

SCHEDA PROGETTO

1. Il progetto

Titolo del progetto (max 70 caratteri spazi compresi):
Realtà Virtuale per una Didattica Inclusiva

Obiettivi del progetto [max 200 caratteri spazi compresi]:
Migliorare la qualità della vita degli studenti DSA e BES della scuola secondaria di primo grado, prevenire il rischio psicopatologico legato al disagio emotivo, contrastare la dispersione scolastica

Descrizione sintetica [max 600 caratteri spazi compresi]:
Il progetto prevede di produrre:

- Prototipi di moduli didattici in VR e tecnologie connesse:
8-10 moduli su argomenti individuati nel Living Lab
- Linee guida per la progettazione dei moduli didattici in VR
- Raccolta di strumenti per lo sviluppo dei moduli didattici in VR
- Materiale divulgativo per la diffusione della conoscenza della VR e delle sue potenzialità per la didattica e per la didattica inclusiva

Le sperimentazioni e dimostrazioni avverranno secondo tre principali modalità:

- All'interno del Living Lab
- Nel corso delle attività di diffusione sul territorio
- Attraverso la web community

Durata prevista del progetto [in mesi 18 o 24]: 24

Periodo preferibile di avvio del progetto [indicare mese e anno]: Aprile 2017
In ogni caso i progetti devono iniziare successivamente alla sottoscrizione dell'accordo di erogazione

Costo complessivo del progetto [in euro]: 360.000

Contributo richiesto a Fondazione TIM (di seguito FTIM) [in euro]: 360.000

Attraverso quali canali e strumenti si intende reperire il co-finanziamento? (max 200 caratteri)
N/a

Luogo/luoghi di svolgimento del progetto(max 300 caratteri):
Presso la sede dell'Istituto Superiore Mario Boella per le attività di progettazione e prototipazione; presso la sede medesima di ISMB e presso le sedi degli altri attori coinvolti (scuole, case editrici, associazioni attive sui BES e DSA, e altri) per le attività di Living Lab e disseminazione

2. Soggetto richiedente

Denominazione / Ragione Sociale (eventuale Struttura/Dipartimento):
Istituto Superiore Mario Boella

Codice Fiscale/Partita IVA:
97600940015

Email di contatto:
direttore@ismb.it

Responsabile di Progetto

Nome e Cognome:
Mario Chiesa

Indirizzo sede:
via Pier Carlo Boggio, 61

Ruolo Ricoperto:
Head of Creativity and Design Innovation Unit

Telefono: +39-011-2276-403
Fax: +39-011-2276-299
Email di contatto: chiesa@ismb.it

Assetto istituzionale Ente	Valore
N. sedi operative diffuse sul territorio nazione ed internazionale	5
N. consigli di amministrazione nell'anno	5
Assetto gestionale Ente	Valore
N. persone individuate per la gestione del progetto	3
N. progetti gestiti in corso d'anno	49
N. progetti conclusi nell'anno	35
N. persone impiegate totale	119
N. persone impiegate nell'anno	119
N. volontari	-

Coinvolgimento di altri enti:

Eventuali partner devono compilare il Profilo sul sito di FTIM. Elencare i Partner e per ognuno completare.

Partner n:

Ragione sociale completa:

Codice Fiscale/Partita IVA:

Username della sezione Profilo Ente del sito di Fondazione:

3. Descrizione analitica del Progetto

Dati di scenario e di contesto che motivano la realizzazione del progetto [max 500 caratteri spazi compresi]:

Breve descrizione con numeriche di riferimento, statistiche fenomeno, dati rilevanti a descriverlo

In Italia i Bisogni Educativi Speciali impattano circa il 13% della popolazione scolastica e l'incidenza dei Disturbi Specifici dell'Apprendimento sulla popolazione è del 3,5%. Gli insegnanti lamentano una formazione inadeguata. L'Italia è ultima in Europa per dispersione scolastica, divario di apprendimento e livello medio di istruzione, e il ritardo nella diagnosi e l'incidenza di comorbidità comportano rischi psicopatologici e di isolamento sociale. L'impatto sul PIL è stimato tra 1,4% e 6,8%

Descrizione delle attività di realizzazione del progetto raggruppate in 3 fasi, coerenti con il GANTT di progetto e con le 3 tranche di erogazione economica previste da contratto (max 300 caratteri per ogni fase):

Le attività sono organizzate in tre fasi:

I fase (avvio delle attività)

- A. Sito web di progetto (realizzazione, gestione e manutenzione)
- B. Living Lab (co-progettazione; realizzazione moduli VR; sperimentazione e valutazione)
- C. Online community (animazione e contatto; social media, blog e community; curation archivio best practices e strumenti)
- D. Incontri con le scuole (incontri itineranti/scuole in visita)

II fase (continuazione delle attività) e III fase (chiusura delle attività)

- A. Sito web di progetto (gestione e manutenzione)
- B. Living Lab (co-progettazione; realizzazione moduli VR; sperimentazione e valutazione; realizzazione linee guida)
- C. Online community (animazione e contatto; social media, blog e community; curation archivio best practices e strumenti; sperimentazione e valutazione)
- D. Incontri con le scuole (incontri itineranti/scuole in visita; partecipazione a festival/saloni)

In quale modo il progetto propone un utilizzo innovativo delle tecnologie digitali di comunicazione e di rete? [max 300 caratteri spazi compresi]:

Le tecnologie digitali utilizzate nel progetto, oltre alle funzioni di comunicazione e di rete per la gestione della community e la disseminazione, svolgono funzioni di rappresentazione, visualizzazione e interazione, progettate seguendo processi e paradigmi del Living Lab e della open innovation.

Indicare se il Progetto preveda il gradimento/adesione/patrocinio di altri enti/istituzioni [max 300 caratteri spazi compresi]:

	Living Lab	Disseminazione
AREA Onlus	consulenza e laboratori	
Dip. di Psicologia - Unito	validazione scientifica	
Loescher Editore	editoria e mercato	
Convitto Nazionale Statale Umberto I	didattica e inclusione	
Ist. Comprensivo Niccolò Tommaseo di Torino		
Fondazione Giovanni Agnelli		incontri con le scuole
Associazione Centro Scienza		

Nel caso in cui il Progetto preveda la realizzazione in partnership con altri enti, descrivere in modo dettagliato il ruolo del soggetto proponente ed il ruolo di ciascun partner nel Progetto [max 300 caratteri spazi compresi]:

N/a

Descrizione dei risultati attesi [max 500 caratteri spazi compresi]:

Definire gli indicatori per la valutazione del progetto e gli strumenti per la misurazione dei risultati (es. stakeholder coinvolti nel progetto, numero di beneficiari diretti e indiretti, Output, Outcome, territorialità)

All'interno del Living Lab si monitoreranno 4 indicatori:

- Per il rischio psicopatologico e sociale, la capacità di interazione e inclusione sociale, le ore erogate da psicologi o psicoterapeuti.
- Per il divario di apprendimento e l'acquisizione di conoscenze e strumenti, la diminuzione delle ore di ripetizioni private.
- Per la dispersione scolastica, la diminuzione delle assenze scolastiche e del dropout.
- Per la formazione inadeguata dei docenti, le ore di formazione e consulenza erogate.

Sistema di monitoraggio degli indicatori per la valutazione del progetto (*max 300 caratteri*):

Si prevede una attività di assessment all'inizio del progetto e una verifica del raggiungimento dei target al termine dello stesso. Per la dinamica dei fenomeni, è auspicabile la possibilità di monitorare gli indicatori anche in ulteriori follow-up successivi alla scadenza prevista del progetto.

Strumenti di comunicazione previsti per il progetto:

	Breve Descrizione (max 50 caratteri)
Comunicati Stampa Lancio e Conclusione	Sito web e canali social
Coinvolgimento giornalisti carta stampata	Per la II e III fase di progetto
Coinvolgimento giornalisti online	Per la II e III fase di progetto
Realizzazione gallery fotografica	Per Living Lab e attività di disseminazione
Realizzazione video story telling	Per Living Lab e attività di disseminazione
Pubblicazione scientifica/di settore	Pubblicazioni in conferenze e proceedings
Account Social (descrizione)	Facebook, Twitter e altri
Creazione sito internet (descrizione)	Sito responsive per la community e i repository
Conferenze stampa	In occasione della partecipazione a fiere e saloni

Sostenibilità futura [max 200 caratteri spazi compresi]:

La democraticizzazione delle tecnologie e la crescita di interesse degli stakeholder (case editrici, sviluppatori, scuole, famiglie, ecc.) consentiranno la futura sostenibilità economica del progetto.

Eventuale replicabilità del progetto [max 200 caratteri spazi compresi]:

Il progetto è scalabile e replicabile sia nei confronti della dimensione geografica per estensione e intensità degli interventi, sia rispetto agli ambiti di applicazione dei processi e delle tecnologie.

Allegati:

- Gantt (format libero)

FONDAZIONE



- Piano economico (format FTIM)
- Nel caso in cui il progetto prevede partnership allegare accordo / lettera di adesione al progetto

Viene valutata positivamente la produzione di ulteriori documenti informativi di maggior dettaglio quali:

- *Presentazioni grafiche [video/slide] – max 10 slide*
- *Preventivi di spesa (almeno 3 per le spese di grossa entità)*