

I.C. "D'AZEGLIO – DE NITTIS" – BAIC89200V

PROGETTO PNRR – PROGETTAZIONE INTERNA

AVVISO "PIANO SCUOLA 4.0 – AZIONE 1- NEXT GENERATION CLASSROOM – AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INNOVATIVI", CON L'OBIETTIVO DI TRASFORMARE ALMENO 100.000 AULE DELLE SCUOLE PRIMARIE, SECONDARIE DI PRIMO GRADO E SECONDARIE DI SECONDO GRADO.

TITOLO PROGETTO: "#GenerazioneFutur@"

CODICE PROGETTO: M4C1I3.2-2022-961-P-24944

CODICE CUP: C94D22004120006

Le sottoscritte Maria Teresa Lombardi, in qualità di Progettista tecnico con nomina prot. n. 0004478 del 09/06/2023, Angela Redavid e Cristina Desario, in qualità di figure di supporto tecnico operativo alla progettazione didattica e del setting d'aula nell'allestimento degli ambienti e supporto tecnico gestionale, con rispettive nomine protocollo n. 0004491 e n. 0004490 del 10/06/2023, docenti a T.I. di questo Istituto Comprensivo, relazionano quanto di seguito riportato.

La progettazione interna è stata elaborata seguendo le finalità e le azioni contenute nell'Avviso/Decreto n. M4C1I3.2-2022-961, con l'obiettivo di trasformare la metà delle attuali classi/aule delle proprie scuole primarie e secondarie di primo grado sulla base del proprio curriculum, secondo una comune matrice metodologica che segue principi e orientamenti omogenei a livello nazionale, in coerenza con obiettivi e modelli promossi dalle Istituzioni e dalla ricerca europea ed internazionale. Le classi/aule interessate dalla progettualità sono 18 e sulla base di quanto indicato nel Piano "Scuola 4.0", l'I.C. ha stabilito di adottare un sistema "ibrido" basato su aule fisse assegnate a ciascuna classe per l'intera durata dell'anno scolastico e ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, con rotazione delle classi. Tutto ciò al fine di offrire all'utenza ambienti di apprendimento più interessanti e motivanti, una strumentazione tecnologica che permetta di affinare le soft skills e le capacità di problem solving, problem posing e making decision, le abilità di lavorare in gruppo, fare ricerche e sviluppare ipotesi, in linea con gli obiettivi di apprendimento e i traguardi per lo sviluppo delle competenze fissati dalle Indicazioni Nazionali per la Scuola dell'Infanzia e per il primo ciclo di istruzione del 2012 e la Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente.

Per promuovere apprendimenti significativi e garantire il successo formativo di tutti gli alunni è necessario un contesto idoneo, flessibile e dinamico, attrezzato con strumenti che facilitino approcci operativi alla conoscenza per la scienza, la tecnologia, la lingua madre e le lingue comunitarie, l'arte, la musica e la motricità. E' importante un ambiente che valorizzi l'esperienza e conoscenza dell'alunno, la diversità e favorisca esplorazione e scoperta, con metodologie didattiche prevalentemente laboratoriali. Seguendo questa prospettiva, grazie al lavoro di ricerca, analisi e confronto con il Collegio Docenti, la Dirigente Scolastica e il DSGA, sono stati selezionati:

- Diverse tipologie di arredi;
- Attrezzature digitali e strumenti didattico - educativi motivanti e coinvolgenti.

Nella progettazione, dopo un attento sopralluogo e analisi degli ambienti, si è proceduto ad una suddivisione interna delle attività: le docenti A. Redavid e C. Desario hanno individuato le soluzioni d'arredo più idonee alle necessità dell'Istituto; hanno poi scelto le attrezzature digitali e gli strumenti didattico-educativi più validi per soddisfare i bisogni educativi degli alunni, guardando cataloghi e raccogliendo preventivi in maniera informale. La docente Lombardi si è occupata nello specifico della stesura della progettazione e del capitolato tecnico delle attrezzature e degli arredi.

Per rinnovare i 18 ambienti di apprendimento dell'Istituto si è deciso di acquistare 12 Digital Board con 12 carrelli mobili e 12 notebook per classe nella Scuola primaria, in modo da favorire una didattica innovativa, inclusiva e personalizzata. Le nuove tecnologie acquisite permetteranno di promuovere e sviluppare nelle ore curricolari la metodologia EAS (Episodi di Apprendimento Situato) e attività cooperative e collaborative tra gli studenti. Nella Scuola secondaria di primo grado si acquisteranno 6 notebook per le 6 aule dell'area succursale, attualmente dotate di pc vetusti e poco funzionanti.

Sempre nella Scuola secondaria di primo grado, data la collocazione in un vecchio edificio che si sviluppa su quattro livelli, per espandere la portata del segnale WiFi, si è deciso di acquistare 6 Access point dual band per accesso simultaneo classe digitale con controller software. In aggiunta, ogni aula verrà dotata di un armadio con ruote e contenitori, così da riporre il materiale prodotto durante l'anno scolastico e avere modo di consultarlo all'occorrenza. E' un modo innovativo per fare storytelling e riflessione metacognitiva del proprio processo di apprendimento.

Nella Scuola secondaria di primo grado si acquisteranno 25 notebook e 25 cuffie con microfono più 1 carrello di ricarica e alloggiamento, per costituire un laboratorio linguistico mobile, dotato, inoltre,

di un software specifico chiamato "Voicebooks", altamente interattivo, personalizzabile e aggiornato nei suoi contenuti, ideale per la preparazione alle prove INVALSI e di certificazione linguistica. Tale software è stato scelto per poter promuovere le competenze di base e raggiungere anche priorità e traguardi del RAV 2022/2025 dell'intero I.C.

Si vuole dotare il laboratorio STEAM nella Scuola Secondaria di primo grado di una Digital Board da 75" con supporto mobile TILTSTAND: in tal modo la lavagna digitale diventerebbe un tavolo interattivo e favorirebbe attività di gruppo con gli alunni ed esperienze di realtà aumentata. Mentre, nel laboratorio STEM, si auspica l'acquisto di altri 15 notebook e 4 microscopi digitali che permettono di osservare immagini tridimensionali ad alta risoluzione. Questi ultimi sono anche dotati di telecamere digitali integrate, che consentono di visualizzare e trasferire direttamente su PC le immagini dei preparati. Questo contribuisce a fornire all'alunno un approccio alla realtà virtuale immersiva e attuare la metodologia IBL (Inquiry Based Learning). Per educare al metaverso la Scuola secondaria di primo grado acquisterà anche 6 visori per la realtà virtuale immersiva.

La Scuola primaria acquisterà il kit Lego Education Spike ESSENTIAL SET per n. 8 studenti, un set di robotica educativa. Questa esperienza di apprendimento solo apparentemente ludica è basata sullo storytelling e incoraggia gli studenti ad approfondire i concetti trasversali legati alle STEAM, contribuendo allo stesso tempo allo sviluppo di competenze specifiche legate ad alfabetizzazione, matematica e allo sviluppo socio-emotivo.

Sia la scuola primaria, sia la scuola secondaria di primo grado, essendo già in possesso di un numero cospicuo di tablet e notebook, ritengono necessario acquistare 3 unità di ricarica e alloggiamento per avere i dispositivi sempre carichi e a disposizione degli alunni in tutte le ore curricolari. Poi, si doteranno di tribune per incentivare la metodologia del Debate che aiuta i ragazzi a sviluppare sia soft skills sia capacità curricolari. In primo luogo, il Debate sviluppa il pensiero critico, stimola il ragionamento: spinge a trovare idee, ad associarle ma anche a maneggiarle in modo intelligente e flessibile. Ci sono poi tutti gli insegnamenti legati alla necessità di parlare in pubblico: trovare il giusto tono di voce, argomentare in modo accattivante, attirare e mantenere l'attenzione sempre vigile, riuscire a persuadere. Infine, nella pratica del debate vengono stimulate e sviluppate una serie di abilità e capacità tutt'altro che secondarie, come creatività, ironia, umiltà, lavoro di gruppo e problem solving.

Per incrementare le life skills e abilità curricolari degli alunni dell'istituto comprensivo, soprattutto nell'ambito della lingua madre e delle lingue straniere, verranno acquistate casse audio portatili e

una postazione completa PODCAST. Questi strumenti didattici sono fortemente inclusivi e permettono lo sviluppo della metodologia UDL (Universal Design for Learning), che sfrutta a pieno la multicanalità del digitale.

Il Progettista

Ing. Maria Teresa Lombardi



Supporto tecnico alla progettazione didattica

Ins. Cristina Grazia Irma Desario



Prof. Angela Redavid

