**TT COLLABORATIVE VR (laboratorio competenze di base)**

**Soluzione di realtà virtuale per il mondo educational**

**Obiettivi della soluzione:**

Realizzare uno spazio multifunzione per la didattica innovativa, composto da aree funzionali correlate ed intercambiabili. L'ambiente si trasforma dinamicamente in base alle esigenze della didattica, consentendo sia lavori di gruppo che di classe.

**Composizione della soluzione:**

Laboratorio di realtà virtuale con workstation ad alte prestazioni, complete di visore e monitor interattivo.

* Workstation gaming per la gestione dell'ambiente virtuale
* Kit visore per realtà virtuale
* Monitor interattivo 65”
* Kit videoconferenza

**Prospetto costi progetto:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Q.TÀ** | **DESCRIZIONE** | **PREZZO UNITARIO IVA INCLUSA** | **PREZZO TOTALE IVA INCLUSA** |
|  | **MODULO COMPETENZE DI BASE (tiplogia a)** |  |  |
| 1 | Workstation gaming per la gestione dell'ambiente virtuale , skd grafica 8GB | € 3.000,00 | € 3.000,00 |
| 1 | KIT visore per realtà virtuale con boe di ancoraggio | € 1.800,00 | € 1.800,00 |
| 1 | start up e installazione kit realtà virtuale | € 900,00 | € 900,00 |
| 2 | Monitor interattivo 65" | € 5.800,00 | € 11.600,00 |
| 2 | KIT videoconferenza (composta da webcam frontale e posteriore per cattura contenuti) | € 1.800,00 | € 3.600,00 |
| 2 | start up del sistema di videoconferenza | € 925,00 | € 1.850,00 |
|  |  |  | **€ 22.750,00** |
|  |  |  |  |
|  | **Voci di Costo Tipologia B** | **da Bando** |
|  | A. Progettazione | 2% | max | € 500,00 |
|  | B. Spese organizzative e gestionali | 2% | max | € 500,00 |
|  | C. Forniture | 85% | min | € 21.250,00 |
|  | D. Adattamenti edilizi | 6% | max | € 1.500,00 |
|  | E. Pubblicità | 2% | max | € 500,00 |
|  | F. Collaudo | 1% | max | € 250,00 |
|  | G. Addestramento all'uso delle attrezzature | 2% | max | € 500,00 |
|  | **Totale Bando (A) Classi digitali 2.0** | **€ 25.000,00** |

**Focus su punteggi acquisibili dal progetto**

|  |  |
| --- | --- |
| **Criterio** | **Punteggio** |
| **CRITERI A-E DETERMINATI AUTOMATICAMENTE** |
| a. Disagio negli apprendimenti | 13 punti |
| b. Basso status socio-economico e culturale della famiglia d'origine  | 13 punti |
| c. Alto tasso di abbandono nel corso dell'anno scolastico | 13 punti |
| d. Tasso di deprivazione territoriale (ISTAT) | 13 punti |
| e. Livello di copertura della rete esistente all'atto della presentazione del progetto (con riferimento alle aree da destinare ai laboratori professionalizzanti):- Tra l'80% e il 100%- Tra il 50% e il 79%- Inferiore al 49% | Max 10 punti:- 10 punti- 6 punti- 3 punti |
| **CRITERI F-M DICHIARATI DALL'ISTITUTO PREPONENTE** |
| f. Connessione internet (dimostrabile attraverso un contratto o una convenzione attiva) | No: 0 puntiSI: 5 punti |
| g. 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 | No: 0 puntiSI: 5 punti |
| h. Numero di indirizzi attivi nell'istituto:- 1 o 2 indirizzi- 3 o 4 indirizzi- 5 o più indirizzi | Max 10 punti:- 3 punti- 7 punti-10 punti |
| i. Allestimento laboratori per indirizzi di studio di nuova istituzione | No: 0 puntiSI: 6 punti |
| j. Se istituto tecnico e/o professionale: appartenenza alla rete dei poli tecnico professionali | No: 0 puntiSI: 3 punti |
| k. Connessione con altri spazi laboratoriali della scuola e utilizzo coordinato degli stessi | No: 0 puntiSI: 3 punti |
| l. Utilizzo dei laboratori con metodologie didattiche innovative (indicare le metodologie) | No: 0 puntiSI: 3 punti |
| m. Utilizzo dei laboratori oltre l'orario scolastico anche per garantire una maggior apertura al territorio | No: 0 puntiSI: 3 punti |