

Istituto Comprensivo "Cesare Cantù" - Milano

SCHEDA SINTETICA DEL PROGETTO

Anno Scolastico 2022-2023

DENOMINAZIONE PROGETTO	CANTUMEDIA
RESPONSABILE PROGETTO	Brusetti Ronny e Velenosi Quinto Massimo (Funzioni strumentali)
DESTINATARI	Tutti gli alunni dell'Istituto Comprensivo "C. Cantù"
OBIETTIVI E FINALITÀ	<ul style="list-style-type: none">• Mantenere aggiornati e funzionanti i laboratori NT dei vari plessi, le postazioni Monitor Interattivi Smart e Lim dell'Istituto, i computer in dotazione nelle aule e laboratori• Migliorare la funzionalità e l'efficienza delle reti interne e dell'accesso a Internet dell'Istituto e dei suoi plessi• Incrementare l'utilizzo delle Nuove Tecnologie• Diffondere e condividere documenti in formato digitale• Promuovere attività didattiche rivolte agli alunni legate alle Nuove Tecnologie o al loro uso in ambito scolastico• Produrre materiali didattici di vario tipo• Favorire l'utilizzo degli strumenti tecnologici (attrezzature e/o software) al fine di accompagnare gli alunni ad una maggiore consapevolezza nel loro uso e all'acquisizione di competenze e abilità previste dal curriculum• Promuovere azioni formative e didattiche utilizzando i principali applicativi e strumenti informatici• Diffondere e implementare buone pratiche relativamente all'uso degli strumenti digitali nell'organizzazione didattica e scolastica• Valutare periodicamente la dotazione e le necessità dell'Istituto e predisporre adeguati piani di miglioramento e/o implementazione
MODALITÀ DI SVOLGIMENTO / METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none">• Incontri periodici della commissione Team Digitale• Attività laboratoriali svolte dagli alunni in gruppo e/o individualmente• Raccolta e organizzazione del materiale didattico in formato digitale• Attività di aggiornamento / informazione / supporto per docenti• Periodiche revisioni delle attrezzature informatiche in dotazione nelle classi e nei laboratori (computer, notebook, Monitor interattivi Smart, LIM, ...)• Collaborazione nella stesura di progetti e bandi per acquistare, reperire e acquisire materiali informatici
TEMPI / DURATA	L'intero anno scolastico
RISORSE UMANE	<ul style="list-style-type: none">• Funzione strumentale ex area 2• I docenti referenti dei laboratori NT dei vari plessi dell'Istituto• Commissione Team Innovazione e Sicurezza Digitale• Animatore Digitale• Docenti interni con competenze ed esperienze utili• Esperti esterni e professionisti

RISORSE MATERIALI

- Computer nei laboratori di informatica in LAN
- Computer (desktop e notebook) in dotazione nelle classi per le LIM e/o per uso da parte di alunni e docenti
- Tablet a disposizione di aule e laboratori
- Carrelli per la carica dei laptop a disposizione dei plessi
- Kit Monitor interattivi SMART e LIM
- Software didattico in licenza open-source, free e commerciale
- Materiale hardware (periferiche, adattatori, ecc.)
- Pendrive (usb) per il salvataggio di documenti scolastici
- Software per registro elettronico (Axios)
- Antivirus
- Adobe Acrobat
- Strumenti software della suite Google Workshop for Education
- Kit di software e hardware legati all'uso educativo delle nuove tecnologie

PRODOTTI REALIZZATI

- Manutenzione dei laboratori NT dei due plessi di scuola primaria e del laboratorio della scuola secondaria di 1° grado, nonché e dei laboratori di robotica e coding presenti in tutti e 3 i plessi
- Manutenzione della rete LAN all'interno del laboratorio Nuove Tecnologie dei plessi di scuola primaria e scuola secondaria di I grado
- Manutenzione delle postazioni pc nel plesso di scuola dell'infanzia
- Manutenzione e aggiornamento delle postazioni Monitor Interattivi SMART
- Manutenzione dei carrelli con laptop a disposizione della classi per attività laboratoriali digitali itineranti
- Manutenzione e gestione delle emergenze sulla rete Wifi e LAN dei plessi dell'Istituto
- Controllo e gestione utenti della rete Milogo
- Aggiornamento del sito dell'Istituto Comprensivo
- Protocollo e Regolamento interno per l'uso delle attrezzature informatiche
- Archivio digitale di risorse (materiali didattici, software didattico, documenti, libri digitali, ...)
- Modelli digitali per i documenti scolastici
- Volantini, banner e altro materiale grafico pubblicitario per la scuola
- Organizzazione della formazione sulle Nuove Tecnologie e gli strumenti software e hardware a disposizione della scuola

**MONITORAGGIO
E VERIFICA**

- Riunioni di commissione
- Verifica finale del lavoro svolto dalla Funzione Strumentale e/o dall'Animatore Digitale
- Verifica dell'utilizzo del laboratorio da parte di docenti e alunni

BENI E SERVIZI

- Acquisto materiale informatico: materiale consumo, software, hardware per sostituzioni e/o riparazioni e/o implementazione di nuovi spazi e progetti
- Investimenti in reti, cablature elettriche e opere funzionali al miglioramento dei laboratori e delle aule

**COLLABORAZIONI
ENTI/ASSOCIAZIONI
ETC.**

DATA: 25/ 10 / 2022

**I responsabili
prof. Ronny Brusetti
prof. Quinto Massimo Velenosi**