



*****I.I.S. "G. MARCONI" ANAGNI*****

VIA CALZATORA - 03012 Frosinone -
Codice Fiscale: 80012420602 - Codice Meccanografico: FRIS01300B
Telefono: 0775727026 Email: FRIS01300B@istruzione.it
Posta Certificata: FRIS01300B@pec.istruzione.it

Protocollo n. : 1783

Frosinone, 22/05/2021

**Alla c.a. Direttore/Capo Dipartimento
dell' Ente competente**

OGGETTO: TRASMISSIONE PROPOSTA PROGETTUALE Contrasto alla povertà ed alla emergenza educativa A.S. 2020/2021 | [2021] DM 48 Art. 3 Comma. 1 Lettera. a

Con la presente, si trasmette il progetto didattico Fantasia, codice ed interazione. Ambiente interattivo come opera d'arte. relativo al Bando: Contrasto alla povertà ed alla emergenza educativa . Per la realizzazione del progetto si richiede un contributo di 30000 € Si ringrazia per l'attenzione.

Anagrafica in sintesi per eventuale accredito fondi

CM	CF	Tu(conto e sezione)
FRIS01300B	80012420602	312083

Con osservanza.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

(MARILENA CIPRANI)

Firma autografa omessa ai sensi dell'art. 3 del D. Lgs. n. 39/1993



*****I.I.S. "G. MARCONI" ANAGNI*****

VIA CALZATORA - 03012 Frosinone -
Codice Fiscale: 80012420602 - Codice Meccanografico: FRIS01300B
Telefono: 0775727026 Email: FRIS01300B@istruzione.it
Posta Certificata: FRIS01300B@pec.istruzione.it

CANDIDATURA

ANAGRAFICA SCUOLA e PROGETTO PROPOSTO

Titolo del progetto	Fantasia, codice ed interazione. Ambiente interattivo come opera d'arte.
Denominazione Scuola attuatrice del progetto	I.I.S. "G. MARCONI" ANAGNI
Codice meccanografico	FRIS01300B
Codice Fiscale	80012420602
Indirizzo / comune / provincia	VIA CALZATORA - 03012 Frosinone
Tel. 0775727026	Email: FRIS01300B@istruzione.it

Responsabile del Progetto

Nome	MARILENA
Cognome	CIPRANI
Cell.	0775727026
Email	dirigente@itcgmarconi.it



*****I.I.S. "G. MARCONI" ANAGNI*****

VIA CALZATORA - 03012 Frosinone -
Codice Fiscale: 80012420602 - Codice Meccanografico: FRIS01300B
Telefono: 0775727026 Email: FRIS01300B@istruzione.it
Posta Certificata: FRIS01300B@pec.istruzione.it

REQUISITI

(Se non presenti vuol dire che non sono richiesti specifici requisiti di ingresso dal bando e pertanto la scuola partecipante non deve compilare nessun campo)

L'Istituzione Scolastica ha un numero di alunni frequentanti:

Inferiore a 600 alunni

Si dichiara che il conto consuntivo relativo all'ultima annualità utile è stato approvato dal Consiglio di Istituto.

SI

Si dichiara il coinvolgimento, nell'ambito delle proposte progettuali, di enti del terzo settore o imprese sociali

NO



I.I.S. "G. MARCONI" ANAGNI

VIA CALZATORA - 03012 Frosinone -
Codice Fiscale: 80012420602 - Codice Meccanografico: FRIS01300B
Telefono: 0775727026 Email: FRIS01300B@istruzione.it
Posta Certificata: FRIS01300B@pec.istruzione.it

Abstract progetto

Workshop per la realizzazione di uno spazio interattivo multimediale, nell'area laboratoriale dell'istituto, una riqualificazione dell'ambiente scolastico che mostri al visitatore le possibilità del design per l'esperienza estetica interattiva. Il workshop è articolato in tre fasi: concettualizzazione, progettazione e realizzazione. Il cooperative learning, il pensiero computazionale ed una professionalizzazione del team di realizzazione, come via di uscita dall'emergenza educativa.

Descrizione del progetto

descrivere i contenuti, gli obiettivi e le modalità di realizzazione della proposta progettuale come indicato all'articolo 4 "Caratteristiche e contenuti delle proposte progettuali" dell'Avviso.

Obiettivi: favorire lo sviluppo dei processi logici e creativi, stimolare l'attitudine al problem solving, favorire il pensiero metacognitivo, incrementare l'autostima, favorire le abilità relazionali, conoscere sé, i propri pensieri, saper ascoltare e osservare gli altri, le proprie ed altrui percezioni in relazione all'opera stessa. Sviluppo del pensiero computazionale.

Conoscere il software come materiale artistico.

Trasformare il consumatore in creatore di interfacce, da semplice fruitore a progettista dell'interazione, utilizzando gli strumenti dei maker digitali, riportando i linguaggi e le tecnologie della prototipazione tra gli artisti, che più di ogni altra categoria deve essere impulso e motore della ricerca sulle nuove tecnologie ed i nuovi linguaggi.

I programmatori creativi oggi sono, artisti, poeti, musicisti, architetti, danzatori, che cercano l'esperienza estetica nell'interazione con l'ambiente, con il software, con l'opera d'arte.

Liberare un gruppo di giovani artisti dalle gabbie creative che i software commerciali creano e renderli di nuovo liberi di immaginare le loro opere senza che queste debbano corrispondere alle possibilità prefabbricate dai programmatori.

Seminare i segni di un Rinascimento digitale in cui le forze creative possano tornare avanguardie di una società in repentino e caotico cambiamento.



I.I.S. "G. MARCONI" ANAGNI

VIA CALZATORA - 03012 Frosinone -
Codice Fiscale: 80012420602 - Codice Meccanografico: FRIS01300B
Telefono: 0775727026 Email: FRIS01300B@istruzione.it
Posta Certificata: FRIS01300B@pec.istruzione.it

Modalità: problem solving, brainstorming, peer-to-peer, learning by doing, monitoraggio dei propri ed altrui apprendimenti in base ai risultati ottenuti.

Il pair programming come cooperative learning, permette di migliorare l'elaborazione metacognitiva sia dell'alunno che compila che del compagno tutor, il lavoro per uno stesso obiettivo favorisce lo sviluppo dell'autostima, della partnership e delle abilità relazionali.

Sarà cura del docente, dopo un attento esame del contesto-gruppo definire le modalità con cui verranno assemblate le coppie, se omogenee o eterogenee per competenze, gusti e capacità.

Fase A “Concettualizzazione”

Con l'intervento di un Docente universitario in “ Media Art “, il gruppo verrà introdotto all'interaction design nell'arte, ai processi percettivi, al pensiero computazionale, al “Coding come medium creativo”, all'esperienza estetica dell'interazione.

Principi di teoria della percezione, sinestesia.

Individuazione della funzione dell'opera in base agli stimoli percettivi.

Scomposizione e ricomposizione del problema con l'uso di processi creativi e logici.

Organizzazione della struttura del gruppo di lavoro ed organizzazione dei ruoli in base alle attitudini dei singoli alunni ed alle necessità operative rilevate durante la fase di “concettualizzazione”.

Attività laboratoriale con l'ausilio di un esperto: elementi di base della programmazione, introduzione a Processing ed alla programmazione per le arti visive.

Fase B Progettazione

Con l'ausilio di un esperto, in base al brief risultante dalla concettualizzazione definizione delle componenti del problema, raccolta ed analisi dei dati, individuazione dei materiali e delle tecnologie, sperimentazione, disegni costruttivi, diagrammi di interazione.



I.I.S. "G. MARCONI" ANAGNI

VIA CALZATORA - 03012 Frosinone -
Codice Fiscale: 80012420602 - Codice Meccanografico: FRIS01300B
Telefono: 0775727026 Email: FRIS01300B@istruzione.it
Posta Certificata: FRIS01300B@pec.istruzione.it

Definizione dei ruoli e dei compiti di ogni coppia di creativi.

Attività laboratoriale: rilievo dello spazio di installazione, introduzione al disegno 3D, preparazione degli esecutivi in lasercut, stampa 3d, introduzione all'ambiente di sviluppo Arduino, strutture di controllo.

Periferiche analogiche e digitali tra cui selezionare quelle adeguate alla realizzazione:

realtà virtuale e la realtà aumentata, i devices visivi ed uditivi, proiettore, schermo, visore, diffusori, surround, cuffie. I sensori di movimento, distanza, temperatura, suono, luminosità.

La Kinect e la webcam per il riconoscimento del corpo nello spazio. Queste sono solo alcune delle possibili soluzioni da adottare per la realizzazione di un ambiente immersivo.

Fondamentale nell'attività laboratoriale di questa fase è la suddivisione dei compiti e la assegnazione del percorso progettuale diversificato.

Fase C Realizzazione

Nella fase di realizzazione dell'opera, *interamente laboratoriale*, il gruppo del workshop si presta ad essere ampliato con alunni provenienti dal primo biennio del Las, con funzioni di assistenza alla realizzazione materiale dell'opera, facilitando l'inclusione di alunni con bisogni educativi speciali appositamente individuati.

Le attività che portano alla costruzione dell'ambiente immersivo sono le più varie e non esclusivamente digitali. L'installazione dei sensori, degli schermi, della scenografia presuppongono attività che è possibile svolgere all'interno del laboratorio di prototipazione della scuola. Taglio laser ed assemblamento di componenti lignee, stampa in 3d delle componenti in movimento o dei supporti agli strumenti di proiezione di suono ed immagini.

Installazione del modulo di controllo Arduino, cablaggio e collegamento delle periferiche, installazione del software compilato dagli alunni, inserimento dei contenuti multimediali, testing della sensoristica, avvio dell'esperienza estetico-interattiva con conseguente verifica ed accrescimento espressivo dell'opera.



I.I.S. "G. MARCONI" ANAGNI

VIA CALZATORA - 03012 Frosinone -
Codice Fiscale: 80012420602 - Codice Meccanografico: FRIS01300B
Telefono: 0775727026 Email: FRIS01300B@istruzione.it
Posta Certificata: FRIS01300B@pec.istruzione.it

Ogni altra utile informazione

La scelta delle priorità scaturisce dal fatto che il nostro Istituto, nonostante il profuso impegno dei docenti, attraverso attività didattiche diversificate, presenta delle criticità soprattutto per quanto concerne gli esiti degli studenti del primo biennio. Lo sviluppo delle capacità imprenditoriale e dello spirito di iniziativa sono al centro del progetto "Laboratori Territoriali per l'Occupabilità" che consentirà l'accelerazione di tutti i percorsi di studio attraverso metodologie didattiche che coniugano in maniera ottimale il sapere con il saper fare, tipico delle attività laboratoriali. Il monitoraggio a distanza degli esiti degli studenti risulta fondamentale per intervenire sul curriculum, adottando le più opportune strategie didattico metodologiche, e per migliorare l'efficacia dell'attività di orientamento in uscita.

Priorità

Ridurre il numero di studenti non ammessi alla classe successiva soprattutto nelle prime e seconde classi, se non per casi motivati



*****I.I.S. "G. MARCONI" ANAGNI*****

VIA CALZATORA - 03012 Frosinone -
Codice Fiscale: 80012420602 - Codice Meccanografico: FRIS01300B
Telefono: 0775727026 Email: FRIS01300B@istruzione.it
Posta Certificata: FRIS01300B@pec.istruzione.it

CRITERI DI VALUTAZIONE DELLA COMMISSIONE

Tasso di abbandono registrato nella scuola proponente nel corso dell'anno scolastico (25 punti; modalità attribuzione indicate sulla tabella presente all'articolo 6 dell'Avviso)

Livello delle competenze di base (indicatore di fragilità elaborato da INVALSI) (20 punti; modalità attribuzione indicate sulla tabella presente all'articolo 6 dell'Avviso)

Difficoltà di accesso e/o gestione delle progettazioni comunitarie (indicatore di fragilità elaborato da INVALSI) (20 punti; modalità attribuzione indicate sulla tabella presente all'articolo 6 dell'Avviso)

Situazione di svantaggio socio-economico-culturale (indicatore di fragilità elaborato da INVALSI) (20 punti; modalità attribuzione indicate sulla tabella presente all'articolo 6 dell'Avviso)

Aree interne (indicatore di fragilità elaborato da INVALSI) (10 punti; modalità attribuzione indicate sulla tabella presente all'articolo 6 dell'Avviso)

Coinvolgimento, nell'ambito delle proposte progettuali, di enti del terzo settore o imprese sociali (5 punti; modalità attribuzione indicate sulla tabella presente all'articolo 6 dell'Avviso)



*****I.I.S. "G. MARCONI" ANAGNI*****

VIA CALZATORA - 03012 Frosinone -
Codice Fiscale: 80012420602 - Codice Meccanografico: FRIS01300B
Telefono: 0775727026 Email: FRIS01300B@istruzione.it
Posta Certificata: FRIS01300B@pec.istruzione.it

BUDGET PROGETTO

MACROVOCE	SPESE PREVISTE (€)
a) acquisto di beni di consumo o di altre tipologie di beni strumentali alla realizzazione degli interventi	12000
b) affidamento di servizi di diversa natura	8000
c) liquidazione di compensi accessori al personale scolastico (sia docenti che personale ATA) eventualmente coinvolto nella progettazione e realizzazione delle iniziative	10000
Totale costi diretti ammissibili:	30000

L'originale del documento resta custodito presso la scuola a disposizione degli organi di controllo. Il Dirigente si impegna a rendicontare puntualmente il progetto, corredandolo del visto dei Revisori dei Conti. Si dà espressa autorizzazione al trattamento dei dati contenuti nel presente progetto ai fini della sua gestione amministrativo – contabile.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

(MARILENA CIPRANI)

Firma autografa omessa ai sensi dell'art. 3 del D. Lgs. n. 39/1993