

## Domanda di adesione

### Dati del dirigente scolastico

**Nome:** PINA  
**Cognome:** PIZZO  
**E-mail:**

### Utente delegato alla compilazione della domanda

**Nome:**  
**Cognome:**

### Anagrafica dell'istituto

**Denominazione:** PATTI-PIAZZA 25 APRILE-  
**Tipologia:** SCUOLE ELEMENTARI  
**Codice meccanografico:** MEEE849013  
**Indirizzo:** PIAZZA XXV APRILE 1  
**Comune:** PATTI **Provincia:** MESSINA  
**Telefono:** 094121408 **Fax:** 0941243051  
**E-mail scuola:** MEIC849001@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

MEIC849001 Istituto Comprensivo n. 3 "Lombardo Radice" Patti, MEIC848005 Istituto Comprensivo n. 2 "L. Pirandello" Patti (Me), MEPC060006 Liceo "Vittorio Emanuele III" Patti (ME) .....

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

Atelier ad alta flessibilità per raccontare il territorio e le sue tradizioni attraverso un DigiStoryLab con i media digitali. L'approccio creativo/critico alla produzione di contenuti e alla realizzazione di e-magazine, video-tale, tutorial, audio-book, booktrailer, cortometraggi, per raccontare noi stessi e il mondo, condividendo con un palinsesto (canale YouTube, webradio, app, social, website, blog, wiki) sia in modalità sincrona (live streaming) che asincrona (webinar, webcast/podcast). Uno spazio in cui gli alunni potranno esplorare, progettare, sperimentare e riflettere, in modo originale e collaborativo, nuove forme e funzioni di narrazione offerte dal digital Storytelling, per sviluppare competenze chiave e apprendimenti trasversali. Un setting laboratoriale dinamico e riconfigurabile, con modalità e dotazioni tecnologiche da affiancare al tappeto digitale pre-esistente fruibile dalle scuole coinvolte, per rielaborare innovativamente progetti in rete "lettura" e "Scienze in gioco" da anni esistenti. ....

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

Documentare/raccontare, tramite manualità e creatività, nel DigiStorytelling come ambiente di apprendimento cooperativo digitale, volto all'inclusione sociale e alle competenze chiave di cittadinanza: competenze di media literacy (lettore, scrittore, critico, fruitore, cittadino mediale); competenze base disciplinari attraverso i Media; competenze digitali e linguistiche, con stimoli linguistici globali/multimediali con lettura/scrittura di testi multimodali/interattivi; competenze espressivo/comunicative con linguaggi diversi (mimico-gestuale, drammatico, iconico, musicale) per coinvolgere attraverso il gioco, utilizzare l'immaginazione, sviluppare e creare personaggi/digi-tales. competenze socio-relazionali per stimolare immaginazione, ragionamento creativo, apprendimento cognitivo, pensiero inventivo, metacognizione e riflessione, per reale produzione di sapere unitario; competenze integrate multiple di visual literacy, technical literacy, media literacy, efficacia comunicativa, problem solving; .....

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

La progettazione dell'atelier è stata realizzata da un gruppo eterogeneo, formato dagli insegnanti della scuola capofila (l'AD, i 3 docenti del team digitale e 2 docenti impegnati in percorsi didattici e Tweening sul digistorytelling), gli AD delle due scuole in rete, un genitore, esperto in produzione e post-produzione audio/video collaboratore del sito di informazione "Patti24", un responsabile dei progetti lettura per l'associazione "Filo della memoria" onlus, un creativo dell'associazione culturale "Artisti per caso", il libraio Teodoro Cafarelli, della libreria "Capitolo 18" di Patti, rappresentante editoriale ed organizzatore di progetti e laboratori creativi legati al mondo del libro e della lettura in generale sul territorio. nella progettazione collaborativa si sono messe a frutto la competenza professionale dei singoli e quelle sinergie già attive da anni nella realizzazione di attività progettuali in rete (Progetto lettura oltre 7 anni e "Scienze in gioco" da tre anni) .....

## 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 nell'ottica del dialogo costruttivo all'interno e con l'esterno, ha tra le sue finalità la significatività degli apprendimenti e la qualità dell'azione didattica, tramite percorsi e metodi innovativi e la documentazione. Un obiettivo del RAV per le competenze chiave vede la Laboratorialità come scelta didattica fondamentale della scuola, ambiente costituito da una comunità educante, luogo di accoglienza/integrazione che sviluppa le capacità di ognuno, interagisce con la realtà socio-culturale del territorio e propone percorsi formativi rispondenti alle inclinazioni personali. L'atelier sarà luogo aperto di incontro e apprendimento creativo, in cui le risorse umane delle scuole in rete e del territorio, sperimenteranno collaborazione fattiva, di costruzione di conoscenze e competenze, di racconto del territorio, per inclusività di stranieri e bambini con difficoltà di espressione e potenziamento dei rapporti scuola-famiglia con la condivisione degli artefatti narrativi. ....

## 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

Associazione \"Artisti per caso\" Patti (Me), Associazione \"Il filo della Memoria\" ONLUS Patti (Me), Libreria \"Capitolo 18\" Patti (Me), sito informazione giornalistica  
\"Patti24\" - Patti, Associazione MED (ass. italiana per la Media education)

## 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

docenti e tecnici scuole in rete: ruolo collaborativo nelle azioni di progettazione e realizzazione delle attività;alunni:peer tutoring;

esperto T. Cacciolo e il sito di informazione \"Patti24\": progetto di collaborazione per produzione in podcast/live streaming di servizi, emagazine e videonarrazioni sul territorio e sulle problematiche relative ad esso, da parte degli alunni, con disseminazione tramite testata giornalistica e social network;

associazioni \"Il Filo della memoria\" e \"artisti per caso\": laboratori e attività creative a supporto del digistorytelling legate alla scoperta del territorio e alla lettura(book trailer,emagazine, riscrittura dei testi con linguaggi diversi);

libreria Capitolo 18 coordinamento attività laboratoriali di digital storytelling su libri per diverse fasce di età, lettura/riscrittura/creazione di storie e libri digitali.

Associazione MED: sperimentazione già in atto per metodologie didattiche con i nuovi media ed il mobile learning

## 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

.....  
contratto connessione a banda larga (7 mbps) a carico dell'ente locale, Comune di Patti, tramite rete via cavo all'interno del plesso

## G. Adeguatezza degli spazi

1. Adeguatezza degli spazi - Max 1000 caratteri

L'ambiente scelto per la realizzazione dell'atelier si trova al secondo piano del plesso "Bellini", che ospita la scuola secondaria di I grado; è un'aula ampia, di circa 49 mq, adatta per la suddivisione in quadranti per gli spazi previsti nell'atelier (creazione/redazione/produzione/postproduzione), collegata via cavo alla rete della scuola. l'ambiente è luminoso, dotato di 3 grandi finestre su un lato, ha un punto di connessione ad internet via cavo. Un access point permetterà la connessione via cavo/wireless dei vari dispositivi e delle varie postazioni. il tappeto digitale, oltre alla connessione internet, è formato da dispositivi mobili, una telecamera professionale, un punto illuminazione a led, dei tablet, un pc con software per la postproduzione e montaggio audio/video. Previste isole didattiche per digital storytelling, editing audio video e musicale, coding e gamification, esperimenti.

## 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

Gli spazi dell'atelier organizzati in quadranti per creazione/redazione/produzione/postproduzione, saranno flessibili e modulari per consentire lo svolgimento di attività diversificate con l'insegnante facilitatore/organizzatore, incentrate sull'esplorazione e sul coinvolgimento attivo degli alunni disabili, BES e DSA, per l'acquisizione delle competenze comunicative anche mediante i linguaggi mimico-gestuale, drammatico, iconico, musicale. Si farà, pertanto, uso di: dispositivi touch, accesso ai digital contents, creazione e integrazione di altri contenuti con metodologie collaborative; approccio multisensoriale che sfrutti più canali percettivi; LEGO Story Starter che stimola la creatività e coinvolge gli alunni attraverso il gioco, motivandoli ad utilizzare la loro immaginazione per creare personaggi e storie digitali; alternanza tra lavoro individuale, in coppie, in piccoli gruppi, collettivo, per potenziare le competenze relazionali e sociali e stimolare l'immaginazione e il ragionamento creativo.

## Bonus progetto Atelier

1. Bonus - disagio negli apprendimenti

.....



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

## Ulteriori informazioni

Data invio domanda: 26/04/2016 11.29.03