

## A. Qualità della proposta progettuale

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

Uno stagno didattico nell'area del campus è occasione per costruire un progetto in cui promuovere competenze fondamentali nell'area STEM attraverso l'applicazione del metodo scientifico per la descrizione di un ecosistema naturale significativo.

Fase osservativa: utilizzo di diversi canali di indagine

Da 3 a 8 anni canale osservativo: forme e colori nel loro divenire legato alle stagioni e ai periodi

Da 9 a 13 anni osservazione strumentale: acquisizione e analisi dei dati per descrivere i fenomeni biologici osservati sia dal punto di vista sincronico sia diacronico

Fase creativa: comunicazione degli esiti dell'osservazione effettuata

infanzia e primi anni della primaria: attività di storytelling caratterizzata da un codice linguistico scientifico, con strumenti digitali, attività di making e espressive

ragazzi più grandi: restituzione dei dati con l'uso di strumenti digitali per la presentazione, la pubblicazione sul web e l'integrazione tra contenuti di tipo testuale e multimediale

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

Visti i bassi livelli Invalsi rilevati quest'anno, nella scuola primaria, relativi all'area matematico scientifica e l'importanza di sviluppare le competenze delle discipline dell'area STEM, con particolare attenzione al coinvolgimento attivo delle ragazze, abbiamo deciso di sviluppare un atelier che renda i ragazzi capaci di interpretare il mondo, identificandone le problematiche e traendo conclusioni attraverso l'analisi del fatto e lo studio del fenomeno.

Oltre a questa competenza tipica dell'area matematico scientifica il nostro atelier punta a sviluppare anche:

Competenza digitale: scelta consapevole degli strumenti tecnologici al servizio di una comunicazione efficace

Pensiero critico: per cogliere gli aspetti fondamentali e più caratteristici del fenomeno preso in esame

Creatività: progettare presentazioni coinvolgenti e accattivanti mantenendo il rigore del codice linguistico di tipo scientifico

Competenze di cittadinanza: imparare a imparare, collaborare e partecipare, progettare

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

Il progetto atelier è stato sviluppato con il coinvolgimento dei docenti delle materie tecnico scientifiche della scuola secondaria e con la collaborazione delle insegnanti delle scuole primarie e dell'infanzia per quanto riguarda i percorsi creativi destinati ai ragazzi più giovani.

Nella stesura del progetto ci si è avvalsi della competenza specifica di alcuni soggetti esterni quali:

↳ Laboratorio Analisi del Liceo Scientifico "Lussana": supporto alla progettazione della campagna di indagine e allo sviluppo dei fogli Excel necessari all'elaborazione dei dati acquisiti, sul modello di quelli usati per lo stagno di Orbetello

↳ Fondazione "Matilde di Canossa" Scuola per lavorare nell'agroalimentare: aiuto nella definizione dei parametri di tipo biologico e biochimico da considerare nella descrizione dello specifico habitat naturale

↳ Impara digitale: supporto nella scelta degli strumenti digitali per la didattica

## 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

Il PTOF, recependo le priorità già espresse nel RAV, ribadisce la necessità di migliorare le performances testate nelle rilevazioni internazionali, attraverso il potenziamento di saperi fondamentali. Il PTOF richiama inoltre alcuni focus afferenti alle competenze digitali e alla prevenzione della dispersione scolastica, attraverso la valorizzazione dei talenti di ciascuno e di tutti. Leggere, rappresentare, studiare il contesto di appartenenza con rigore scientifico e con linguaggi più vicino ai nativi digitali, promuovere esperienze di scoperta e ricerca immersiva reale e virtuale, avvalersi di metodologie in cui la cura del processo conduce alla realizzazione di un prodotto concreto, sperimentare nuovi contenuti e modalità di studio e di costruzione dei saperi, creare percorsi di autonomia e di coprogettazione, significa creare benessere, risignificare la motivazione negli studenti e di fatto ridurre il fenomeno del drop-out

## 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 Urgnano

-Associazione genitori "IC Colleoni" Urgnano

-Asilo nido comunale Urgnano

-Servizio disabili "La casa dei colori"

-Liceo Scientifico "Lussana" di Bergamo

-Fondazione "Matilde di Canossa" Scuola per lavorare nell'agroalimentare di Caravaggio

## 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

Amministrazione Comunale Urgnano come soggetto interessato all'utilizzo dell'atelier anche per attività extrascolastiche e/o estive destinate ai minori e al territorio

Associazione genitori "IC Colleoni" Urgnano quale soggetto attivabile per eventuali rilevazioni serali nello stagno e supporto alle attività in orario extrascolastico

Asilo nido comunale Urgnano, con il quale la scuola dell'infanzia di Urgnano ha avviato percorsi in continuità, anche alla luce degli enunciati della Legge 107/2015

Servizio disabili "La casa dei colori" quali fruitori dell'atelier guidati da alcuni dei ragazzi della scuola.

Liceo Scientifico "Lussana": ipotesi di collaborazione nell'ambito del percorso di alternanza scuola lavoro, i ragazzi supporteranno le attività di indagine pomeridiane

Fondazione "Matilde di Canossa" Scuola per lavorare nell'agroalimentare: ipotesi di collaborazione nell'ambito del percorso di alternanza scuola lavoro, i ragazzi supporteranno le attività di indagine pomeridiane

## 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

7.650,00 .....

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

22.050,00 .....

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

Contratto di abbonamento a Linea Valore + di TIM linea n. 035898733 (N. Prot. 178389627) per l'utenza telefonica;

Contratto di abbonamento al servizio TUTTO SENZA LIMITI ADSL linea n. 035898733 (N. Prot. 178389732) contratto n. 1-3MEK9AZ. Specifiche fornitura: Internet Flat con velocità nominale di trasmissione di 20 Mbps in download e di 1 Mbps in upload con banda minima garantita pari a 40 Kbps. Il valore della velocità minima garantita in download è di 7,2 Mbps.

La scuola è dotata di una seconda linea ADSL ad uso esclusivo degli uffici, in modo da garantire maggiore disponibilità di banda sia per le attività didattiche che per quelle istituzionali.

## G. Adeguatezza degli spazi

1. Adeguatezza degli spazi - Max 1000 caratteri

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la gestione delle risorse umane, finanziarie e strumentali.

1. Stagno: area all'aperto dove esiste uno stagno didattico, facilmente accessibile in sicurezza dai plessi nel campus. L'area è coperta da segnale wifi.
2. Atelier: spazio di circa 70 mq raggiunto da connessione wifi e rete LAN, dotato di supporto interattivo, PC e stampante. L'attuale arredo, formato da banchi e sedie, sarà rimodulato cercando di favorire una distribuzione funzionale al lavoro cooperativo e flessibile in ragione delle diverse fasi dell'attività prevista. Si creerà nello stesso ambiente o in un ambiente confinante una "thinking zone", in cui sperimentare la scienza e la tecnica in modo pratico e creativo, "traffucando" sulle esperienze e immaginando le implicazioni o le teorie dietro esse.
3. Tappeto Digitale: la scuola dispone di alcune dotazioni tecnologiche standard (PC e tablet) che dovranno essere integrate con strumenti più adeguati come prestazioni per permettere l'analisi e l'elaborazione dei dati e la produzione di reportistica interattiva e multimediale

## 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 costruzione di un atelier in cui poter sperimentare l'utilizzo dei dispositivi digitali e le nuove tecnologie, costituisce "facilitatore" nel processo di inclusione scolastica degli alunni con disabilità o portatori di BES.

L'inclusione scolastica viene favorita dall'utilizzo di una "rete integrata" che permette, grazie a linguaggi diversi e multimodali, di potenziare l'autostima e favorire l'autonomia.

L'utilizzo di dispositivi interattivi rilegge l'approccio metodologico mettendo al centro l'alunno con le sue residue potenzialità, valorizzando i suoi talenti, compensando il suo disturbo attraverso tecnologie a supporto della didattica laboratoriale. Nello specifico:

1. Valutazione dei livelli di apprendimento dei singoli alunni con l'uso di specifici software
2. Uso di dispositivi mobili e supporti interattivi con interfaccia touch per aiutare ragazzi con disabilità fisiche
3. L'impiego di strumenti "user friendly" e sensori permette a tutti i ragazzi di essere protagonisti

## Bonus progetto Atelier

1. Bonus - disagio negli apprendimenti

## Ulteriori informazioni

Data invio domanda: 22/04/2016 13.28.14