progetto

##### LA VISIONE DEL PROGETTO

Isole attrezzate e laboratori didattici mobili ovvero uno spazio multisistemico come sistema generativo di apprendimento.

La visione è quella di creare aule aumentate e spazi attrezzati dedicati ad ambiti disciplinari come per le scienze matematiche, la comunicazione e il marketing, le scienze dell'alimentazione, i laboratori delle tre articolazioni di specializzazione (enogastronomia, sala e accoglienza turistica).

Le aule, arricchite con dotazioni per la fruizione collettiva ed individuale del web e dei contenuti digitali, saranno funzionali ad aggregazioni diverse e a gruppi di apprendimento in collegamento wireless per una integrazione quotidiana del digitale nella didattica.

Per le lingue straniere l'idea è quella di potenziarle al massimo, mediante l'intervento didattico di laboratori linguistici mobili, di nuova generazione, "spinti" all'uso comunicativo delle lingue straniere.

Laboratori mobili, quindi, con dispositivi e strumenti flessibili per esperienze laboratoriali linguistiche, a disposizione di tutta la scuola, in carrelli e box mobili che trasformano la classe in uno spazio polifunzionale in grado di proporre una varietà di configurazioni. Gli arredi e le tecnologie mobili permettono la rimodulazione dello spazio in coerenza con l'attività didattica per la fruizione

Tutto ciò in un ambiente online integrato interconnesso con il territorio.

##### ANALISI DEL CONTESTO (rilevata attraverso il RAV di Istituto 2015 pubblicato il 30/09/2015)

##### STATUS SOCIALE MOLTO BASSO:

La scuola opera in un contesto socio-economico e culturale basso, come la maggior parte degli istituti professionali. La popolazione scolastica è caratterizzata da un'elevata presenza di studenti con cittadinanza non italiana, alcuni nomadi e da un elevato tasso di pendolarismo. Le famiglie di provenienza sono impiegate in attività prettamente artigianali, di servizi e manifatturieri; presenti casi di disoccupazione per entrambi i genitori. La forte necessità di formazione professionale che possa immettere velocemente nel mercato del lavoro porta talvolta gli studenti ad accettare lavori temporanei compromettendo così il regolare corso di studi con conseguente abbandono scolastico precoce.

##### DISAGIO NEGLI APPRENDIMENTI:

Nell'istituto sono presenti 63 alunni portatori di handicap (di cui 23 molto gravi) e 46 alunni BES. Si rileva, di conseguenza, che il numero totale degli alunni con certificazione corrisponde a 109.

Circa il 30% degli alunni delle classi prime non è ammesso alla classe successiva e il 40% è soggetto a giudizio sospeso; in generale, circa il 13% degli alunni non è ammesso alla classe successiva. La maggior parte degli insuccessi si registra nel primo biennio a causa di scelte non sempre ponderate in relazione al carico di lavoro.

Nel secondo biennio la % dei sospesi è maggiore della media nazionale e locale in quanto il terzo anno costituisce una fase di passaggio complessa. I debiti formativi riguardano soprattutto le materie scientifiche e le lingue straniere, discipline che necessitano di requisiti di base e di impegno costante spesso carenti. Nella classe quinta gli esiti si concentrano per circa la metà degli alunni nella fascia di voti 61-70 a dimostrazione del superficiale impegno profuso dagli alunni in tutto il percorso di studi.

##### TASSO DI ABBANDONO (RAV 2015):

In generale, 38 alunni hanno abbandonato il percorso di studi. Nelle classi 2<sup>a</sup>, il tasso di abbandono è del 3,9% rispetto al 2,7% nazionale. Nelle classi 3<sup>a</sup>, il tasso di abbandono è del 6,8% rispetto al 3,1% nazionale. Nelle classi 4<sup>a</sup>, il tasso di abbandono è del 10,1% rispetto al 4,3% nazionale. Nelle classi 5<sup>a</sup>, il tasso di abbandono è 1,7% e, nelle classi 1<sup>a</sup>, è l'1,8%. Gli abbandoni si concentrano nel secondo biennio dopo il conseguimento della qualifica professionale che consente agli alunni di immettersi velocemente nel mondo del lavoro. Essi sono dovuti soprattutto alla scarsa propensione allo studio. Si registrano casi di trasferimenti in uscita in quarto e quinto anno, indirizzati all'interno dello stesso istituto al corso serale.

##### Intercultura e istruzione per adulti:

Da rilevare la presenza nel nostro Istituto di n. 175 studenti stranieri e quindi la necessità dell'utilizzo di ambienti e laboratori mobili che facilitino l'apprendimento della lingua italiana e la mediazione linguistica. Anche il corso

serale per adulti necessita di strumenti digitali e laboratori relativi per attivare percorsi didattici innovativi e accattivanti.

#### IL PROGETTO

Arcipel@gonet si pone come obiettivo basilare quello di sviluppare e potenziare le competenze tecnico – logiche degli alunni. La volontà è quella di proporre loro dei percorsi didattici innovativi, che possano accrescere la motivazione e il coinvolgimento e permettere il raggiungimento di migliori risultati scolastici. Questo attraverso un utilizzo sempre più consapevole e opportuno delle TIC nella progettazione didattica curriculare ed extra-curriculare, con l'ulteriore scopo di valutarne, in via sperimentale, l'impatto sul processo di apprendimento degli alunni. Nei vari percorsi, verranno utilizzate tutte le risorse informatiche della scuola (LIM, Laboratorio di Informatica, Aula Multimediale), sarà favorita la partecipazione a progetti esterni e verrà proposto l'utilizzo di software didattici e di una piattaforma di e-learning, che sarà implementata nel corso dell'anno scolastico, in modo da creare una vera e propria classe virtuale in cui l'alunno sarà protagonista della costruzione del proprio sapere. Lo sviluppo delle competenze digitali, rappresenta nella attuale società, la chiave di volta per interpretare la creatività, l'innovazione, l'imprenditorialità e per assicurare forme di piena partecipazione dei cittadini alla società. La necessità di assicurare una diffusa capacità di utilizzo dei nuovi strumenti TIC (Tecnologie dell'informazione e della comunicazione) e pertanto di sviluppare e potenziare le competenze tecnico – logiche degli alunni, di favorire l'accrescimento delle conoscenze delle modalità di utilizzo dei contesti e degli ambienti istituzionali e non istituzionali, formali e informali che le ICT propongono, sono sicuramente priorità nelle linee di azione definite dal Progetto Arcipel@gonet.

La proposta progettuale nasce infatti dall'osservazione attenta del bisogno formativo fondamentale alle nuove istanze del mercato del lavoro e per riqualificare, dal punto di vista professionale, attraverso la scuola serale attiva nel nostro Istituto chi è uscito dallo stesso per skill-shortage conferendogli strumenti aggiornati e più idonei alle mutate esigenze di contesto.

Le necessità del mercato del lavoro riguardano naturalmente anche le competenze linguistiche; di conseguenza, l'insegnamento della lingua straniera si prefigge di far acquisire allo studente le competenze comunicative che gli permettano di servirsi della lingua in modo adeguato al contesto, al fine di utilizzare la lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi. A tal proposito, le competenze comunicative in lingua straniera facilitano, in contesti multiculturali, la mediazione e la comprensione delle altre culture, favoriscono la mobilità e le opportunità di studio e di inserimento nel mondo del lavoro. Il tutto farà acquisire la consapevolezza dell'appartenenza alla comune casa europea mediante l'allargamento degli orizzonti culturali, umani e sociali per imparare ad imparare, progettare, comunicare, collaborare e partecipare, agire in modo autonomo e responsabile, risolvere problemi, individuare collegamenti e relazioni, acquisire e interpretare l'informazione. In tale contesto di riferimento e nell'ottica di favorire altresì processi di inclusione sociale, l'offerta formativa "SEI Arcipel@gonet" offre agli studenti l'occasione formativa di aumentare il livello comunicativo delle lingue straniere e ai cittadini e alle organizzazioni pubbliche e private la possibilità di accesso, anche in forma completamente gratuita, ad un'offerta di risorse formative finalizzata allo sviluppo delle competenze digitali per l'apprendimento permanente, declinata per plurimi target di destinatari (cittadini, studenti, imprese, scuole, biblioteche, pubblica amministrazione).

#### LE STRATEGIE DIDATTICHE

In quest'ottica, nell'Istituto si utilizzano le seguenti strategie didattiche: Apprendimento partecipato o Cooperative Learning, Classi Capovolte o Flipped Classroom, Apprendimento differenziato e stili cognitivi, Episodi di Apprendimento Situati (metodo EAS).

## Sezione: Caratteristiche del Progetto

### Obiettivi specifici e risultati attesi

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

Gli obiettivi specifici previsti e i risultati che ci prefissiamo di raggiungere con tale progetto son:

- il miglioramento dei risultati scolastici degli alunni e il rafforzamento delle competenze chiave anche quelle trasversali di cittadinanza e di imprenditorialità e l'implementazione di strumenti di valutazione dei livelli delle competenze raggiunte.
- il potenziamento degli ambienti didattici laboratoriali per favorire la propensione degli studenti a continuare nei contesti formativi evitando il fenomeno della dispersione presente nelle classi prime, seconde e quarte dell'istituto.
- l'incremento delle dotazioni tecnologiche e degli ambienti di apprendimento con il conseguente rinforzo delle competenze digitali di studenti e insegnanti;
- il potenziamento della formazione degli insegnanti con attenzione a strategie didattiche con l'adozione di approcci didattici innovativi, anche attraverso il

sostegno all'accesso a nuove tecnologie e a strumenti di apprendimento adeguati e la promozione di risorse di apprendimento online.

- la riorganizzazione degli spazi della scuola e dell'aula non come ambienti non più dedicati ad un singolo gruppo classe, ma alle discipline che vi si insegnano, come spazio unico integrato, massimamente flessibile, in cui microambienti ed attività presentino caratteri di duttilità in grado di accogliere in ogni momento studenti.
- una maggiore connessione tra istruzione, formazione e mondo del lavoro per la qualificazione dell'offerta tecnica e professionale elevando anche il livello di competenza tecnologica e scientifica degli studenti, estendendo le applicazioni del pensiero computazionale e dell'informatica.
- 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 disabili”* (da Programma Operativo Nazionale “Per la scuola competenze e ambienti per l'apprendimento” Decisione del 17/12/2014; Programmazione 2014-2020 (FSE-FESR) pag. 64);
- aumentare la capacità di programmazione, di progettazione, di valutazione e di controllo;
- favorire una cultura aperta alle innovazioni;
- favorire la 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);
- consentire l'erogazione di servizi per gli utenti fruibili in modalità mobile.

### **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**

Riorganizzare il 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.

Riorganizzare la didattica metodologica, implementando paradigmi didattici che hanno bisogno di una valida rete di trasmissione dati come supporto. In questa ottica, si potrebbero sviluppare sempre di più una didattica laboratoriale (lezioni con l'ausilio di laboratori linguistici mobili, laboratori mobili multimediali, uso della LIM, ecc.) e un Cooperative Learning proficuo, imparando ad utilizzare il computer e altri strumenti informatici per comunicare e instaurare rapporti collaborativi.

Attivare percorsi formativi fortemente motivazionali previsti in orario anche extracurricolare con azioni indirizzate a prevenire il disagio e l'insuccesso scolastico e la dispersione.

Innovare dal punto di vista 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.

Usare i 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).

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

L'attivazione di strategie di intervento per le disabilità permetterà una ricerca e una cernita di informazioni mediante la rete e gli strumenti digitali sopra indicati. In tale contesto di riferimento e nell'ottica di favorire altresì i processi di inclusione sociale, il progetto Arcipel@gonet offrirà anche agli studenti con stili cognitivi differenti l'occasione di favorire l'apprendimento comunicativo delle lingue straniere. Lo spazio funzionale, inoltre, permetterà agli studenti disabili di sperimentare concretamente le loro abilità anche relazionali e accrescere il livello di autonomia.

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. Per favorire la partecipazione a distanza degli alunni ospedalizzati potrà essere facilitato un ponte tecnologico virtuale fra scuola, famiglie e 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.**

Si sottolinea la congruità della presente proposta progettuale con gli indirizzi delle attività della scuola e la coerenza con il POF 2015-16, di cui si riportano integralmente i singoli nodi di attenzione, integrati in un'ottica di miglioramento, rispetto ai bisogni rilevati attraverso il RAV:

- Il miglioramento dei risultati scolastici degli alunni e il rafforzamento delle competenze chiave anche quelle trasversali di cittadinanza e di imprenditorialità e l'implementazione di strumenti di valutazione dei livelli delle competenze raggiunte.
- il potenziamento degli ambienti didattici laboratoriali per favorire la propensione degli studenti a continuare nei contesti formativi evitando il fenomeno della dispersione presente nelle classi prime, seconde e quarte dell'istituto.
- l'incremento delle dotazioni tecnologiche e degli ambienti di apprendimento con il conseguente rinforzo delle competenze digitali di studenti e insegnanti;
- il potenziamento della formazione degli insegnanti con attenzione a strategie didattiche con l'adozione di approcci didattici innovativi, anche attraverso il sostegno all'accesso a nuove tecnologie e a strumenti di apprendimento adeguati e la promozione di risorse di apprendimento online.
- la riorganizzazione degli spazi della scuola e dell'aula non come ambienti non più dedicati ad un singolo gruppo classe, ma alle discipline che vi si insegnano, come spazio unico integrato, massimamente flessibile, in cui microambienti ed attività presentino caratteri di duttilità in grado di accogliere in ogni momento studenti.
- la maggiore connessione tra istruzione, formazione e mondo del lavoro per la qualificazione dell'offerta tecnica e professionale elevando anche il livello di competenza tecnologica e scientifica degli studenti, estendendo le applicazioni del pensiero computazionale e dell'informatica.

Aree del POF coerenti con il progetto:

- Cap. 3 Strategie didattiche generali;
- Cap. 6 Risorse strutturali per la gestione dei servizi;
- Cap. 5 Iniziative complementari e attività integrative

Progetti:

- Orientamento scolastico-professionale,
- Au.Mi.Re.,
- Bilancio Sociale,
- Qualità,

- Front e Back Office Didattico,
- Certificazione esterna lingue straniere,
- English 4U
- Alternanza Scuola Lavoro,
- Integrazione scolastica, PAI,
- Scambi culturali,
- Protocollo interculturale,
- Innovazioni tecnologiche e cura del sito web,
- Sportello di formazione per l'occupazione,
- Food on Canvas, e altri progetti internazionali,
- Istruzione domiciliare.

Link: <http://www.alberghierosbt.gov.it/index.php/it/istituto/pof-e-regolamenti>

**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**

Si specifica, innanzi tutto, che l'istituto si sta attivando nella realizzazione di un "learning hub" culturale nel territorio per ora con le proprie risorse economiche e i propri dispositivi multimediali; l'ambiente di apprendimento, coniugato alla vita che questo genera all'esterno di spazi non strettamente scolastici e potenziato dalle tecnologie Wireless, si trasforma così in uno snodo interattivo, denso di occasioni formative, con enti ed aziende territoriali. Contemporaneamente esso si arricchisce delle interazioni che nascono all'interno dell'Istituto stesso.

#### LE TECNOLOGIE

Il modello degli ambienti che si intende realizzare prevede uno spazio multifunzionale concepito e percepito nella sua totalità e alla base di tutto una tecnologia di senso che si interroga sulle potenzialità logico costruttive dell'informatica e sulla qualità delle conoscenze promosse come cognitive tool ed un approccio che si fonda sulla tensione per superare una didattica esclusivamente centrata sulle conoscenze e mirata invece a conoscenze di vita.

#### GLI SPAZI DEL SETTING FORMATIVO:

1. I laboratori mobili; le interfacce tecnologiche ergonomiche, i dispositivi mobili, la connessione Wi-Fi in tutto l'istituto, l'approccio tecnologico morbido, non rigido, sono pensati come elementi flessibili, modulari, mobili, concepiti in un virtuoso ambiente multifunzionale interoperabile e piacevole. Essi saranno a disposizione di tutta la scuola e potranno trasformare un'aula 'normale' in uno spazio multimediale e di interazione con varietà di configurazioni di lavoro, da quelle tradizionali a quelle più innovative. Il laboratorio linguistico wireless consente di svolgere molte delle attività didattiche tipiche dei più sofisticati laboratori linguistici. Il tutto in modo estremamente semplice, pratico ed economico in quanto non necessita di alcuna connessione tra le unità allievo e la consolle insegnante e quindi:

- non richiede alcuna installazione;
- non richiede né un'aula dedicata al laboratorio, né mobili consolle o banchi allievo dedicati, per cui tutte le aule potranno diventare 'aule laboratorio';
- può essere facilmente spostato da un'aula ad un'altra, in pochi minuti, da qualsiasi persona, anche senza alcuna conoscenza tecnica;
- può essere integrato in qualsiasi aula multimediale, trasformando quest'ultima in un setting linguistico multimediale;
- insegnante ed allievo possono spostarsi liberamente nell'aula, pur indossando le cuffie con microfono, senza alcun vincolo. Tale laboratorio linguistico unisce la tecnologia alle esigenze del nostro istituto in modo funzionale e interattivo.

Esso è composto da:

- una consolle insegnante che consente al docente di gestire didatticamente le funzioni del sistema e che è dotata di ingressi per il collegamento alle sorgenti audio di diversi hardware e formati; i programmi generati da queste sorgenti



possono essere trasmessi contemporaneamente a gruppi di allievi, in questo modo diversificando e personalizzando la proposta didattica e le risposte degli studenti;

- una cuffia con microfono insegnante con relativo “modulo ricevitore digitale”;
- cuffie con microfono allievo, con relativo “modulo ricevitore digitale”;
- due 'valigie carica batterie”.

Il laboratorio linguistico consentirà la gestione di 24 studenti ed offrirà all'insegnante la possibilità di:

- gestire sino a 2 gruppi di studenti creati in modo arbitrario dall'insegnante
- inviare 2 programmi diversi ai 2 gruppi di allievi e contemporaneamente:
- effettuare l'ascolto discreto di uno studente,
- conversare con uno studente selezionato,
- conversare con 2 allievi contemporaneamente; in questo caso si viene a creare una “conversazione a 3”, in quando il docente e i 2 studenti si ascoltano a vicenda,
- rendere l'allievo selezionato fonte di programma per altri studenti,
- abilitare la selezione automatica degli allievi
- parlare ai due gruppi singolarmente,
- individuare quando un allievo sta chiamando l'insegnante tramite un segnale acustico in cuffia e il lampeggio del relativo pulsante,
- rispondere alle chiamate degli studenti.

Ogni studente avrà a propria disposizione una cuffia con microfono, collegata al relativo “modulo ricevitore digitale” mediante il quale avrà la possibilità di:

- ascoltare i vari programmi didattici trasmessi dalla consolle,
- ascoltare sempre ed in ogni condizione la propria voce in cuffia (side tone). In questo modo, lo studente potrà, ad esempio, lavorare nella modalità Audio-Attivo-Comparativa, cioè ripetere le frasi pronunciate da uno speaker di madre lingua, confrontando la propria pronuncia con lo stesso e quindi migliorarla progressivamente,
- conversare con l'insegnante,
- regolare il volume di ascolto dei vari segnali audio,
- effettuare “la chiamata insegnante”.

2. L'aula aumentata-isola laboratorio; nell'idea della nostra isola laboratorio coesistono, in una prospettiva di senso, tecnologie a servizio di ambienti trasformati e metodologie partecipative. Alla base di tutto quindi una tecnologia di senso che si interroga sulle potenzialità logico costruttive dell'informatica e sulla qualità delle conoscenze promosse come cognitive tool ed un approccio che si fonda sulla tensione per superare una didattica esclusivamente centrata sulle conoscenze e mirata invece a conoscenze di vita. Ciascuno studente ha il proprio dispositivo in contesto mixed mobile, caratterizzato dalla diversità d'uso e dalla rapidità di connessione di prodotti tecnologici: mini proiettori touch interattivi, document camera, tablet (in parte da acquistare e in parte già in dotazione della scuola), uso della piattaforma Moodle della scuola e delle Google Apps per condividere materiali.

La dimensione dello spazio, come luogo in cui si agisce, è affrontata non solo dal punto di vista dell'aula o della quantità di utenti che questa può contenere ma anche per la funzione che lo spazio didattico può avere nella sfera affettiva, sociale e cognitiva di uno studente. Lo spazio in questo caso ha il ruolo di 'terzo insegnante' come “elemento di qualità pedagogica” e come luogo affettivo, portatore di valori e funzionale all'apprendimento. Il senso del luogo trasforma lo spazio fisico che viene organizzato a seconda degli usi e delle interazioni, in ulteriore supporto rispetto alla possibilità di costruire conoscenza attraverso i sensi, l'uso delle cose attraverso le azioni e la comunicazione. L'idea è quella di utilizzare nello spazio 'aula aumentata' spazi attrezzati dedicati ad ambiti disciplinari come per le scienze matematiche, la comunicazione e il marketing, le scienze dell'alimentazione, i laboratori delle tre articolazioni di specializzazione (enogastronomia, sala e accoglienza turistica).

Le aule, arricchite con dotazioni per la fruizione collettiva ed individuale del web e dei contenuti digitali, saranno funzionali ad aggregazioni diverse e a gruppi di apprendimento in collegamento wireless per una integrazione quotidiana del digitale nella didattica.

Sono previsti più strumenti finalizzati a diverse azioni e interazioni:

- n. 3 pico proiettori touch (handheld projector) al posto dei tradizionali proiettori a parete; essi, minuscoli proiettori

pensati per l'uso con smartphone, tablet, macchine fotografiche digitali, sono un eccellente mezzo per vedere e condividere contenuti multimediali, sfruttando una qualsiasi superficie piana (un muro, un vassoio, un blocco per gli appunti). Studenti e docenti potranno sfruttare le caratteristiche ultraportatili di questi pico touch per proiettare i contenuti da DVD, TV e altri dispositivi sia in spazi ridotti che in grandi spazi aperti. Innegabili sono alcuni vantaggi didattici, metodologici e di interazione comunicativa in quanto è possibile trasformare qualsiasi superficie in uno schermo touch con cui interagire tramite pennino, come nel caso di una LIM, simulando l'esperienza touchscreen sul muro grazie a una penna a infrarossi.

- una Document Camera che permette la creazione di contenuti immediata e rapida condivisione con gli studenti e consente di visualizzare ed esplorare immagini di oggetti in qualsiasi momento, inclusi i contenuti 3D, senza interrompere il ritmo della lezione. Consente di filmare, acquisire documenti, interagire con i contenuti e le proposte didattiche. È possibile posizionare oggetti fisici sotto la fotocamera documenti e visualizzarli su una soluzione video anche interattiva oppure utilizzare gli strumenti di incontro tra reale e virtuale (Mixed Reality) inclusi, per un'esplorazione approfondita dei contenuti 3D. L'organizzazione e la documentazione delle informazioni è possibile riprendendo in video i nuclei concettuali di una spiegazione o di un'esposizione orale, nonché conservare, catalogare e condividere le esperienze video-foto di correzione ed autocorrezione che avvengono in presenza durante la lezione.
- Tablet, da utilizzare non come pc standard ma per esplorare, navigare, catturare, leggere, fotografare, filmare acquisire documenti, interagire con le altre applicazioni di cui l'aula aumentata è dotata. Facilita il movimento e la fluidità nell'ambiente e l'integrazione tra carta, digitale, web e realtà.
- Uso di Apps gratuite per
  - l'autoistruzione, mediante la ripetizione di esercizi sotto forma di simulazione;
  - l'aggregazione, attraverso una sola schermata di immagini testo, scritte ecc...
  - l'annotazione dell'esperienza didattica che accompagnano mediante varie modalità di memo fino a costruire dispense e testi digitali.
  - l'aggregazione multimediale di racconti, video da registrare e produrre.
  - l'informazione in tempo reale, aggiornata e aggiornabile attraverso wikipedia, social, giornali, radio, tv
  - le discipline, come contenitori multimediali di informazioni a carattere disciplinare.
  - la realtà aumentata e per QR code.

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
'Info point'	€ 2.000,00
'Mobile Language Lab'	€ 15.749,00
'Interactive Space'	€ 3.700,00
<b>TOTALE FORNITURE</b>	<b>€ 21.449,00</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)	€ 151,00
Collaudo	1,00 % (€ 220,00)	€ 0,00
Addestramento all'uso delle attrezzature	2,00 % (€ 440,00)	€ 0,00
<b>TOTALE SPESE GENERALI</b>	<b>(€ 551,00)</b>	<b>€ 551,00</b>
<b>TOTALE FORNITURE</b>		<b>€ 21.449,00</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: 'Info point'

## Sezione: Moduli

## Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	'Info point'
<b>Descrizione modulo</b>	Postazioni informatiche dotate di collegamento ad internet ubicate in determinati punti strategici dell'Istituto per la libera consultazione del sito della scuola da parte di docenti, discenti e personale dell'Istituto. Anche le famiglie potranno utilizzare gli Info Point per collegarsi a registro elettronico e sito web dell'Istituto per comunicazioni, avvisi, news e altro.
<b>Data inizio prevista</b>	07/01/2016
<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>	APRH01000N - SERVIZI ENOGASTRON. E L'OSPITALITA' ALBERGHIERA - BIENNIO COMUNE APRH01000N - SERVIZI DI SALA E DI VENDITA - TRIENNIO APRH01000N - ACCOGLIENZA TURISTICA - TRIENNIO APRH01000N - ENOGASTRONOMIA - TRIENNIO APRH010503 - ENOGASTRONOMIA - TRIENNIO

## Sezione: Tipi di forniture

## Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
PC Laptop (Notebook)	NOTEBOOK PROCESSORE:Core i3; RAM:4 GB; MONITOR:15	4	€ 500,00
<b>TOTALE</b>			<b>€ 2.000,00</b>

## Elenco dei moduli

Modulo: 4  
Titolo: 'Mobile Language Lab'

### Sezione: Moduli

#### Dettagli modulo

Titolo modulo	'Mobile Language Lab'
Descrizione modulo	<p>Nella realizzazione del 'Mobile Lab' verranno ampiamente considerate le interfacce tecnologiche ergonomiche, i dispositivi mobili, la connessione Wi-Fi in tutto l'istituto, l'approccio tecnologico morbido, non rigido, sono pensati come elementi flessibili, modulari, mobili, concepiti in un virtuoso ambiente multifunzionale interoperabile e piacevole. Essi saranno a disposizione di tutta la scuola e potranno trasformare un'aula 'normale' in uno spazio multimediale e di interazione con varietà di configurazioni di lavoro, da quelle tradizionali a quelle più innovative. Il laboratorio linguistico wireless consente di svolgere molte delle attività didattiche tipiche dei più sofisticati laboratori linguistici. Il tutto in modo estremamente semplice, pratico ed economico in quanto non necessita di alcuna connessione tra le unità allievo e la consolle insegnante e quindi:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• non richiede alcuna installazione;</li><li>• non richiede né un'aula dedicata al laboratorio, né mobili consolle o banchi allievo dedicati, per cui tutte le aule potranno diventare 'aule laboratorio';</li><li>• può essere facilmente spostato da un'aula ad un'altra, in pochi minuti, da qualsiasi persona, anche senza alcuna conoscenza tecnica;</li><li>• può essere integrato in qualsiasi aula multimediale, trasformando quest'ultima in un setting linguistico multimediale;</li><li>• insegnante ed allievo possono spostarsi liberamente nell'aula, pur indossando le cuffie con microfono, senza alcun vincolo. Tale laboratorio linguistico unisce la tecnologia alle esigenze del nostro istituto in modo funzionale e interattivo.</li></ul> <p>Esso è composto da:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• una consolle insegnante che consente al docente di gestire didatticamente le funzioni del sistema e che è dotata di ingressi per il collegamento alle sorgenti audio di diversi hardware e formati; i programmi generati da queste sorgenti possono essere trasmessi contemporaneamente a gruppi di allievi, in questo modo diversificando e personalizzando la proposta didattica e le risposte degli studenti;</li><li>• una cuffia con microfono insegnante con relativo "modulo ricevitore digitale";</li><li>• cuffie con microfono allievo, con relativo "modulo ricevitore digitale";</li><li>• due valigie carica batterie".</li></ul> <p>Il laboratorio linguistico consentirà la gestione di 24 studenti ed offrirà all'insegnante la possibilità di:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• gestire sino a 2 gruppi di studenti creati in modo arbitrario dall'insegnante</li><li>• inviare 2 programmi diversi ai 2 gruppi di allievi e contemporaneamente:</li><li>• effettuare l'ascolto discreto di uno studente,</li><li>• conversare con uno studente selezionato,</li><li>• conversare con 2 allievi contemporaneamente; in questo caso si viene a creare una "conversazione a 3", in quando il docente e i 2 studenti si ascoltano a vicenda,</li><li>• rendere l'allievo selezionato fonte di programma per altri studenti,</li><li>• abilitare la selezione automatica degli allievi</li><li>• parlare ai due gruppi singolarmente,</li><li>• individuare quando un allievo sta chiamando l'insegnante tramite un segnale acustico in cuffia e il lampeggio del relativo pulsante,</li><li>• rispondere alle chiamate degli studenti.</li></ul> <p>Ogni studente avrà a propria disposizione una cuffia con microfono, collegata al relativo "modulo ricevitore digitale" mediante il quale avrà la possibilità di:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ascoltare i vari programmi didattici trasmessi dalla consolle,</li><li>• ascoltare sempre ed in ogni condizione la propria voce in cuffia (side tone). In questo modo, lo studente potrà, ad esempio, lavorare nella modalità Audio-Attivo-Comparativa, cioè ripetere le frasi pronunciate da uno speaker di madre lingua, confrontando la propria pronuncia con lo stesso e quindi migliorarla progressivamente,</li><li>• conversare con l'insegnante,</li><li>• regolare il volume di ascolto dei vari segnali audio,</li></ul>



	• effettuare "la chiamata insegnante".
<b>Data inizio prevista</b>	07/01/2016
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2016
<b>Tipo Modulo</b>	Laboratori mobili
<b>Sedi dove è previsto l'intervento</b>	APRH01000N - SERVIZI ENOGASTRON. E L'OSPITALITA' ALBERGHIERA - BIENNIO COMUNE APRH01000N - SERVIZI DI SALA E DI VENDITA - TRIENNIO APRH01000N - ACCOGLIENZA TURISTICA - TRIENNIO APRH01000N - ENOGASTRONOMIA - TRIENNIO APRH010503 - ENOGASTRONOMIA - TRIENNIO

## Sezione: Tipi di forniture

### Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Altri dispositivi di fruizione collettiva	Valigia carica batterie per 12 cuffie WL	2	€ 819,00
Altri dispositivi di fruizione collettiva	Consolle insegnante integrata la. lingue	1	€ 6.959,00
Altri dispositivi di fruizione collettiva	Cuffia con microfono allievi + Modulo ricevitore	24	€ 298,00
<b>TOTALE</b>			<b>€ 15.749,00</b>

**Elenco dei moduli**  
Modulo: 5  
Titolo: 'Interactive Space'**Sezione: Moduli****Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	'Interactive Space'
<b>Descrizione modulo</b>	<p>L'aula aumentata-isola laboratorio</p> <p>Nell'idea della nostra isola laboratorio coesistono, in una prospettiva di senso, tecnologie a servizio di ambienti trasformati e metodologie partecipative. Alla base di tutto quindi una tecnologia di senso che si interroga sulle potenzialità logico costruttive dell'informatica e sulla qualità delle conoscenze promosse come cognitive tool ed un approccio che si fonda sulla tensione per superare una didattica esclusivamente centrata sulle conoscenze e mirata invece a conoscenze di vita. Ciascuno studente ha il proprio dispositivo in contesto mixed mobile, caratterizzato dalla diversità d'uso e dalla rapidità di connessione di prodotti tecnologici: mini proiettori touch interattivi, document camera, tablet (in parte da acquistare e in parte già in dotazione della scuola), uso della piattaforma Moodle della scuola e delle Google Apps per condividere materiali.</p> <p>La dimensione dello spazio, come luogo in cui si agisce, è affrontata non solo dal punto di vista dell'aula o della quantità di utenti che questa può contenere ma anche per la funzione che lo spazio didattico può avere nella sfera affettiva, sociale e cognitiva di uno studente. Lo spazio in questo caso ha il ruolo di 'terzo insegnante' come "elemento di qualità pedagogica" e come luogo affettivo, portatore di valori e funzionale all'apprendimento. Il senso del luogo trasforma lo spazio fisico che viene organizzato a seconda degli usi e delle interazioni, in ulteriore supporto rispetto alla possibilità di costruire conoscenza attraverso i sensi, l'uso delle cose attraverso le azioni e la comunicazione. L'idea è quella di utilizzare nello spazio 'aula aumentata' spazi attrezzati dedicati ad ambiti disciplinari come per le scienze matematiche, la comunicazione e il marketing, le scienze dell'alimentazione, i laboratori delle tre articolazioni di specializzazione (enogastronomia, sala e accoglienza turistica).</p> <p>Le aule, arricchite con dotazioni per la fruizione collettiva ed individuale del web e dei contenuti digitali, saranno funzionali ad aggregazioni diverse e a gruppi di apprendimento in collegamento wireless per una integrazione quotidiana del digitale nella didattica.</p> <p>Sono previsti più strumenti finalizzati a diverse azioni e interazioni:</p> <p>n. 3 pico proiettori touch (handheld projector) al posto dei tradizionali proiettori a parete; essi, minuscoli proiettori pensati per l'uso con smartphone, tablet, macchine fotografiche digitali, sono un eccellente mezzo per vedere e condividere contenuti multimediali, sfruttando una qualsiasi superficie piana (un muro, un vassoio, un blocco per gli appunti). Studenti e docenti potranno sfruttare le caratteristiche ultraportatili di questi pico touch per proiettare i contenuti da DVD, TV e altri dispositivi sia in spazi ridotti che in grandi spazi aperti. Innegabili sono alcuni vantaggi didattici, metodologici e di interazione comunicativa in quanto è possibile trasformare qualsiasi superficie in uno schermo touch con cui interagire tramite pennino, come nel caso di una LIM, simulando l'esperienza touchscreen sul muro grazie a una penna a infrarossi.</p> <p>una Document Camera che permette la creazione di contenuti immediata e rapida condivisione con gli studenti e consente di visualizzare ed esplorare immagini di oggetti in qualsiasi momento, inclusi i contenuti 3D, senza interrompere il ritmo della lezione. Consente di filmare, acquisire documenti, interagire con i contenuti e le proposte didattiche. È possibile posizionare oggetti fisici sotto la fotocamera documenti e visualizzarli su una soluzione video anche interattiva oppure utilizzare gli strumenti di incontro tra reale e virtuale (Mixed Reality) inclusi, per un'esplorazione approfondita dei contenuti 3D. L'organizzazione e la documentazione delle informazioni è possibile riprendendo in video i nuclei concettuali di una spiegazione o di un'esposizione orale, nonché conservare, catalogare e condividere le esperienze video-foto di correzione ed autocorrezione che avvengono in presenza durante la lezione.</p> <p>Tablet, da utilizzare non come pc standard ma per esplorare, navigare, catturare, leggere, fotografare, filmare acquisire documenti, interagire con le altre applicazioni di cui l'aula aumentata è dotata. Facilita il movimento e la fluidità nell'ambiente e l'integrazione tra carta, digitale, web e realtà.</p> <p>Uso di Apps gratuite per</p> <p>- l'autoistruzione, mediante la ripetizione di esercizi sotto forma di simulazione;</p>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- l'aggregazione, attraverso una sola schermata di immagini testo, scritte ecc...</li> <li>- l'annotazione dell'esperienza didattica che accompagnano mediante varie modalità di memo fino a costruire dispense e testi digitali.</li> <li>- l'aggregazione multimediale di racconti, video da registrare e produrre.</li> <li>- l'informazione in tempo reale, aggiornata e aggiornabile attraverso wikipedia, social, giornali, radio, tv</li> <li>- le discipline, come contenitori multimediali di informazioni a carattere disciplinare.</li> <li>- la realtà aumentata e per QR code.</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	07/01/2016
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2016
<b>Tipo Modulo</b>	Aule "aumentate" dalla tecnologia
<b>Sedi dove è previsto l'intervento</b>	APRH01000N - SERVIZI ENOGASTRON. E L'OSPITALITA' ALBERGHIERA - BIENNIO COMUNE APRH01000N - SERVIZI DI SALA E DI VENDITA - TRIENNIO APRH01000N - ACCOGLIENZA TURISTICA - TRIENNIO APRH01000N - ENOGASTRONOMIA - TRIENNIO APRH010503 - ENOGASTRONOMIA - TRIENNIO

## Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture			
Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Document Camera portatile USB	Camera per digitalizzare oggetti fisici	1	€ 450,00
Altri dispositivi di fruizione collettiva	Pico proiettori touchscreen	3	€ 500,00
Tablet	Display IPS da 10.1" - Risoluzione 1280x800 pixel	5	€ 350,00
<b>TOTALE</b>			<b>€ 3.700,00</b>





## Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI(Piano 11132)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 22.000,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	n.4
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	13/11/2015
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	n.3
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	13/11/2015
<b>Data e ora inoltro</b>	26/11/2015 10:59:56
<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>Info point</u> '	€ 2.000,00	€ 2.000,00
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Laboratori mobili: ' <u>Mobile Language Lab</u> '	€ 15.749,00	€ 20.000,00
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Aule "aumentate" dalla tecnologia: ' <u>Interactive Space</u> '	€ 3.700,00	
	<b>Totale forniture</b>	<b>€ 21.449,00</b>	
	<b>Totale Spese Generali</b>	<b>€ 551,00</b>	
	<b>Totale Progetto</b>	<b>€ 22.000,00</b>	€ 22.000,00
	<b>TOTALE PIANO</b>	<b>€ 22.000,00</b>	