

## **Titolo avviso/decreto**

Piano Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation

**Codice avviso/decreto** M4C1I3.2-2022-961

L'Azione 1 "Next Generation Classrooms" ha l'obiettivo di trasformare almeno 100.000 aule delle scuole primarie, secondarie di primo grado e secondarie di secondo grado, in ambienti innovativi di apprendimento. Ciascuna istituzione scolastica ha la possibilità di trasformare la metà delle attuali classi/aule grazie ai finanziamenti del PNRR. L'istituzione scolastica potrà curare la trasformazione di tali aule sulla base del proprio curriculum, secondo una comune matrice metodologica che segue principi e orientamenti omogenei a livello nazionale, in coerenza con gli obiettivi e i modelli promossi dalle istituzioni e dalla ricerca europea e internazionale.

## **Linea di investimento**

M4C1I3.2 - Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

## **Dati scuola**

### **Denominazione scuola**

IC SOVIZZO

**Codice meccanografico** VIIC83700N

### **Città**

SOVIZZO

### **Provincia**

VICENZA

## **Legale Rappresentante**

### **Nome**

CARLO

### **Cognome**

DAL MONTE

### **Codice fiscale**

DLMCRL73A10F464F

### **Email**

viic83700n@istruzione.it

### **Telefono**

0444551121

## **Referente del progetto**

### **Nome**

SIMONETTA

### **Cognome**

GIULIATO

### **Email**

simonetta.giuliato@icsovizzo.edu.it

### **Telefono**

3480426616

## **Informazioni progetto**

### **Codice CUP**

H84D22003800006

## Titolo progetto

## A SCUOLA DI FUTURO

Con i fondi PNRR andremo ad ammodernare e incrementare le dotazioni tecnologiche presenti in almeno 26 aule del nostro istituto per permettere un rinnovamento della didattica quotidiana, rendendola più inclusiva e personalizzata.

L'attenzione principale sarà data alla didattica che, grazie ai nuovi strumenti, si proporrà ibrida, cioè integrata tra strumenti cartacei e digitali, offrendo a ciascuno la possibilità di imparare scegliendo tra gli strumenti multimediali più idonei alle proprie caratteristiche in dimensione on life con continua interazione tra la realtà materiale e analogica e la realtà virtuale e interattiva.

Gli studenti avranno maggiori possibilità di identificarsi con l'ambiente classe di appartenenza abitandolo in modo intimo ed emotivo. L'attenzione in fase di progettazione e di acquisto è posta verso spazi ed attrezzature ecosostenibili, sia rispetto all'ambiente che al benessere degli studenti. E' per questo che consideriamo le nostre aule come preziosi luoghi di apprendimento e di vita sociale, dove offrire molteplici possibilità di lavoro e di confronto tra i pari, riducendo le disuguaglianze e valorizzando ogni singola risorsa a disposizione.

**Data inizio progetto prevista** 30/01/2023

**Data fine progetto prevista** 31/12/2024

### Dettaglio intervento: Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

#### Intervento:

M4C1I3.2-2022-961-1021 - Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

#### Descrizione:

Le scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado procedono a redigere il progetto di trasformazione per almeno la metà delle classi in ambienti di apprendimento innovativi, sulla base di quanto previsto nel paragrafo 2 del Piano "Scuola 4.0", cui si fa più ampio rinvio.

#### Indicazioni generali

**La sezione descrive il quadro operativo complessivo dell'intervento con particolare riferimento al numero e alla tipologia degli ambienti di apprendimento che si intende realizzare con la descrizione degli ambienti fisici di apprendimento innovativi con le risorse assegnate e delle relative dotazioni tecnologiche che saranno acquistate, alle innovazioni organizzative, didattiche, curricolari, metodologiche che saranno intraprese a seguito della trasformazione degli ambienti, all'inclusività delle tecnologie utilizzate per gli studenti con bisogni educativi speciali e con disabilità, alle modalità organizzative del gruppo di progettazione e alle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati da parte di docenti e alunni.**

### 1. Analisi preliminare e ricognizione degli spazi e delle dotazioni esistenti

**Ricognizione degli spazi di apprendimento esistenti, degli arredi, delle attrezzature e dei dispositivi già in possesso della scuola che saranno integrati nei nuovi ambienti, con particolare riferimento ai dispositivi acquisiti con le risorse dei progetti in essere del PNRR (didattica a distanza, didattica digitale integrata, etc.).**

Nel nostro istituto abbiamo degli spazi d'aula di medie dimensioni attrezzati con arredi sufficientemente versatili per permettere adattamenti dei setting d'aula a favore di metodologie educative innovative. Ogni classe ha quindi il proprio spazio fisico di lavoro e, a causa del calo demografico, si sono liberati dei locali che abbiamo adibito a classiche aule/laboratorio di vario tipo. Queste ultime tuttavia sono poco utilizzate in quanto l'esigenza di lavoro quotidiano viene speso prevalentemente in aula. Nella maggior parte delle aule fisse le tecnologie presenti permettono una didattica di tipo prevalentemente tradizionale, in quanto le attrezzature digitali sono datate e in certi casi malfunzionanti. Con i fondi di bilancio dell'Istituto abbiamo acquistato di recente 8 Monitor interattivi da 65/75 pollici e 15 notebook di nuova generazione.

Sono ancora presenti 26 LIM datate che funzionano solo come schermo per la proiezione e 19 notebook di vecchia generazione da sostituire con strumentazioni più attuali e sicure.

I dispositivi personali per gli studenti che andremo ad acquisire andranno invece ad arricchire la dotazione di device che la scuola ha acquisito grazie alle risorse economiche di cui al D.L. 17 marzo 2020, n. 18 (c.d. "Cura Italia") (35 chromebook) che, dopo il periodo emergenziale, sono tornati nella piena disponibilità dell'istituto e messi a disposizione in tre laboratori. La scelta dei chromebook touch screen è conseguente alla diffusione in tutto l'istituto della Workspace di Google e, grazie all'implementazione di questi strumenti, potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, portandoli in classe e dando priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione. Sarà inoltre garantita un'offerta educativa piena e di apprendimento completa con integrazione del digitale nella didattica d'aula.

Si provvederà inoltre ad implementare nella scuola Primaria i 2 kit di robotica educativa (Bee bot e Blue Bot) di 6 unità ciascuno.

La connessione degli spazi è garantita da rete cablata con una presa per aula.

In merito alla realizzazione del collegamento wi-fi negli ambienti scolastici come indicato nel progetto di massima, si rappresenta che, nelle more, l'Istituto scolastico ha raccolto per le vie brevi la disponibilità del Comune di Sovizzo a sostenerne i costi di realizzazione.

## **2. Progetto e ambienti che si intendono realizzare**

### **Descrizione generale degli ambienti di apprendimento innovativi che si intende allestire con l'Azione 1 del Piano Scuola 4.0 e delle finalità didattiche connesse con la loro realizzazione.**

L'implementazione delle risorse possibile grazie al PNRR in oggetto permette la realizzazione di tre tipologie diverse di ambienti di apprendimento.

Tutte le classi dell'Istituto saranno dotate di:

- monitor interattivi di dimensione compresa tra 75" e 86" con impianto audio integrato e software di gestione;
- notebook connesso al monitor;

Le classi terze quarte e quinte delle Primarie e le classi della Secondaria potranno inoltre fruire di:

- chromebook 14" touch screen per gli studenti abilitati all'utilizzo sicuro e protetto della Suite di GOOGLE For Educational per favorire l'inclusività, l'accessibilità e la personalizzazione degli apprendimenti;

Le classi della D. Chiesa e A. Moro potranno fruire di:

- due carrelli di ricarica per i chromebook provvisti di serratura per conservare gli strumenti in sicurezza;

Le scuole primarie D. Chiesa e G. Rodari potranno fruire di:

- cinque Kit di robotica per attività di coding e gaming, rispettivamente tre per la D. Chiesa e due per la G. Rodari.

La nuova attrezzatura digitale che si andrà ad acquistare si integrerà con la dotazione attualmente in uso nelle aule.

Tali ambienti usufruiranno della rete cablata attualmente funzionante.

Le classi avranno gli strumenti per divenire una vera comunità di apprendimento che parli un linguaggio attuale, basato sulla conoscenza reciproca, sull'aiuto spontaneo, sull'empatia, sul dialogo e sulla costruzione di un contesto di lavoro collaborativo e partecipativo. Il digitale può aumentare in maniera determinante la possibilità di attivazione di diversi stili di apprendimento, di crescita di consapevolezza e autonomia della ricerca delle informazioni, dello sviluppo di artefatti creativi dando vita già dalle prime classi della scuola primaria a interessanti spazi didattici autentici e significativi. La realizzazione del progetto presuppone di rimuovere parte delle attrezzature fisse digitali presenti nelle aule e la conseguente ricollocazione in altri spazi.

**Sulla base di quanto indicato nel Piano "Scuola 4.0", l'istituzione scolastica ha stabilito di adottare un sistema basato su**

Aule "fisse" assegnate a ciascuna classe per l'intera durata dell'anno scolastico

**Tipologia, numero e descrizione degli ambienti che saranno realizzati (il totale del numero degli ambienti deve essere almeno pari al valore target assegnato; inserire una riga per ciascun ambiente previsto; nel caso di ambienti con le stesse caratteristiche, indicare il numero complessivo previsto)**

Denominazione ambiente	Numero	Dotazioni digitali	Arredi	Finalità didattiche
AULE FISSE: ambiente di apprendimento innovativo scuola secondaria Aldo Moro	9	monitor interattivi tra 75" e 86", notebook, chromebook e carrello per chromebook condivisi tra le classi	nessuno	Didattica inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo, peer learning, digital storytelling, videomaking, insegnamento delle multiliteracies, debate e gamification
AULE FISSE: ambiente di apprendimento innovativo classi prime e seconde scuole primarie Chiesa e Rodari	6	monitor interattivi tra 75" e 86", notebook, 2 kit di robotica	nessuno	Didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo, peer learning, coding e robotica educativa, gamification
AULE FISSE: ambiente di apprendimento innovativo classi terze quarte e quinte scuole primarie Chiesa e Rodari	11	monitor interattivi tra 75" e 86", notebook, chromebook e carrello per chromebook condivisi tra le classi	nessuno	Didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo, peer learning, digital storytelling, coding e robotica educativa e gamification

In aggiunta a tali ambienti potranno essere realizzati ulteriori 8 ambienti innovativi dotati dei nuovi notebook a supporto dei monitor già posizionati in aula.

#### **Innovazioni organizzative, didattiche, curricolari e metodologiche che saranno intraprese a seguito della trasformazione degli ambienti.**

Le aule saranno caratterizzate dalla flessibilità per adattarsi alle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Questo, unito alle nuove tecnologie, permetterà di promuovere nelle ore curricolari la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo per arrivare a potenziare all'interno di ogni aula il problem solving. Dal punto di vista didattico ciascun docente potrà definire: quali azioni mettere al centro dell'intervento in modo da valorizzare le differenze che compongono il gruppo classe; come organizzare gli spazi (compreso quello digitale in dimensione onlife) e il contesto in modo da sfruttare le potenzialità presenti tra i componenti della classe. Il nostro curriculum sarà implementato dalla declinazione della competenza digitale per tutte le classi dell'Istituto (come da piano di miglioramento PTOF 2022/25) e monitorato da Animatore Digitale e Team digitale. La collaborazione fra le funzioni strumentali dell'istituto permetterà una pianificazione volta a coordinare le azioni a sostegno dell'inclusione e dell'accessibilità dei materiali nell'ottica di favorire una didattica universale. In fase di programmazione saranno organizzati momenti di condivisione tra docenti per facilitare la circolazione di materiali, strategie, esperienze e di buone

pratiche adottate. Si potenzieranno le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso puntuale, attivo e consapevole da parte di studenti e docenti, questo non tanto per arrivare a delle conoscenze da considerarsi fine ultimo, quanto per apprendere una modalità di accedere al digitale e di viverlo in modo consapevole, sicuro, critico. La produzione di contenuti digitali che metteremo in atto in modo puntuale grazie ai nuovi strumenti comporta un bagaglio di competenze e strumenti sempre più articolato e complesso e richiede competenze adeguate, che vanno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Occorrono non solo competenze tecnologiche e operative, ma anche competenze logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. L'aspirazione è quella di trasformare i nostri studenti, da consumatori a "consumatori critici" e "produttori" di contenuti digitali. Si promuoverà la connettività delle aule e l'inclusività, intesa come accessibilità, in collegamento con la sezione digitale dei testi adottati nell'ottica di un approccio accessibile, inclusivo, cooperativo e laboratoriale.

### **Descrizione dell'impatto che sarà prodotto dal progetto in riferimento alle componenti qualificanti l'inclusività, le pari opportunità e il superamento dei divari di genere.**

Le tecnologie prescelte sono pensate per creare esperienze di didattica ibrida per favorire la continuità della proposta educativa di apprendimento a favore di studenti momentaneamente impossibilitati alla partecipazione in presenza in una prospettiva di piena inclusività. L'implementazione del digitale nelle aule, con la dotazione di dispositivi per gli studenti e piattaforme di gestione e condivisione, è volto a garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. In questo contesto ogni attività promuoverà la prevenzione del divario di genere, consolidando la consapevolezza delle ragazze nelle materie scientifiche. Si procederà adottando sistematici strumenti per la valutazione, il monitoraggio e l'autovalutazione dello studente, che sarà portato a maturare via via una consapevolezza motivazionale, emotiva e del proprio metodo di studio.

### **Composizione del gruppo di progettazione:**

Da quanto risultato in esito all'Avviso di selezione di personale interno il gruppo di progettazione è così costituito:

Progettista: Giuliano Simonetta

Supporto al progettista: Romeo Melania Carmela, Schibotto Marta, Trevisiol Valentina

### **Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione**

Il gruppo di progettazione alternerà momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici garantiti dalle tecnologie e da file condivisi. Il Dirigente scolastico ha individuato il gruppo di lavoro a seguito di avviso pubblico, composto da figure professionali indispensabili. Ha incaricato i diversi componenti del team e assegnato loro i compiti e le responsabilità connesse. Per quanto riguarda le infrastrutture di progetto, ovvero gli strumenti necessari all'organizzazione e alla gestione delle attività come luoghi di lavoro, esse si sono svolte con fogli di lavoro condivisi, documenti di testo, videoconferenze e un puntuale calendario condiviso delle risorse.

### **Misure di accompagnamento previste dalla scuola per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati**

Formazione del personale

Mentoring/Tutoring tra pari

Comunità di pratiche interne

Scambi di pratiche a livello nazionale e/o internazionale

Altro-Specificare

### Descrizione delle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati

Parte delle tecnologie individuate si basa su risorse formative per docenti e studenti messe liberamente a disposizione dai produttori: visto che la tecnologia prescelta è Google for Education ci riferiremo alle risorse pubblicate nel portale Education di Google (qui: [https://edu.google.com/intl/ALL\\_it/teaching-resources/](https://edu.google.com/intl/ALL_it/teaching-resources/)). Andremo a prevedere nel corso dell'anno 2023 e a seguire dal 2024/2025 momenti di formazione, condivisione e confronto su questi materiali rivolti sia ai docenti che agli studenti stessi, specie a quelli delle prime classi. In questo modo ci assicureremo un bagaglio gratuito di risorse ed esperienze condivise da cui partire. Sarà creata una bacheca digitale riservata ai docenti per poter caricare e/o attingere le esperienze più significative delle varie classi.

### Piano finanziario:

Voce	Percentuale minima	Percentuale massima	Percentuale fissa	Importo
Spese per acquisto di dotazioni digitali (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.)	60%	100%		118.518,14
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		0,00 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		0,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		8.159,58
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			126.677,72 €	

