

FUTURA**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEUMinistero dell'Istruzione
e del MeritoItaliadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZAISTITUTO COMPRENSIVO CASTELLARANO
Via Fuori Ponte, 23 - 42014 Castellarano (RE)
Cod.Fisc.91094360350 Tel.0536-075530
reic83700L@istruzione.it

PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA MISSIONE 4: ISTRUZIONE E RICERCA Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università - Investimento 3.2: Scuola 4.0: scuole innovative, cablaggio, nuovi ambienti di apprendimento e laboratori", Azione 1 – Next generation classroom - Ambienti di apprendimento innovativi, finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU					
MISSIONE COMPONENTE	Codice Avviso	Titolo Avviso Decreto	CODICE PROGETTO	IMPORTO ASSEGNATO	CUP
M4C1	M4c1i3.2-2022-961	Piano scuola 4.0- Azione1- Next generation class- Ambienti di apprendimento innovativi	M4C1I3.2-2022-961-P-11377	€ 204.919,84	J74D22003400006
Linea investimento	M4C1I3.2 Scuole Innovative e laboratori				
Accordo di concessione	REIC83700L - M4C1I3.2-2022-961-P-11377-Prot. n. 0043803 del 17/03/2023 - Assunto in atti Prot. VI.3 n 0001994 – del 21/03/2023				
Titolo Progetto	"Classi in movimento"				

Agli atti
Al Sito web istituzionale
Al gruppo di progettazione

PROGETTO ESECUTIVO

- Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza - Missione 4 – Istruzione e Ricerca - Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università - Investimento 3.2 "Scuola 4.0: scuole innovative, cablaggio, nuovi ambienti di apprendimento elaboratori" del Piano nazionale di ripresa e resilienza, finanziato dall'Unione Europea - Next Generation EU. Azione 1 - Next generation classroom – Ambienti di apprendimento innovativi.

L'utilizzo del finanziamento PNRR mira a realizzare, all'interno dell'istituto, 28 ambienti fisici di apprendimento innovativi, partendo dalle dotazioni già presenti, in larga parte ottenute coi finanziamenti PON e PNSD precedenti.

Grazie al riutilizzo degli arredi esistenti e alla loro implementazione, si rimodulerà il setting delle aule. Con l'acquisto di una nuova dotazione tecnologica diffusa, si integrerà la dotazione già presente: - alcune digital board si aggiungeranno a quelle già operative, con supporto di accessori per videoconferenza, software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali; - nuovi dispositivi Chromebook messi a disposizione di studenti e docenti daranno la possibilità ad un maggior numero di utenti di usufruire delle opportunità del digitale; - la strumentazione steam prevista dal progetto intende stimolare lo sviluppo del pensiero computazionale e la creatività analogica e digitale degli studenti; - i kit videomaker si inseriscono nel più ampio progetto di educazione alla ricerca, alla comunicazione e alla documentazione digitale. - gli strumenti più congeniali ai docenti e i set a supporto degli obiettivi curricolari delle discipline tecnico scientifiche e umanistiche daranno maggiori opportunità di innovazione didattica, di inclusività e di integrazione tra digitale e analogico.

Si realizzeranno aule tematiche a disposizione di tutte le classi di ogni singolo plesso, nello specifico: alla scuola primaria verranno predisposte un'aula STEAM e un'aula di inglese; alla scuola secondaria di primo grado verranno predisposte aule di lingue straniere, aule artistico-musicali, aule tecnico-scientifiche e aule per l'ambito umanistico.

Firmato digitalmente da MARIA MIGALE

Le nostre aule si intendono come ambienti flessibili, con possibilità di cambiarne la configurazione sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Gli studenti usufruiranno di ambienti dedicati che faciliteranno nuovi apprendimenti e la concentrazione. Le nuove tecnologie acquisite permetteranno di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale, le attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo, secondo processi di problem solving e metodo scientifico. Incrementando le competenze digitali della popolazione scolastica, si intende integrare appieno metodologie analogiche e digitali, sfruttandone le potenzialità in modo consapevole, sicuro e critico.

L'obiettivo è quello di rendere i nostri studenti produttori consapevoli e critici di contenuti digitali e attori dei propri apprendimenti.

Ci si propone quindi di sviluppare nell'utenza scolastica conoscenze e competenze adeguate alla produzione di contenuti digitali ed un'adeguata capacità di reperire, comprendere ed utilizzare informazioni.

Implementando le dotazioni di strumenti digitali e la costruzione di ambienti dinamici e condivisi si cercherà di promuovere l'inclusività, attraverso un approccio cooperativo e laboratoriale.

SCHEMA RIASSUNTIVO:

Denominazione ambiente:	Numero:	Dotazioni digitali	Arredi	Finalità didattiche
AULA STANDARD	16	Digital board e chromebook	Banchi modulari e sedie	Creare opportunità di un più diffuso utilizzo del digitale; dare più fruibilità ai contenuti didattici; migliorare l'inclusività; promuovere attività collaborative e interattive.
AULA TEMATICA (LINGUE STRANIERE)	4	Digital board; document camera Kit videomaker, pc docente, impianti audio e microfoni, licenze software dedicati, chromebook.	Arredi modulari che consentano un setting d'aula flessibile. Banchi, sedie e sedute morbide.	Dare maggiori opportunità di dialogo e confronto in lingua straniera; migliorare la qualità audio d'ascolto e di produzione digitali; favorire l'inclusività con esperienze ed ambienti collaborativi.
AULA TEMATICA (DISCIPLINE UMANISTICHE)	5	digital board document camera e-reader pc docente laboratorio mobile con notebook (chrome OS) microfono per podcast licenze per l'accesso a banche dati on line	Arredi modulari che consentano un setting d'aula flessibile. Banchi, sedie e sedute morbide. Piccola scaffalatura.	Le aule "L'Essere", dedicate alle discipline umanistiche, creano un ecosistema di apprendimento in cui l'alunno, protagonista delle dinamiche educative, sarà promotore del proprio benessere emotivo.
AULA TEMATICA (TECNOLOGICO-ARTISTICO) "Idea-progetto: il libero soffio della creazione".	3	digital board contrapposte per visione simultanea e differenziata multidirezionale senza modificare il setting d'aula a isole di lavoro. Pc insegnante Fotocamera Stampante 3D Kit coding e robotica educativa	Definizione di due aree versatili, una "del pensare" per formulare un pensiero (zona soft) e una "del fare" per concretizzare (zona hard), messe tra loro in comunicazione da una parete mobile. Concretizzare (zona hard), messe tra loro in comunicazione da una parete mobile.	Le aule STEAM "Idea-progetto" saranno aule volte ad indagare, a fare e a sperimentare se stessi e la realtà anche con le tecnologie digitali.

REIC83700L - A94D4A5 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0004396 - 18/07/2023 - I.4 - I

Sulla base di quanto indicato nel Piano "Scuola 4.0", l'istituzione scolastica ha stabilito di adottare un sistema basato su aule " standard" e ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, secondo un sistema ibrido. Le forniture individuate per la realizzazione sono dettagliate negli allegati:

-Capitolato Arredi

-Capitolato Digitale

parte integrante del presente documento.

Il Dirigente Scolastico

Prof.ssa Maria Migale

Il Gruppo di Progetto:

SONCINI SERENA

PICCININI CARLO ALBERTO

FERRARINI KRIZHIA

UGOLINI MARCO

CABASSI ROBERTO

VITELLO PAOLO