

Candidatura N. 1008773 37944 del 12/12/2017 - FESR - Laboratori Innovativi

Sezione: Anagrafica scuola

| Dati anagrafici | |
|------------------------------|--|
| Denominazione | FAICCHIO |
| Codice meccanografico | BNIS02300V |
| Tipo istituto | ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE |
| Indirizzo | VIA RAFFAELE DELCOGLIANO |
| Provincia | BN |
| Comune | Faicchio |
| CAP | 82030 |
| Telefono | 0824863478 |
| E-mail | BNIS02300V@istruzione.it |
| Sito web | www.ittfaicchio.it |
| Numero alunni | 611 |
| Plessi | BNIS02300V - FAICCHIO BNRC02301T - FAICCHIO BNRH023013 - SEDE COORD. CASTELVENERE BNTN023013 - FAICCHIO |

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1008773 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.8.1.B1 Laboratori per lo sviluppo delle competenze di base

| Tipologia modulo | Titolo | Massimale | Costo |
|--|--|--------------|--------------------|
| Laboratorio di matematica/competenze digitali/coding | Pensare 3D in una Scuola digitale e innovativa | Non previsto | € 21.250,00 |
| | TOTALE FORNITURE | | € 21.250,00 |

Riepilogo moduli - 10.8.1.B2 Laboratori professionalizzanti

| Tipologia modulo | Titolo | Massimale | Costo |
|--|-----------------------------|--------------|--------------------|
| IP06-SERVIZI DI SALA E DI VENDITA - TRIENNIO | Imparare a fare impresa 4.0 | Non previsto | € 62.876,00 |
| | TOTALE FORNITURE | | € 62.876,00 |

Articolazione della candidatura

10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori

10.8.1.B1 - Laboratori per lo sviluppo delle competenze di base

Sezione: Progetto

| Progetto | |
|-----------------------------|--|
| Titolo progetto | Pensare 3D in una Scuola digitale e innovativa |
| Descrizione progetto | Il Progetto presentato per la realizzazione di ambienti digitali nasce con l'obiettivo di sviluppare le competenze degli studenti nell'innovativo campo delle tecnologie digitali realizzando un'aula speciale, dotata di workstation con stampante e scanner 3D e relativo software. L'iniziativa mira a diffondere la cultura tecnica e scientifica nella scuola attraverso la produzione di oggetti di varia forma, stimolando e sviluppando la creatività, l'interesse e la padronanza delle nuove tecnologie. Poter realizzare un oggetto disegnato al computer instaura un meccanismo di analisi della realtà che porta lo studente a capire la struttura reale degli oggetti e a migliorare la sua "intelligenza spaziale". In particolare per gli studenti del corso Odontotecnico, che lavorano nel campo della progettazione e modellazione odontotecnica, creare un modello in scala del proprio progetto e stamparlo in formato 3D è senz'altro la soluzione migliore. |

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Obiettivi specifici

Peculiarità del progetto rispetto a: riorganizzazione del tempo-scuola, riorganizzazione didattico-metodologica, innovazione curriculare, uso di contenuti digitali

Obiettivo principale della presente progettualità è quella di dotare la Scuola di ambienti di apprendimento moderni in linea con la visione didattico-metodologica dell'Istituzione Scolastica stessa, consentendo di elevarne il piano curriculare mediante l'introduzione di adeguati ambienti di apprendimento adatti ad un utilizzo costante e diffuso delle tecnologie nella quotidianità scolastica, coerenti con le nuove politiche di riorganizzazione progettuale in termini di adeguamento dei processi formativi e in linea all'attuale contesto socio-culturale ed industriale del nostro paese. Il 'fare scuola' oggi significa mettere in relazione la complessità di modi nuovi spazi di apprendimento con un'opera quotidiana di guida, attenta al metodo, ai nuovi media e alla ricerca multi-dimensionale. La definizione e la realizzazione delle strategie educative e didattiche devono sempre tener conto della singolarità e complessità di ogni persona, della sua articolata identità, delle sue aspirazioni, capacità e delle sue fragilità, nelle varie fasi di sviluppo e di formazione.

pro

Strategie di intervento adottate dalla scuola per le disabilità ed eventuale impiego di ambienti e dispositivi digitali per l'inclusione o l'integrazione degli allievi con bisogni educativi speciali

L'adozione di tecnologie e soluzioni digitali permetterà di sfruttare le risorse informatiche per lo sviluppo e la valorizzazione delle abilità degli alunni con situazioni BES (Bisogni Educativi Speciali) e stimolarne la partecipazione proattiva alle attività di gruppo, favorendo una didattica inclusiva.

Integrare le attività didattiche studiate appositamente per venire incontro ad alunni con disabilità, grazie all'utilizzo di mappe concettuali, contenuti multimediali, software dedicati e non, dispositivi digitali, favorisce il processo di apprendimento. Piattaforme di condivisione contenuti, lavori di collaborazione di gruppo attraverso ambienti alternativi, riducono le

barriere tra alunni BES e non, favorendone quindi l'integrazione sociale. Inoltre, il lavoro in un contesto di gruppo, accresce la consapevolezza di ognuno e del proprio ruolo all'interno di un insieme.

Descrizione del singolo progetto e descrizione di come le attrezzature si integrano con quelle esistenti

Il presente progetto mira alla conversione dal vecchio metodo di insegnamento (lezione frontale), ad un'esperienza moderna di apprendimento, interattiva e coinvolgente che consenta, grazie all'allestimento di ambienti tecnologicamente avanzati, di esplorare, comunicare e imparare un modo di pensare digitale (c.d. "Flipped classroom", ovvero classe capovolta). L'intento dell'iniziativa è quello di realizzare ambienti di apprendimento adatti ad un utilizzo costante e diffuso delle tecnologie nella quotidianità scolastica, al fine di verificare come e quanto l'impatto possa intervenire nei processi formativi in un'epoca di trasformazioni dei linguaggi della comunicazione e della diffusione dei saperi. L'utilizzo delle tecnologie rappresenta una direzione di insegnamento/apprendimento con ampie potenzialità in quanto, oltre ad attivare un più forte coinvolgimento degli alunni proponendo un ambiente didattico accattivante, offre la possibilità di sperimentare nuove modalità di apprendimento e di relazione tra piccoli gruppi, tra il singolo e il gruppo, creando così nuove comunità d'apprendimento.

Informazioni sulle strumentazioni necessarie alla realizzazione dei laboratori, sugli interventi di rimodulazione degli spazi, da mostrare anche attraverso un layout grafico, e sulle modalità di utilizzo delle attrezzature che si intende acquisire, evidenziando in particolar modo gli elementi innovativi nel processo di formazione e di potenziamento delle competenze delle studentesse e degli studenti che si vogliono sviluppare.

La nostra missione è consentire ai laboratori di soddisfare i requisiti del futuro con soluzioni che permettano loro di essere competitivi, di crescere e di avere libertà totale nella progettazione. La tecnologia digitale è il modo migliore per rendere il laboratorio a prova di futuro.”**3Shape E2 3D Scanner Premium Education è la base ideale per la fusione di tecnologia, maestria, efficienza e comunicazione. Offre una totale libertà di progettare varie cose, da un nuovo bel sorriso al design con le ricostruzioni finali, consentendo di realizzare tutto in un unico processo di lavorazione. Si integra magistralmente al laboratorio esistente potenziando l' apprendimento e il successo formativo. In particolare per gli studenti del corso Odontotecnico, che lavorano nel campo della progettazione e modellazione odontotecnica, creare un modello in scala del proprio progetto e stamparlo in formato 3D è senz’altro la soluzione migliore per presentarlo e apprezzarlo in tutti i suoi aspetti.**

L'EASY view 3D è un innovativo video microscopio con monitor 3D.

Il Laboratorio Digitale sarà orientato anche verso le esigenze delle aziende locali, in modo che la scuola faccia incontrare il percorso scolastico con quello lavorativo.

Elementi di congruità e coerenza della proposta progettuale con il PTOF della scuola

La progettualità proposta è in linea con quanto definito all'interno del PTOF dell'Istituto.

L'attività progettata insieme alle altre azioni inserite nel PTOF sono finalizzate alla formazione di cittadini attivi, preparati ad essere protagonisti della vita sociale e dei contesti professionali in ottica di una produttività matura in una dimensione internazionale, oltre a sviluppare un'etica della responsabilità, del senso di legalità e di appartenenza ad una comunità. Inoltre, la realizzazione di un ambiente interattivo e collaborativo favorisce l'apprendimento ed il lavoro in team. Trasformare la classe in una comunità di apprendimento che superi i confini spaziali dell'aula, agevola i processi di apprendimento delle competenze chiave;

favorisce l'inclusione digitale, incrementa l'accesso al Web, le competenze digitali. Promuovere e sostenere l'innovazione per il miglioramento continuo della qualità dell'offerta formativa e dell'apprendimento, fornisce alle scuole modelli e strumenti per valutare il proprio lavoro e per identificare, valorizzare, utilizzare efficacemente le risorse disponibili e per garantire agli studenti le competenze necessarie per un buon inserimento professionale e sociale; quindi la prosecuzione degli studi, attraverso la collaborazione con le imprese e le università e lo sviluppo di percorsi di formazione iniziale e permanente (lifelong learning);

Sezione: Criteri di valutazione**Elementi progettuali a supporto della valutazione**

| Criterio di valutazione | Valore |
|---|--|
| 1) livello di copertura della rete esistente all'atto della presentazione del progetto (con riferimento alle aree da destinare ai laboratori): | tra l'80% e il 100% |
| 2) connessione internet | Si Estremi del contratto / Convenzione: contratto di telefonia fissa e connettività IP 4 n.627065 del 06/03/2013 - fornitore FASTWEB SPA |
| 3) realizzazione di un progetto che preveda l'impiego di ambienti e attrezzature 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 | Si 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 |

| | |
|--|--|
| 4) connessione con altri spazi laboratoriali della scuola e utilizzo coordinato degli stessi | <p>Si</p> <p>Registro elettronico</p> <p>E-learning a sostegno degli studenti</p> <p>Formazione docenti</p> <p>Webmail</p> <p>Materiali didattici online</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sito istituzionale con area Riservata (per utente e gruppi) - Cloud su server scuola (per utente) - Spazio WEB HTTP pubblico (per utente) - Accesso docenti e studenti - Accesso WiFi |
| 5) utilizzo dei laboratori con metodologia didattica innovativa | <p>Si</p> <p>Coding/pensiero computazionale/programmazione</p> <p>Flipped Classroom</p> <p>Apprendimento intervallato (Spaced learning)</p> <p>TEAL (Technology Enhanced Active Learning)</p> <p>Didattica per scenari (Learning story)</p> <p>Altro (specificare)</p> <p>Tutoring, Peer to peer education, Cooperative learning, Learning by doing and by creating, Clil.</p> |
| 6) Utilizzo dei laboratori oltre l'orario scolastico anche per garantire una maggiore apertura al territorio | <p>Si</p> <p>Ore extra curriculari apertura previste: 20</p> |

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

| Modulo | Costo totale |
|--|--------------------|
| Pensare 3D in una Scuola digitale e innovativa | € 21.250,00 |
| TOTALE FORNITURE | € 21.250,00 |

Sezione: Spese Generali

Riepilogo Spese Generali

| Voce di costo | Valore massimo | Valore inserito |
|--|---------------------|--------------------|
| Progettazione | (€ 500,00) | € 500,00 |
| Spese organizzative e gestionali | (€ 500,00) | € 500,00 |
| Piccoli adattamenti edilizi | (€ 1.500,00) | € 1.500,00 |
| Pubblicità | (€ 500,00) | € 500,00 |
| Collaudo | (€ 250,00) | € 250,00 |
| Addestramento all'uso delle attrezzature | (€ 500,00) | € 500,00 |
| TOTALE SPESE GENERALI | (€ 3.750,00) | € 3.750,00 |
| TOTALE FORNITURE | | € 21.250,00 |
| TOTALE PROGETTO | | € 25.000,00 |

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: Laboratorio di matematica/competenze digitali/coding

Titolo: Pensare 3D in una Scuola digitale e innovativa

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

| Titolo modulo | Pensare 3D in una Scuola digitale e innovativa |
|-----------------------------|--|
| Descrizione modulo | <p>Il Progetto PON-FESR "PENSARE 3D", presentato per la realizzazione di ambienti digita nasce con l'obiettivo di sviluppare le competenze degli studenti nell'innovativo campo delle tecnologie digitali realizzando un'aula speciale, dotata di workstation con stampante e scanner 3D e relativo software. L'iniziativa mira a diffondere la cultura tecnica e scientifica nella scuola attraverso la produzione di oggetti di varia forma, stimolando e sviluppando la creatività, l'interesse e la padronanza delle nuove tecnologie. La matematica, la fisica, la chimica, l'informatica, il disegno e la modellazione odontotecnica verranno sperimentate/applicate in un'aula attrezzata per sviluppare dinamiche di apprendimento laboratoriale, realizzando oggetti e manufatti progettati dagli studenti: dall'esperienza laboratoriale alla realizzazione del prodotto.</p> <p>Poter realizzare un oggetto disegnato al computer instaura un meccanismo di analisi della realtà che porta lo studente a capire la struttura reale degli oggetti e a migliorare la sua "intelligenza spaziale". In particolare per gli studenti del corso Odontotecnico, che lavorano nel campo della progettazione e modellazione odontotecnica, creare un modello in scala del proprio progetto e stamparlo in formato 3D è senz'altro la soluzione migliore per presentarlo e apprezzarlo in tutti i suoi aspetti. Inoltre il laboratorio sarà potenziato con EASY view 3D che è un innovativo video microscopio con monitor 3D.</p> <p>I vantaggi sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agevole coordinazione mani-occhi per lavori filigrani grazie alla modalità 3D - Postura di lavoro naturale e sana per valutare il manufatto sul monitor e lavorare in modo ergonomico senza stancarsi - Realizzazione di foto ad alta risoluzione e registrazione di sequenze video in Full HD per la documentazione e la comunicazione tramite la rete e la chiave USB integrata <p>Dettagli</p> <p>Lavori precisi, sicuri e controllati con un ingrandimento di 15x o 20x; Perfect View per i manufatti grazie al LED a luce diurna con 5.000 kelvin Riproduzione ottimizzata dell'immagine in funzione del materiale tramite 4 modalità di oggetto diverse</p> <ul style="list-style-type: none"> - Handling in tempo reale grazie al lavoro senza tempi di latenza. <p>Il monitor Full-HD 3D con gli speciali occhiali 3D consente una riproduzione straordinariamente nitida delle immagini. La possibilità di aggiornamento consente di adattare il software alla versione più recente in qualsiasi momento; Ideale per la formazione professionale e le presentazioni grazie al possibile collegamento di 2 ulteriori monitor o di un videoproiettore.</p> <p>Il Laboratorio Digitale sarà orientato anche verso le esigenze delle aziende locali, in modo che la scuola faccia incontrare il percorso scolastico con quello lavorativo. Il nostro Istituto, con questo indirizzo, organizzerà corsi di formazione per Docenti e personale esterno.</p> <p>Il laboratorio di ricerca-innovazione diverrà punto di riferimento per altri istituti, aziende e professionisti, favorendo la crescita del nostro territorio, per investire nell'innovazione e nella cultura del "saper fare", trasmettendo e diffondendo le competenze sulle tecnologie digitali.</p> |
| Data inizio prevista | 03/09/2018 |



| | |
|--|--|
| Data fine prevista | 30/12/2018 |
| Tipo Modulo | Laboratorio di matematica/competenze digitali/coding |
| Sedi dove è previsto l'intervento | BNRC02301T |

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

| Tipologia | Descrizione | Quantità | Importo unitario |
|---|---------------------------------|----------|--------------------|
| Dispositivi multimediali e digitali di fruizione collettiva (stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, document camera, ecc) | Easy View 3D 100-240v 2400-0500 | 1 | € 17.910,00 |
| Dispositivi multimediali e digitali di fruizione collettiva (stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, document camera, ecc) | Easy View 3D 100-240v 2400-0500 | 1 | € 3.340,00 |
| TOTALE | | | € 21.250,00 |

Articolazione della candidatura

10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori

10.8.1.B2 - Laboratori professionalizzanti

Sezione: Progetto

| Progetto | |
|-----------------------------|--|
| Titolo progetto | Imparare a fare impresa 4.0 |
| Descrizione progetto | <p>Il progetto nasce dalla necessità di riqualificare e aggiornare i laboratori professionalizzanti in relazione al miglioramento delle attrezzature in chiave digitale e innovativa per:</p> <ul style="list-style-type: none"> - favorire sviluppo e potenziamento delle competenze necessarie al nuovo paradigma dell'Impresa 4.0; - fornire opportunità di crescita professionale sperimentando attività pratiche in tutte le aree funzionali tipicamente presenti nelle imprese ristorative come attività operative e gestionali in relazione all'amministrazione, produzione, organizzazione, erogazione e vendita di prodotti e servizi enogastronomici . <p>L'obiettivo è quello di riqualificare i laboratori dotandoli di consolle con pedana e tavolo, pc per l'addebito del conto al cliente, per la presa della comanda elettronica e simulazione del conto cassa.</p> <p>L'iniziativa mira a diffondere la cultura tecnica e scientifica nella scuola stimolando e sviluppando l' interesse e la padronanza delle nuove tecnologie attraverso l'uso di dispositivi elettronici che permettono di personalizzare l'ordine in base al gusto, alla dieta, alle intolleranze alimentari e di rendere più precisa la trascrizione delle modifiche in modo da offrire un servizio all'altezza delle aspettative del consumatore contemporaneo.</p> |

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Obiettivi specifici

Peculiarità del progetto rispetto a: riorganizzazione del tempo-scuola, riorganizzazione didattico-metodologica, innovazione curriculare, uso di contenuti digitali

Gli obiettivi principali del progetto sono quelli di:

- sviluppare competenze appropriate per esplorare le opportunità derivanti dal nuovo paradigma basato su una modalità organizzativa della produzione di beni e servizi che fa leva sull'integrazione degli impianti con le tecnologie digitali.
- modulare le azioni educative e formative in base alle richieste del tessuto produttivo del territorio del Piano Nazionale Impresa 4.0
- garantire il massimo accesso ad alti livelli di competenze a tutte le studentesse e a tutti gli studenti.

Riorganizzando la Scuola con ambienti di apprendimento moderni si consente di elevare il piano curriculare grazie ad un utilizzo costante e diffuso delle tecnologie nella quotidianità scolastica, coerenti con le nuove politiche di riorganizzazione progettuale in termini di adeguamento dei processi formativi e in linea all'attuale contesto socio-culturale ed industriale del nostro paese.

Strategie di intervento adottate dalla scuola per le disabilità ed eventuale impiego di ambienti e dispositivi digitali per l'inclusione o l'integrazione degli allievi con bisogni educativi speciali

L'adozione di tecnologie e soluzioni digitali permetterà di sfruttare le risorse informatiche per lo sviluppo e la valorizzazione delle abilità degli alunni con situazioni BES (Bisogni Educativi Speciali) e stimolarne la partecipazione proattiva alle attività di gruppo, favorendo una didattica inclusiva.

Integrare le attività didattiche studiate appositamente per venire incontro ad alunni DSA, grazie all'utilizzo di mappe concettuali, contenuti multimediali, software dedicati, dispositivi digitali, per favorire il processo di apprendimento e di memorizzazione. Piattaforme di condivisione contenuti, lavori di collaborazione di gruppo attraverso ambienti alternativi, riducono le barriere tra alunni favorendone l'integrazione sociale. Inoltre, il lavoro di gruppo accresce la consapevolezza di ognuno e del proprio ruolo all'interno di un insieme.

Descrizione del singolo progetto e descrizione di come le attrezzature si integrano con quelle esistenti

Il progetto :

- - promuove una didattica digitale come strategia di insegnamento attivo, capace di valorizzare la partecipazione del discente e di metterlo alla prova in un ambiente più "reale" in un connubio di sapere e saper fare;
-
- mira alla conversione dal vecchio metodo di insegnamento ad un'esperienza moderna di apprendimento, interattiva e coinvolgente che consente, grazie all'allestimento di classi tecnologicamente avanzate, di esplorare, comunicare e imparare un modo di pensare digitale
- - mira a riqualificare i laboratori professionalizzanti in ambienti di apprendimento adatti ad un utilizzo costante e diffuso delle tecnologie nella quotidianità scolastica, al fine di verificare come e quanto l'impatto possa intervenire nei processi formativi in un'epoca di trasformazioni dei linguaggi della comunicazione e della diffusione dei saperi;
- - offre la possibilità di sperimentare nuove modalità di apprendimento e di relazione tra piccoli gruppi, tra il singolo e il gruppo, creando così nuove comunità d'apprendimento.

L'utilizzo delle tecnologie rappresenta una direzione di insegnamento/apprendimento con ampie potenzialità in quanto, oltre ad attivare un più forte coinvolgimento degli alunni propone un ambiente didattico accattivante.

Informazioni sulle strumentazioni necessarie alla realizzazione dei laboratori, sugli interventi di rimodulazione degli spazi, da mostrare anche attraverso un layout grafico, e sulle modalità di utilizzo delle attrezzature che si intende acquisire, evidenziando in particolar modo gli elementi innovativi nel processo di formazione e di potenziamento delle competenze delle studentesse e degli studenti che si vogliono sviluppare.

Spetta ai processi formativi far incontrare il percorso scolastico con quelli lavorativi e soprattutto facendo leva sull'innovazione tecnologica si risponde meglio alla velocità del cambiamento che si registra nel mondo del lavoro . Pertanto, **la nostra missione è consentire ai laboratori professionalizzanti di soddisfare i requisiti del futuro con soluzioni che permettano di dare risposte alle competenze richieste dalle aziende .**

Fornire i laboratori professionalizzanti di apparecchiature digitali e software gestionali per l'addebito del conto al cliente , la presa della comanda elettronica e simulazione di conto cassa permette di realizzare una didattica non tradizionale che individua nell'esperienza e nella pratica il momento formativo all'interno di un contesto non formale .

Elementi di congruità e coerenza della proposta progettuale con il PTOF della scuola

il progetto proposto è in linea con quanto definito all'interno del PTOF dell'Istituto.

L'attività progettata insieme alle altre azioni inserite nel PTOF sono finalizzate alla formazione di cittadini attivi, preparati ad essere protagonisti della vita sociale e dei contesti professionali in ottica di una produttività matura in una dimensione internazionale, oltre a sviluppare un'etica della responsabilità, del senso di legalità e di appartenenza ad una comunità.

Inoltre, la realizzazione di un ambiente interattivo

e collaborativo favorisce l'apprendimento ed il lavoro in team.

Trasformare la classe in una comunità di apprendimento che superi i confini spaziali dell'aula, agevola i processi di apprendimento delle competenze chiave;

favorisce l'inclusione digitale, incrementa l'accesso al Web, le competenze digitali.

Promuovere e sostenere l'innovazione per il miglioramento continuo della qualità dell'offerta formativa e dell'apprendimento, fornisce alle scuole modelli e strumenti per valutare il proprio lavoro e per identificare, valorizzare e utilizzare efficacemente le risorse disponibili e per garantire agli studenti le competenze necessarie per un buon inserimento professionale e sociale.

Sezione: Criteri di valutazione

Elementi progettuali a supporto della valutazione

| Criterio di valutazione | Valore |
|--|---|
| 1) livello di copertura della rete esistente all'atto della presentazione del progetto (con riferimento alle aree da destinare ai laboratori): | tra l'80% e il 100% |
| 2) connessione internet | Si Estremi del contratto / Convenzione: Contratto prot. n° 80251 del 12/06/15 - SERVIMPRESE SRL, Via F.Petrarca,25 CASERTA |

| | |
|---|--|
| 3) realizzazione di un progetto che preveda l'impiego di ambienti e attrezzature 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 | Si 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 |
| 4) connessione con altri spazi laboratoriali della scuola e utilizzo coordinato degli stessi | Si Le nuove tecnologie attraverso l'uso di dispositivi elettronici permettono di personalizzare l'ordine in base al gusto, alla dieta, alle intolleranze alimentari , di rendere più precisa la trascrizione delle modifiche in modo da offrire un servizio all'altezza delle aspettative del consumatore contemporaneo sempre più esigente e frenetico . |
| 5) utilizzo dei laboratori con metodologia didattica innovativa | Si Coding/pensiero computazionale/programmazione Flipped Classroom Apprendimento intervallato (Spaced learning) TEAL (Technology Enhanced Active Learning) Didattica per scenari (Learning story) |
| 6) Utilizzo dei laboratori oltre l'orario scolastico anche per garantire una maggiore apertura al territorio | Si Ore extra curriculari apertura previste: 20 |
| 7) Appartenenza alla rete dei poli tecnico professionali | Si L'Istituto ha stipulato in data 24/04/2014 un accordo di rete con le Regione , la Provincia, Associazioni di rappresentanza dei datori di lavoro e dei lavoratori, imprese operanti nel settore della ricettività e dell'agribusiness per la costituzione del Polo Tecnico-professionale, denominato CAMPANIA INN, relativo al comparto FILIERA TURISMO AGRIBUSINESS per rispondere all'emergenza sociale dei giovani sanniti cui il territorio non fornisce solide prospettive occupazionali. |

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

| Modulo | Costo totale |
|-----------------------------|--------------------|
| Imparare a fare impresa 4.0 | € 62.876,00 |
| TOTALE FORNITURE | € 62.876,00 |

Sezione: Spese Generali

Riepilogo Spese Generali

| Voce di costo | Valore massimo | Valore inserito |
|----------------------------------|----------------|-----------------|
| Progettazione | (€ 1.479,43) | € 1.479,43 |
| Spese organizzative e gestionali | (€ 1.479,43) | € 1.479,43 |

| | | |
|--|----------------------|--------------------|
| Piccoli adattamenti edilizi | (€ 4.438,30) | € 4.438,30 |
| Pubblicità | (€ 1.479,43) | € 1.479,43 |
| Collaudo | (€ 739,71) | € 739,71 |
| Addestramento all'uso delle attrezzature | (€ 1.479,43) | € 1.479,43 |
| TOTALE SPESE GENERALI | (€ 11.095,73) | € 11.095,73 |
| TOTALE FORNITURE | | € 62.876,00 |
| TOTALE PROGETTO | | € 73.971,73 |

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: IP06-SERVIZI DI SALA E DI VENDITA - TRIENNIO

Titolo: Imparare a fare impresa 4.0

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

| Titolo modulo | Imparare a fare impresa 4.0 |
|-----------------------------------|--|
| Descrizione modulo | <p>Il progetto PON-FESR nasce dalla necessità di riqualificare e aggiornare i laboratori professionalizzanti in relazione al miglioramento delle attrezzature in chiave digitale e innovativa per:</p> <ul style="list-style-type: none"> - favorire lo sviluppo e il potenziamento delle competenze necessarie al nuovo paradigma dell'Impresa 4.0; - fornire opportunità di crescita professionale sperimentando attività pratiche in tutte le aree funzionali tipicamente presenti nelle imprese ristorative come attività operative e gestionali in relazione all'amministrazione, produzione, organizzazione, erogazione e vendita di prodotti e servizi enogastronomici. <p>L'obiettivo è quello di riqualificare i laboratori dotandoli di consolle con pedana con tavolo, pc per l'addebito del conto al cliente, per la presa della comanda elettronica e simulazione del conto cassa.</p> <p>L'iniziativa mira a diffondere la cultura tecnica e scientifica nella scuola stimolando e sviluppando l'interesse e la padronanza delle nuove tecnologie attraverso l'uso di dispositivi elettronici che permettono di personalizzare l'ordine in base al gusto, alla dieta, alle intolleranze alimentari e di rendere più precisa la trascrizione delle modifiche in modo da offrire un servizio all'altezza delle aspettative del consumatore contemporaneo.</p> <p>L'ambiente Digitale che si realizzerà sarà orientato a soddisfare quelle che sono le moderne esigenze delle aziende ristorative e tutto ciò fa incontrare il percorso scolastico con quello lavorativo.</p> <p>Il laboratorio di ricerca-innovazione diverrà punto di riferimento per altri istituti, aziende e professionisti, favorendo la crescita del nostro territorio, per investire nell'innovazione e nella cultura del "saper fare", trasmettendo e diffondendo le competenze sulle tecnologie digitali.</p> |
| Data inizio prevista | 03/09/2018 |
| Data fine prevista | 30/12/2018 |
| Tipo Modulo | IP06-SERVIZI DI SALA E DI VENDITA - TRIENNIO |
| Sedi dove è previsto l'intervento | BNRH023013 - SERVIZI DI SALA E DI VENDITA - TRIENNIO |

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

| Tipologia | Descrizione | Quantità | Importo unitario |
|--------------------------------------|---------------------------------------|----------|------------------|
| Arredi (fissi, mobili, modulari ecc) | Banco Bar con 3 sportelli refrigerato | 1 | € 15.740,00 |
| Arredi (fissi, mobili, modulari ecc) | Retro banco inox | 1 | € 3.780,00 |
| Arredi (fissi, mobili, modulari ecc) | Retrobase neutra con ante inox | 1 | € 1.950,00 |

| | | | |
|---|---------------------------------------|----|------------|
| Arredi (fissi, mobili, modulari ecc) | Retro banco per macchina da caffè | 1 | € 2.800,00 |
| Arredi (fissi, mobili, modulari ecc) | Kit chiusura banco | 1 | € 465,00 |
| Arredi (fissi, mobili, modulari ecc) | Assieme di alzata con mensole | 1 | € 3.800,00 |
| Arredi (fissi, mobili, modulari ecc) | Pedana | 1 | € 600,00 |
| Arredi (fissi, mobili, modulari ecc) | Tavolo | 4 | € 160,00 |
| Arredi (fissi, mobili, modulari ecc) | Sedia | 16 | € 52,00 |
| Arredi (fissi, mobili, modulari ecc) | Lavatazzine | 1 | € 1.360,00 |
| Arredi (fissi, mobili, modulari ecc) | Fabbricatore di ghiaccio | 1 | € 1.230,00 |
| Arredi (fissi, mobili, modulari ecc) | Mix frappè | 16 | € 272,00 |
| Arredi (fissi, mobili, modulari ecc) | Sifone soda | 1 | € 105,00 |
| Arredi (fissi, mobili, modulari ecc) | Blender | 1 | € 610,00 |
| Arredi (fissi, mobili, modulari ecc) | Vetrina gelato | 1 | € 2.390,00 |
| Arredi (fissi, mobili, modulari ecc) | Carrello per servizio dolci | 1 | € 900,00 |
| Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi) | Carrello flambè | 1 | € 1.100,00 |
| Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi) | Carrello scaldapiatti | 1 | € 1.280,00 |
| Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi) | Bilancia professionale da laboratorio | 1 | € 560,00 |
| Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi) | Affettatrice lama 33 | 1 | € 1.895,00 |
| Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi) | Tavolo inox armadiato 150x70x85 | 1 | € 990,00 |
| Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi) | Cappa autoaspirante 150x100 | 1 | € 1.570,00 |
| Arredi (fissi, mobili, modulari ecc) | Tagliere nero | 1 | € 50,00 |

| | | | |
|--|---|---|------------|
| Arredi (fissi, mobili, modulari ecc) | Tagliere marrone | 1 | € 50,00 |
| Arredi (fissi, mobili, modulari ecc) | Tagliere verde | 1 | € 50,00 |
| Arredi (fissi, mobili, modulari ecc) | Tagliere giallo | 1 | € 50,00 |
| Arredi (fissi, mobili, modulari ecc) | Tagliere bianco | 1 | € 50,00 |
| Arredi (fissi, mobili, modulari ecc) | Batteria inox di n° 4 pentole da diam. 15 a 32 cm | 1 | € 795,00 |
| Arredi (fissi, mobili, modulari ecc) | Frigo vini doppia temperatura doppia anta | 1 | € 5.500,00 |
| Software strettamente indispensabili per l'utilizzo didattico ottimale delle apparecchiature (controllo su totale software non superiore al 20%) | Software Ristorazione | 1 | € 1.830,00 |
| Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc) | PC con monitor Touch Screen 15' | 1 | € 975,00 |
| Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc) | PC con monitor Touch Screen 21" | 1 | € 1.465,00 |
| Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc) | Stampante Termica per Preconto | 1 | € 365,00 |
| Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc) | Stampante Termica per Comanda zona Bar | 2 | € 365,00 |



| | | | |
|--|--|---|--------------------|
| Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc) | Tablet 10" per postazioni mobile o fisse | 1 | € 430,00 |
| Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc) | Tablet 7" per postazioni mobile o fisse | 2 | € 305,00 |
| Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc) | Ripetitore wifi di zona | 1 | € 855,00 |
| Materiale di facile consumo (limite 10%) | Pacco Carta 80 mmTermica fiscale | 1 | € 122,00 |
| TOTALE | | | € 62.876,00 |

Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

| Progetto | Costo |
|--|--------------------|
| Pensare 3D in una Scuola digitale e innovativa | € 25.000,00 |
| Imparare a fare impresa 4.0 | € 73.971,73 |
| TOTALE PROGETTO | € 98.971,73 |

| Avviso | 37944 del 12/12/2017 - FESR - Laboratori Innovativi(Piano 1008773) |
|--|--|
| Importo totale richiesto | € 98.971,73 |
| Num. Delibera collegio docenti | 2 |
| Data Delibera collegio docenti | 19/01/2018 |
| Num. Delibera consiglio d'istituto | 2 |
| Data Delibera consiglio d'istituto | 22/01/2018 |
| Data e ora inoltro | 07/03/2018 11:09:17 |
| Si garantisce l'attuazione di progetti che supportino lo sviluppo sostenibile rispettando i principali criteri stabiliti dal MATTM | Sì |
| Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo da parte dei revisori contabili all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei | Sì |

Riepilogo moduli richiesti

| Sottoazione | Modulo | Importo | Massimale |
|--|---|--------------------|--------------|
| 10.8.1.B1 - Laboratori per lo sviluppo delle competenze di base | Laboratorio di matematica/competenze digitali/coding: <u>Pensare 3D in una Scuola digitale e innovativa</u> | € 21.250,00 | Non previsto |
| | Totale forniture | € 21.250,00 | |
| | Totale Spese Generali | € 3.750,00 | |
| | Totale Progetto | € 25.000,00 | |
| 10.8.1.B2 - Laboratori professionalizzanti | IP06-SERVIZI DI SALA E DI VENDITA - TRIENNIO: <u>Imparare a fare impresa 4.0</u> | € 62.876,00 | Non previsto |
| | Totale forniture | € 62.876,00 | |
| | Totale Spese Generali | € 11.095,73 | |

| | | | |
|--|------------------------|--------------------|--|
| | Totale Progetto | € 73.971,73 | |
| | TOTALE PIANO | € 98.971,73 | |