



FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani

OGGETTO: Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) - 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 - Azione 1 - Next generation classroom – Ambienti di apprendimento innovativi

CUI: F91022250525202300003

CUP: J54D23000180006

CODICE PROGETTO: M4C1I3.2-2022-961-P-22604

TITOLO PROGETTO: **FAST FORWARD - verso il domani**

PROGETTO ESECUTIVO

TITOLO AVVISO/DECRETO

Piano Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation class - Ambienti di apprendimento

innovativi. CODICE AVVISO/DECRETO: M4C1I3.2-2022-961-P-22604

LINEA DI INVESTIMENTO

M4C1I3.2 - Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori.

CUP: J54D23000180006

SOLUZIONE PROGETTUALE ADOTTATA: ibrida.

AULE DA TRASFORMARE/RIORGANIZZARE

Nei due plessi principali del nostro istituto (primaria e secondaria di primo grado), si realizzano alcuni ambienti dedicati e altri in cui sia possibile svolgere attività di diverso tipo. Caratteristiche comuni dei nuovi ambienti sono la flessibilità e la disponibilità di strumenti idonei, in modo da poter mettere in atto strategie e metodologie didattiche diverse (cooperative learning, inquiry, Web Quest, PBL, EAS.storytelling) nel rispetto delle specificità di ciascun alunno.

I due plessi dispongono di spazi molto ampi, atri, corridoi, giardini, che, grazie alle dotazioni mobili, diventano ora fruibili per la didattica.

PORTATA DELL'INTERVENTO

Tutti gli ambienti della secondaria e la grande maggioranza di quelli della primaria avranno a disposizione digital board e strumenti idonei a supporto della didattica delle diverse discipline.

Grazie alle dotazioni mobili tutti gli spazi dei due plessi diverranno aule-laboratorio per una didattica attiva, collaborativa, hands-on..

IMPATTO

L'intervento prevede la ridefinizione di 23 ambienti, queste nuove dotazioni, integrandosi con quanto già in possesso della scuola permetterà a tutte le classi dei due plessi e a tutte le discipline di lavorare in un contesto in cui l'attività di insegnamento-apprendimento non è più trasmissione di contenuti ma la creazione di 'un *campo pedagogico*' in cui è lo studente ad essere soggetto attivo dell'azione di apprendere. Gli alunni potranno mettersi alla prova e sviluppare le loro competenze anche grazie al potenziamento degli ambienti steam.

DESCRIZIONE DEI NUOVI AMBIENTI

AMBIENTE STEM - scuola secondaria

Finalità: ambiente dedicato alla matematica per integrare nel percorso didattico attività di coding e creatività digitale. Arredi, spazi flessibili, strumenti STEM permetteranno metodologie didattiche diverse

Stato attuale: aula con banchi disposti a formare delle isole, dispone di una lim e di strumenti per la robotica, schede programmabili e componenti elettroniche, tavolette grafiche

Stato finale: si aggiungono un monitor interattivo, due notebook, stampante 3D, software specifici open source. Un armadietto per riporre gli strumenti in sicurezza. la stampante verrà collocata in un angolo della stanza, in prossimità delle finestre in modo da garantire l'aerazione e la maggior distanza possibile dalle postazioni di lavoro dei ragazzi.

AMBIENTE CREATIVITÀ DIGITALE - TESTI E IMMAGINI- scuola secondaria (aula arte primo piano)

Finalità: ambiente dedicato prevalentemente alle materie umanistiche al digital storytelling e alla realizzazione di filmati o podcast

Stato attuale: aula con assetto tradizionale, banchi singoli e lim

Stato finale: banchi disposti ad isole per il lavoro collaborativo, si aggiungono un monitor interattivo, 5 tablet con aste, un kit podcast 3+1 utenti, software per il montaggio audio e video, app per realizzare artefatti relativi al digital storytelling (e-books, artefatti in AR), un armadietto.

AMBIENTE IMMERSIVO - scuola secondaria (aula piccola secondo piano)

finalità: ambiente dedicato a realizzare situazioni immersive e motivanti per le discipline orali. Rilievo avranno le attività didattiche in VR, gli studenti allestiranno musei virtuali

Stato attuale:

aula fornita di alcuni banchi, una lavagna di ardesia e uno schermo (non touch)

Stato finale

banchi disposti ad isole, visori VR (già in possesso della scuola), si aggiungono 10 tablet con software specifico per attività di tipo AR e VR e 4 notebook. L'aula verrà dotata di un armadietto per conservare la strumentazione.

AULA LINGUE e L2 - scuola secondaria

(aula metà corridoio al secondo piano)

Finalità : ambiente dedicato per lavorare in maniera interattiva, creativa e cooperativa per l'apprendimento di una seconda lingua, compreso italiano come lingua straniera

Stato attuale: assetto tradizionale, banchi fissi singoli e lim

Stato finale: banchi mobili (già in dotazione della scuola) monitor interattivo, 1 notebook per lavorare in modalità cooperativa

AULA LINGUE B - scuola secondaria

(laboratorio di lingue)

Finalità : ambiente dedicato per lavorare in maniera interattiva, creativa e cooperativa per l'apprendimento di una seconda lingua

Stato attuale: aula con postazione docente dotata di pc e postazioni studenti collegate con la postazione del docente

Stato finale: monitor interattivo con sistema audio dedicato, ulteriore monitor a metà della stanza

AULE INCLUSIONE - scuola secondaria

(aula piccola primo piano)

Finalità: ambiente dedicato al lavoro cooperativo nel rispetto delle differenze e delle caratteristiche di ciascuno anche in base all'approccio dell'Universal Design for Learning

Stato iniziale: aula con assetto tradizionale, banchi, lavagna di ardesia, schermo (non touch)

Stato finale: digital board e tavolo interattivo con pc integrato a completare quanto già presente, i banchi verranno disposti in modo da poter permettere il lavoro collaborativo. Kit lula completo di notebook e tastiera con tasti grandi e colorati, un armadietto.

Aula inclusione - scuola primaria

Finalità: ambiente dedicato al lavoro cooperativo nel rispetto delle differenze e delle caratteristiche di ciascuno anche in base all'approccio dell'Universal Design for Learning

Stato iniziale: aula con cuscini morbidi e una lavagna di ardesia

Stato finale: tavolo interattivo con pc integrato disposto su un tappeto morbido in modo da rendere possibile il lavoro anche stando seduti a terra, kit lula completo di notebook e tastiera con tasti grandi e colorati e sw symwriter 2.

AMBIENTI MOBILI n.4

Finalità: attuare diverse metodologie didattiche che siano inclusive, collaborative e creative, in ambienti non dedicati (corridoi, atrio, palestra, giardino, ecc.)

Stato finale: ogni ambiente disporrà di un carrello in cui riporre e mettere in carica la strumentazione, completato con 10 notebook. Due ambienti mobili saranno disposti nel plesso L. da Vinci, uno al primo e uno al secondo piano, a disposizione di tutte le classi. Gli altri due saranno disposti nel plesso Pieraccini, uno per ciascuna delle due ali della scuola.

n. 9 AULE INNOVATIVE - scuola primaria

Finalità: rendere l'aula flessibile e adatta a varie metodologie didattiche interattive e multimediali riconducibili all'approccio TEAL

stato attuale: aule con assetto tradizionale, dotate di banchi e lavagna di ardesia

stato finale: in ogni aula si introducono un monitor touch e un notebook

AULA DI TECNOLOGIA - secondaria

Finalità: ambiente dedicato, in cui si può lavorare in modo cooperativo e creativo in ambito tecnologico

Stato attuale: aula dotata di un'area per il disegno tecnico e un'area per la manualità.

Stato finale: si aggiungono un monitor touch e un notebook

AULA SCIENZE - primaria

Finalità: ambiente dedicato, in cui si può lavorare in modo cooperativo e creativo, praticando scienze sperimentali

Stato attuale: aula con banchi disposti per il lavoro di gruppo, lim

Stato finale: si aggiunge un monitor touch e carrello con kit di esperimenti e microscopio digitale collegabile con pc e un armadietto

AMBIENTE PER LA CREATIVITÀ DIGITALE - primaria (ex aula informatica)

Finalità: ambiente dedicato a produrre artefatti digitali in maniera cooperativa e creativa in relazione alle diverse metodologie adottate dai docenti (cooperative learning, inquiry, Web Quest, PBL, EAS, ecc.)

Stato attuale: aula già dotata delle necessarie prese di corrente e di banchi idonei ma è priva di strumentazione

Stato finale: si aggiungono agli arredo già esistenti un monitor touch, 23 notebook e una stampante 3D, un armadietto

Si allega capitolato tecnico arredi e capitolato tecnico dotazioni tecnologiche.

Il progettista

Rovena Mazza