

## Domanda di adesione

### Dati del dirigente scolastico

Nome: **ADRIANA**  
Cognome: **SIGISMONDI**  
E-mail:

### Utente delegato alla compilazione della domanda

Nome:  
Cognome:

### Anagrafica dell'istituto

Denominazione: **SC.MEDIA SANT ONOFRIO**  
Tipologia: **SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**  
Codice meccanografico: **TEMM82301L**  
Indirizzo: **C.DA MARROCCHI**  
Comune: **CAMPLI** Provincia: **TERAMO**  
Telefono: **0861553120** Fax: **0861553120**  
E-mail scuola: **TEIC82300G@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)

## SEZIONE E - Scheda Tecnica/Progetto

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

1. Tipologia di Partecipazione  
 Partecipazione singola  
 Partecipazione in rete

2. Se la partecipazione è in rete, indicare le istituzioni scolastiche coinvolte

la partecipazione è della singola scuola .....

3. Disponibilità di spazi idonei per l'atelier all'interno della istituzione scolastica del I ciclo  
 SI  
 NO

## A. Qualità della proposta progettuale

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

Il progetto intende creare uno spazio ad alta flessibilità di utilizzo, in cui far incontrare la manualità, la creatività, la fruizione e la produzione con il digitale attraverso una pluralità di sistemi simbolici e di codici espressivi. L'Atelier parte dal raccontare il territorio per far conoscere la propria realtà fuori i confini nazionali. Lo spazio consente la compresenza di attività tradizionali e digitali: una zona di luce per la lettura e il racconto, uno spazio per le esperienze sensoriali, le creazioni grafiche e artistiche (storyboard), un angolo di animazione e creazione narrativa multimediale (digital storytelling) in italiano e in L2 e una zona di ombra per la videoproiezione. Le attività di scrittura creativa costituiranno l'archivio dell'atelier e poi nuovi strumenti per l'apprendimento. Il prodotto finale così diventa un artefatto narrativo costruito a più mani, con la possibilità di essere arricchito di musica, voci, drammatizzazioni, immagini e filmati.

### 2. Design delle competenze attese - Max 1000 caratteri

Un binomio dell'arredo è la comunicazione nella L2 in contesti noti e nuovi per scoprire il piacere di esprimersi in un'altra lingua in modo ludico e la creazione digitale per conoscere le basi della programmazione. Altro arredo è "problematizzare", offrire stimoli per negoziare le idee, pianificare, anticipare e formulare una soluzione rigorosa ma facilmente replicabile. È qui che è possibile insegnare a controllare e stimare il risultato, ma soprattutto a esserne consapevoli perché dalla consapevolezza dei propri processi d'apprendimento si giunge ad organizzare il proprio percorso e a prendere coscienza della propria capacità di affrontare gli ostacoli. La costruzione di un manufatto costruisce competenze sociali. Per mezzo delle storie, s'impara a comunicare in modo socialmente responsabile nella madrelingua, rispettando il registro e il contesto e si è disponibili a un dialogo costruttivo alla ricerca di nuove interpretazioni e punti di vista.

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

In una sola aula ruotano tutti i soggetti partecipanti al processo educativo alimentando diverse esperienze. Comunità interna: lo spazio è pensato per la realizzazione di progetti didattici interdisciplinari e per lo sviluppo e il rafforzamento di specifiche competenze disciplinari. Gli insegnanti, che non sempre riescono all'interno delle aule a far uso quotidiano dell'approccio laboratoriale, trovano il modo per tradurre le idee in azione e integrare i percorsi del singolo con quelli del gruppo. L'atelier si configura anche come luogo per concretizzare i percorsi educativi di continuità tra i vari ordini di scuola e per l'aggiornamento dei docenti che sperimentano il problem solving e le nuove metodologie, implementando le competenze tecnologiche. Comunità esterna: visti gli obiettivi del PDM, l'atelier si trasforma in luogo di formazione per genitori attraverso giornate di scuola aperta, laboratori pomeridiani e serate formative e informative su temi d'interesse.

## 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

L'adozione del nuovo ambiente di apprendimento è coerente con la vocazione della scuola esplicitata nei seguenti progetti: Erasmus Plus, gemellaggio elettronico Etwinning, preparazione al Trinity Exams per le classi quinte della scuola primaria, First English per gli alunni di cinque anni della scuola dell'infanzia, English Camp nel mese di giugno del progetto ACLE e Scuola in CEA. L'istituto, nelle sue linee guida e nella sua definizione di scuola di relazione che si colloca nel mondo, promuovere legami cooperativi tra pari per costruire un cammino di apprendimento insieme. In sintonia con lo sviluppo di una consapevolezza ed espressione culturale e di competenze sociali in una prospettiva europea, la scuola da anni condivide il progetto di lavoro Erasmus plus KA2. La proposta progettuale è in linea con il piano triennale dell'offerta formativa che vede i progetti intersecarsi con il curriculum di scuola per la costruzione di competenze chiave di cittadinanza.

## C. Coinvolgimento di ulteriori soggetti pubblici e/o privati

### 1. Coinvolgimento di ulteriori soggetti pubblici e/o privati

nessun soggetto

- 1 soggetto  
 2 soggetti  
 3 o più soggetti

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

- Amministrazione comunale di Campi;
- Ufficio turistico;
- Museo Archeologico Nazionale di Campi e Area Archeologica della Necropoli di Campovalano;
- Associazione Culturale Zefiro;
- Associazione socioculturale "Attacco d'arte" ASD;
- Associazione di promozione sociale "Le ali della vita";
- Marco Chiarini: direttore artistico presso Cineforum Teramo e Professore presso Accademia di Belle Arti di Urbino.

#### 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

I soggetti coinvolti nelle attività dell'Atelier e nei progetti del P.t.o.f. costituiscono il ponte tra la scuola e il territorio. Sono coinvolti per lezioni interattive sulla storia del territorio e per la creazione di oggetti con diversi materiali quali la pasta di sale, l'argilla per riprodurre le ceramiche della Necropoli di Campovalano, le paste sintetiche, il gesso, le perline, i fili e i ganci per creare i monili che hanno ornato i Pretuzi. Gli esperti offriranno la possibilità di sperimentare diverse tecniche: pittura, scultura, decoupage, pirografia e riciclo creativo, ma anche fotografia e video. Le associazioni saranno coinvolte per condividere con le famiglie il lavoro didattico della scuola e i prodotti realizzati dagli alunni. L'atelier diventa, per mezzo delle associazioni, un luogo aperto anche a soggetti non direttamente coinvolti nella relazione educativa, che daranno anima alla scuola anche e soprattutto in tempi extra curriculari.

#### E. Importo richiesto ed eventuali quote di cofinanziamento

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

15.000,00

2. Tipologia di cofinanziamento

- cofinanziamento assente  
 cofinanziamento fino al 15%  
 cofinanziamento dal 16% al 30%  
 cofinanziamento dal 31% al 50%  
 cofinanziamento oltre il 50%

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

NO

2. Indicare contratto o convenzione attiva - Max 1000 caratteri

Il contratto è stato stipulato con TIM dall'Ente locale.

## G. Adeguatezza degli spazi

1. Adeguatezza degli spazi - Max 1000 caratteri

Gli spazi risultano adeguati per ampiezza e connessione alla rete

## 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

La scuola, vedendo la presenza di circa il 23% di alunni stranieri, alcuni dei quali privi della strumentalità linguistica di base, si pone come palestra di convivenza. Per favorire il dialogo tra le culture utilizza aiuti visivi, fiabe, giochi linguistici e strumenti tecnologici. Le attività manipolative favoriscono un prolungamento dei tempi di concentrazione e sviluppano le capacità senso-percettive. La didattica della narrazione utilizza le immagini che permettono un accesso più semplice a concetti astratti e complessi e facilita la memorizzazione cognitiva. In un ambiente di apprendimento, dove la didattica delle intelligenze multiple ha un ruolo centrale, le risorse digitali promuovono una "paritaria collaborazione tra dispari" e assicurano la stessa possibilità di apprendimento a tutti. I dispositivi mobili, versatili ed efficaci strumenti di supporto, sono apprezzati per la semplicità d'utilizzo, per l'accesso diretto grazie al touch screen, per portabilità e velocità.

## Bonus progetto Atelier

1. Bonus - disagio negli apprendimenti

## Ulteriori informazioni

Data invio domanda: 23/04/2016 17.11.51