

ISTITUTO D' ISTRUZIONE SUPERIORE "CENNI-MARCONI"

ITCG "E. Cenni" – IPSIA "G. Marconi"

Ragioneria(AFM-SIA)-Geometra(CAT)- Turismo-Elettronica-Meccanica-Moda

Via A. Pinto 10 – 84078 Vallo della Lucania (SA)

Tel. 0974 4392 – 0974 717805 - Fax 0974/717400

e-mail sais06400e@istruzione.it - sais06400e@pec.istruzione.it- www.iiscennimarconi.gov.it

Codici Istituto IIS: SAIS06400E- CENNI: SATD06401R – SIRIO: SATD064516 – IPSIA: SARI064016

Codice Fiscale Istituto: 84000780654

Alla c.a.

Preg.mo Dott. Gabriel Zuchtriegel

Ministero per i Beni e le Attività Culturali e il Turismo

Parco Archeologico di Paestum

SUA SEDE

Post. 5148
5/11/2016

Oggetto: Avviso pubblico per la realizzazione da parte delle istituzioni scolastiche ed educative statali di curricula digitali per lo sviluppo di competenze digitali del Piano Nazionale per la Scuola Digitale (PNSD)

Scadenza presentazione istanze: 10 novembre p.v.

Preg.mo Direttore,

L'Istituto Comprensivo CENNI-MARCONI di Vallo della Lucania ha individuato e selezionato il Bando MIUR in oggetto con l'intento di candidare a finanziamento un importante progetto formativo.

Finalità dell'Avviso è la realizzazione di curricula che siano in grado di accompagnare le attività di apprendimento degli studenti sui temi del digitale e dell'innovazione attraverso percorsi didattici fortemente innovativi.

Il curriculum digitale dovrà riguardare un'area tematica specifica che è stata da noi individuata nella tipologia "Arte e cultura digitale".

Riteniamo, infatti, che la caratteristica specifica dei nostri territori, quella di essere un potenziale volano di forte economia culturale, debba indurre una riflessione importante sulla spendibilità dei curricula formativi dei nostri giovani. Il progetto intende pertanto muoversi su una duplice direzione: da un lato attivare un percorso che insegni loro la valorizzazione del bene culturale attraverso il digitale e, dall'altro, consentire di realizzare – attraverso attività laboratoriali – veri e propri prodotti digitali di valorizzazione turistico-culturale.

CONTRIBUTO ECONOMICO MIUR E QUOTA DI COFINANZIAMENTO

Il contributo massimo attribuibile a ciascun progetto è pari ad Euro 170.000,00 (per un totale di 25 progetti selezionati dal MIUR). Il progetto richiede una quota di cofinanziamento utile per aggiungere punteggio

alla proposta in quota proporzionale rispetto a quanto richiesto. La quota di cofinanziamento individuata a tal fine corrisponde alla soglia del **31%** (pari a 3 punti) e quindi ad **Euro 52.700,00**.

Tale quota potrà essere raggiunta attraverso le seguenti disponibilità:

- Risorse economiche in favore del progetto
- Coinvolgimento di personale interno all'Ente (Risorse umane)
- Know how aziendale
- Beni strumentali messi a disposizione del progetto (quote di ammortamento del bene)

Le chiediamo di valutare un contributo economico in risorse umane destinate al progetto con almeno una unità di personale che possa seguire le attività specifiche rivolte alla vostra struttura.

TIPOLOGIA DI PROPOSTA PROGETTUALE

L'idea progettuale da candidare nella prima fase di selezione (che prevede la presentazione di slide powerpoint) riguarda l'individuazione di una serie di percorsi curricolari sui quali costruire un'offerta formativa innovativa. Tale offerta porterà successivamente alla realizzazione di alcuni prodotti digitali di valorizzazione del bene culturale. I percorsi saranno resi visibili sul web attraverso apposite piattaforme.

I percorsi potranno essere svolti sia in orario scolastico che extracurricolare e potranno interessare docenti, classi di studenti e/o gruppi tematici di discenti.

Le discipline individuate riguardano i seguenti ambiti: arte e territorio, informatica, tecnologia, inglese, topografia, scienze.

Nell'ambito dei percorsi formativi andranno inseriti laboratori tecnici da svolgere con l'ausilio dei partner coinvolti ed in base all'acquisizione delle seguenti competenze:

- Catalogazione e digitalizzazione del bene culturale (creazione di tag e metatag)
- Allestimento di narrazioni digitali del bene culturale e pubblicazione mediante utilizzo della piattaforma MOVIO - Musei virtuali in rete
- Utilizzo di banche digitali, emeroteca digitale, raccolte di e-book mediante abbonamento alla piattaforma MLOL
- Realizzazione e pubblicazione di e-book su piattaforma MLOL
- Valorizzazione del bene culturale attraverso attività di gaming, videogiochi come nuova forma di narrazione
- Mapping on line, georeferenziazione
- Realtà virtuale e realtà aumentata

I percorsi culturali da valorizzare in ambiente digitale riguarderanno i seguenti settori:

- Archeologia (Parchi archeologici e Musei archeologici)
- Arte moderna e contemporanea
- Patrimonio demotnoantropologico (alimentazione, tradizioni popolari, culto, costume)
- Beni paesaggistici
- Beni librari
- Cinema e teatro

Per ciascuna area gli allievi, opportunamente formati e seguiti dai docenti, allestiranno prodotti digitali quali:

- Narrazioni e video
- E-book
- Mappe interattive
- Mostre virtuali
- Videogiochi
- Ricostruzioni 3D

Il contributo del Suo Ente, in qualità di partner consentirebbe di raggiungere gli obiettivi del progetto garantendo l'accesso ai contenuti necessari e/o l'attività formativa necessaria.

ATTIVITA' CHE SI SVOLGERANNO PRESSO IL COMUNE DI SAN GIOVANNI A PIRO

Nell'ambito del Progetto si intende coinvolgere il Parco Archeologico in merito alla valorizzazione digitale di un particolare sito o di un percorso museale da concordare insieme.

Gli allievi dell'Istituto scolastico potranno prendere parte alle attività formative riguardanti la realizzazione di contenuti digitali riferiti ai beni culturali del Parco archeologico, come ad esempio la digitalizzazione di uno specifico percorso museale oppure la ricostruzione in digitale di un'area del sito archeologico, da pubblicare successivamente sul web e ospitata sulla piattaforma MOVIO.

Oltre questo, l'Ente beneficerà di tutte le altre attività del Progetto ed in particolare:

- Formazione destinata ai docenti dell'Istituto scolastico sulle tematiche sviluppate dal Progetto , anche al fine di allestire successive attività con gli allievi
- Mapping on line e georeferenziazione del Comune ed in particolare della sede museale
- Realizzazione di e-book tematici sul patrimonio artistico (con riferimento alla raccolta museale)
- Realizzazione di un videogioco sui beni archeologici (attività di gaming)
- Acquisizione dell'abbonamento alla piattaforma MLOL per tutti i contenuti digitali

I Partner di progetto, in questa prima fase, dovranno sottoscrivere la presente lettera di intenti come accettazione. Solo successivamente al superamento della prima fase di selezione dell'idea progettuale (presentata sotto forma di slide) si dovrà procedere alla stesura di un progetto dettagliato ed alla sottoscrizione di apposite convenzioni. In quel contesto, si dovrà altresì procedere alla stesura degli atti amministrativi del caso.

Certi di un Suo interessamento colgo l'occasione per inviarLe i miei più cordiali saluti.

Per accettazione


Gabriel Zuchtriegel
Direttore Parco Archeologico di Paestum



L. DIRIGENTE SCOLASTICO
Prol. Cosimo PETRAGLIA



