

FUTURA

**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE VICENZA 1

Contra' Burci, 20 - 36100 Vicenza Tel. 0444/1813111 – Fax 0444/544083

e-mail: VIIC871005@istruzione.it – viic871005@pec.istruzione.it

www.ic1vicenza.edu.it

Codice fiscale 80014990248 - Codice Ministeriale VIIC871005

Prot.3405/IV.5

Vicenza, 06/06/2023

OGGETTO: 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 - Azione 1 - Next generation classroom – Ambienti di apprendimento innovativi

CNP: M4C1I3.2-2022-961-P-23375

CUP: F34D22004530006

Titolo del Progetto: IC1 RINNOVA-MENTI

PROGETTO ESECUTIVO

Il gruppo di progetto, riunitosi periodicamente, ha predisposto il seguente progetto esecutivo, così da porre in essere una progettazione degli spazi interessati volta all'innovazione e all'individuazione delle migliori soluzioni tecniche/tecnologiche. Gli spazi di apprendimento non sono infatti meri contenitori di attività didattiche, ma luoghi che influenzano in modo significativo l'apprendimento e l'insegnamento

Le soluzioni tecniche e tecnologiche individuate sono dettagliatamente elencate nell'apposita tabella in allegato, che diviene parte integrante del provvedimento e che assume a tutti gli effetti la connotazione di "Capitolato tecnico" da sottoporre all'operatore economico scelto.

A. DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Il nostro Istituto Comprensivo ha elaborato il progetto PNRR- Next Generation Class-rooms "IC 1 RINNOVA-MENTI", con cui si prevede la trasformazione di 29 aule/spazi in ambienti innovativi di apprendimento. Per le comunità scolastiche del primo ciclo del nostro IC saranno realizzati infatti ambienti fisici e digitali di apprendimento (on-life), caratterizzati da innovazione degli spazi, degli arredi e delle attrezzature e da un nucleo portante di pedagogie innovative per il loro più efficace utilizzo, secondo i principi delineati dal quadro di riferimento nazionale ed europeo. La trasformazione fisica e virtuale sarà accompagnata dal cambiamento delle metodologie e delle tecniche di apprendimento e insegnamento.

B. DISEGNO, DOTAZIONE E VALENZA DIDATTICA DELLE AULE INNOVATIVE

Grazie ai fondi del PNRR per Scuola 4.0 si intende realizzare, all'interno dell'istituto n°29 ambienti di apprendimento innovativi, che permettano di rinnovare e ripensare il semplice spazio fisico, in chiave multidimensionale e trasversale.

Pertanto, partendo dalle modalità già presenti all'interno dell'istituto, si vuole riutilizzare gli

Firmato digitalmente da PAOLA PIZZESHELLO

arredi già presenti all'interno delle aule ed acquistarne nuovi per trasformare ogni ambiente obsoleto in ambiente innovativo e fluido. A questi, andremo ad aggiungere delle nuove dotazioni tecnologiche propedeutiche a una didattica inclusiva e personalizzata, basata su un apprendimento esperienziale e collaborativo. Faranno parte di queste dotazioni tecnologiche e digitali: i monitor interattivi, i software e le piattaforme per la videocomunicazione, i software per la didattica e per la creazione di contenuti digitali originali, una dotazione di base di dispositivi personali (es. Tablet/Notebook/Chromebook) messi a disposizione per studenti e docenti delle varie aule e, infine, alcuni carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi.

L'introduzione di questi nuovi strumenti permetterà:

- a) di programmare attività didattiche, strutturando un ambiente di lavoro cooperativo in cui tutti gli alunni interagiscono elaborando risorse digitali e/o multimediali;
- b) adattare il materiale didattico e personalizzarlo in relazione alle specifiche esigenze di ciascun discente;
- c) utilizzare contenuti didattici digitali mirati al potenziamento di specifiche competenze e abilità;
- d) facilitare la comunicazione in presenza e a distanza.

Su queste premesse si fonda la nostra idea di trasformazione e miglioramento degli spazi presenti nel nostro istituto. La soluzione scelta sarà quindi di tipo ibrido, volta a migliorare alcune aule e a trasformare altri spazi, talvolta poco utilizzati. Le aule, tradizionalmente intese, verranno implementate dalla tecnologia per trasformarsi in ambienti innovativi di apprendimento, mentre spazi esistenti diventeranno aule-tematiche disciplinari, spazi alternativi per l'apprendimento curricolare. Inoltre si prevede di acquistare la licenza triennale di Genius Suite Google for education già in uso per tutti gli studenti dell'istituto e/o la licenza triennale MLOL Scuola per l'accesso ad una biblioteca digitale e una banca dati/risorse per tutto l'IC.

- Aule curriculari fisse (su tutti i plessi)

Le aule fisse presenti nei vari plessi, di dimensione variabile data l'ampiezza degli edifici, saranno ridisegnate e adeguate al lavoro individuale e all'interazione sociale degli alunni. Il Gruppo di Progetto prevede che ogni aula debba essere dotata di una Monitor Interattivo almeno da 65", Chromebook o tablet a seconda della dotazione tecnologia già esistente e che già gli alunni usufruiscono con le caratteristiche tecniche riportate nella tabella.

Questa soluzione apre la didattica quotidiana al mondo con la possibilità di un uso dei dispositivi anche via Wi-Fi di recente implementazione.

Si prevedono:

1. N. 12 aule curriculari fisse già dotate di arredi e monitori interattivi; si implementerà la dotazione tecnologia con device e licenze free per alunni BES
2. Per tutte le aule fisse saranno predisposti carrelli di ricarica in condivisione per collocare i dispositivi e garantirne la piena funzionalità.

Queste aule favoriranno l'apprendimento attivo e collaborativo e consolideranno le abilità cognitive e metacognitive utilizzando la tecnologia.

- Ambienti di apprendimento:

1. OPEN MIND: scuola secondaria Maffei (plesso di Santa Caterina)
2. AGORA': scuola secondaria Maffei (plesso di Santa Caterina e Via Carta)
3. READ & WRITE: tutti i plessi
4. POLEIS: scuola secondaria Maffei (plesso di Via Carta)
5. STEM: scuola secondaria Maffei (plesso di Via Carta)
6. FOR ALL: scuola primaria Loschi
7. DIGITALLY: scuola primaria Arnaldi
8. INSIGHT: scuola primaria Da Feltre
9. THE TOWER: scuola primaria Da Feltre

L'innovazione didattica che si realizzerà attraverso gli ambienti educativi di apprendimento modificherà l'approccio metodologico: il flusso unidirezionale di conoscenze dovrà infatti necessariamente lasciare il posto ad attività che implicano il coinvolgimento attivo dell'alunno.

- a) operatività, intesa come superamento della dimensione ricettiva dell'alunno;
- b) interazione, intesa come processo di co-costruzione della conoscenza;
- c) multimedialità, intesa come possibilità di utilizzo di più linguaggi (parola, suono e immagine).

In particolare si avrà:

1. SCUOLA PRIMARIA:

I plessi della scuola primaria verranno caratterizzati da ambienti di apprendimento dinamici, aperti e funzionali alle necessità richieste da un contesto fluido e in continua evoluzione che si pone come obiettivo quello di creare setting inclusivi e di apprendimento creativo. Con la riqualificazione degli ambienti di apprendimento si andranno a ricavare nuovi ambienti digitali condivisi, per realizzare attività cooperative, di apprendimento per scoperta, gamification, di debate, di confronto e dialogo. L'implementazione delle aule tematiche con tavoli componibili, nuovi pc e kit didattici (es. steam, lego) permetterà di creare due contesti accattivanti, propulsori di apprendimento attivo, costruttivo e condiviso. La fornitura di carrelli dotati di Chromebook nei diversi plessi della primaria darà la possibilità a più classi parallele, nei diversi piani, di rendere l'ambiente aula un laboratorio digitale mobile/pop up essendo già luoghi strutturalmente e tecnologicamente adeguatamente attrezzati.

2. SCUOLA SECONDARIA:

Negli ambienti di apprendimento attrezzati sarà possibile promuovere il cooperative learning, il peer tutoring e la metodologia flipped class-room; tutte le classi potranno accedere ai device creando così una comunità di ricerca; le competenze digitali potranno essere sviluppate in tutti gli alunni, non solo nelle classi a indirizzo digitale, e si potrà lavorare per classi aperte, favorendo attività con alunni di età diverse, per fasce di livello o plurilivello.

L'allestimento dei nuovi spazi sarà articolato in modo da superare le barriere architettoniche presenti, in ottica inclusiva. L'adeguamento degli spazi di maggiori dimensioni consentirà di promuovere i talenti, mediante role-play, il dibattito, oltre che sostenere i numerosi progetti teatrali e musicali che permettono la crescita nella consapevolezza di sé in ottica orientante.

C. IMPATTO DEL PROGETTO SULLA POPOLAZIONE SCOLASTICA

In merito all'impatto prodotto dal progetto si prevedono i seguenti esiti:

- inclusività: realizzazione di attività didattiche individualizzate in relazione ai bisogni dei singoli e del gruppo classe, in spazi qualificati e adatti alla promozione dell'incontro tra pari;
- pari opportunità, soprattutto tra alunni di livelli di lingua e apprendimento diversi;
- implementazione di attività laboratoriali STEM e digitali, con promozione dell'approccio scientifico allo studio e di un orientamento in uscita verso percorsi di carattere scientifico.

Le nuove aree per l'apprendimento innovative consentiranno anche attività di alfabetizzazione "trasversale", con personalizzazione dei percorsi e ottimizzazione delle risorse. superamento divari di genere: tutti gli spazi che promuovono il learning by doing e la valorizzazione dei talenti permettono di lavorare insieme "in situazione" costruendo relazioni basate sui principi di parità, equità, rispetto.

D. MISURE DI ACCOMPAGNAMENTO

Sono previste, nel corso del triennio 2023 – 2025, vari momenti di formazione, condivisione e confronto sulle metodologie didattiche innovative e soprattutto sulle tecnologie digitali previste sia per i docenti che per gli studenti; in questo modo assicureremo un ampio bagaglio di risorse ed esperienze condivise utili per portare avanti questo percorso di innovazione e cambiamento. In parallelo, docenti che hanno particolare predisposizione e propensione all'uso delle tecnologie e della robotica diverranno specialisti e punto di riferimento per gli altri docenti che si concretizzeranno con incontri di formazione e di tutoring tra pari per la implementazione/diffusione delle buone pratiche. Si implementerà infine il catalogo di risorse condivise digitali e non a disposizione dei docenti dell'IC.

E. STIMA DEL VALORE DELLA FORNITURA

Alla luce delle esigenze appena esposte si è fatta un'indagine informale di mercato con la visione di cataloghi e di elenchi e matrici tra diversi operatori che hanno permesso di coniugare le esigenze tra qualità di attrezzature e quantità possibile acquistabile. Alla luce di quanto stimato, il valore dell'intera fornitura sarà di €212.371,47 iva inclusa

Allegato 1: capitolato tecnico

Project Manager
Dirigente Scolastico
Dott.ssa Paola Pizzeghello

Il gruppo di progettazione:

Garotti Antonio
Della Costa Federico
Forestan Arianna
Piva Giorgia
Sartori Marta
Schiavon Mariavittoria