

I.C. G.A DE COSMI
CASTELTERMINI (A.G.)



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

Oggetto: PNRR Azione 1 Next Generation Classrooms / Ambienti di apprendimento Innovativi

Codice identificativo progetto: MAC1I3.2-2022-961-P-20903

CUP: F64D22004200006

PROGETTISTA: MARIA ANTONELLA MOLINARI (Decreto di nomina prot. n. 3942 del 22/06/2023)

RELAZIONE

L’attuazione del Progetto concorrerà al raggiungimento dei target e milestone dell’investimento 3.2 "Scuola 4.0: scuole innovative, cablaggio, nuovi ambienti di apprendimento e laboratori" di cui alla Missione 4 - Componente 1 - del Piano nazionale di ripresa e resilienza, finanziato dall’Unione europea - Next Generation EU, per la realizzazione dell’Azione “Next Generation Classrooms”, relativa alla trasformazione di almeno 100.000 aule in ambienti di apprendimento innovativi.

Il progetto “Competenze per il futuro” mira a trasformare un numero di ambienti laboratoriali, pari almeno al target assegnato al nostro istituto, in ambienti di apprendimento per la realizzazione di quattordici Ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, con rotazione delle classi, di cui dieci nei due plessi della scuola primaria e quattro nel plesso della scuola secondaria di primo grado del nostro Istituto Comprensivo.

Ogni ambiente oggetto dell'intervento sarà caratterizzato da un "setting" d'aula flessibile (con arredi modulari) e da una componente digitale, in modo da supportare modelli didattici e pedagogici curvati verso la creatività, la collaborazione, la ricerca e la sperimentazione.

Le **classi/laboratori 4.0**, potranno contribuire a consolidare le abilità cognitive e metacognitive (pensiero critico e pensiero creativo), le abilità sociali ed emotive (empatia, autoefficacia, responsabilità e collaborazione), nonché le abilità pratiche e fisiche (uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale).

Il progetto prevede una radicale innovazione pedagogico-didattica e organizzativa, da attuare attraverso una trasformazione degli ambienti scolastici e della pratica di insegnamento. L'obiettivo è quello di trasformare gli alunni in soggetti attivi, motivati e concretamente partecipi della costruzione del loro sapere al fine di migliorare il loro rendimento scolastico.

La progettazione include l'acquisto di attrezzature, contenuti digitali, app e software, ma anche l'adozione di arredi innovativi, con il supporto di attività tecnico-operative. Lo spazio di apprendimento viene riorganizzato per consentire la realizzazione di diverse esperienze didattiche innovative, ponendo al centro le studentesse e gli studenti, secondo principi di flessibilità, di molteplicità di funzioni, di collaborazione, di inclusione, di apertura e di utilizzo della tecnologia. La progettazione parte dall'individuazione di beni da acquistare, considerando l'inventario degli arredi modulari esistenti e la necessità di innovare e arricchire ambienti disponibili.

Dopo un'attenta ricognizione degli spazi di apprendimento esistenti, degli arredi, delle attrezzature e dei dispositivi già in possesso della scuola, grazie ai diversi piani di investimento finanziati dall'Unione Europea o direttamente dal ministero competente si è proceduto ad una mirata attività di indagine che ha portato alla scelta delle seguenti forniture, suddivise per tipologie e per plessi. Nella scelta degli ambienti in cui allestire le varie forniture si è tenuto conto di alcune prerogative a garanzia della fattibilità stessa: Più nello specifico, gli ambienti scelti sono sicuri, confortevoli, accessibili, e garantiscono di fatto l'inclusività e la flessibilità, caratteristiche queste che rispettano a pieno il principio di sostenibilità ambientale

Tipologia, numero e descrizione degli ambienti che saranno realizzati

DENOMINAZIONE AMBIENTE	NUMERO PLESSI	DOTAZIONI DIGITALI	FINALITÀ DIDATTICHE
Ambiente di apprendimento dedicato allo sviluppo delle competenze linguistiche in lingua straniera e delle competenze digitali	N.1 DE COSMI N.1 DI GIOVANNI	<p>N. 2) SCHERMO TOUCH 65" CON DISPOSITIVO ANDROID 8GB</p> <p>N.2) Carrello di Ricarica fino a 36 Notebook/Tablet</p> <p>N.2) eDigital Box - Inglese</p> <p>N. 28) NOTEBOOK processore Ryzen 3, 8GB RAM, 250 GB SSD, Windows in versione Professional, PRIMARIA MARCA (HP, Lenovo, Acer a seconda della disponibilità)</p> <p>N.2) SISTEMA DIGITALE PER L'ASCOLTO IMMERSIVO DI CONTENUTI AUDIO IN LINGUA ORIGINALE</p>	<p>Sviluppo delle competenze linguistiche in lingua straniera, sviluppo delle competenze digitali</p> <p>La realizzazione di spazi multimediali per l'apprendimento delle lingue straniere, realizzati con arredi modulari flessibili e innovativi, dotati di moderni software e hardware hanno lo scopo di offrire ai nostri studenti strumenti e modalità per lo sviluppo delle competenze linguistiche. Uno spazio dove gli alunni possono lavorare in maniera intensiva individualmente o in maniera collaborativa sfruttando le potenzialità di strumenti tecnologici. Un luogo dove possono esercitarsi con le lingue straniere attraverso i 4 pilastri: Listening, Speaking, Writing e Reading e favorire l'apprendimento linguistico in un contesto stimolante e coinvolgente.</p>
Ambiente di apprendimento dedicato allo sviluppo delle competenze matematiche e alla robotica	N.1 CACCIATORE	<p>N.10)) NOTEBOOK processore Ryzen 3, 8GB RAM, 250 GB SSD, Windows in versione Professional, PRIMARIA MARCA (HP, Lenovo, Acer a seconda della disponibilità)</p> <p>N.1) Carrello di Ricarica fino a 36 Notebook/Tablet</p>	<p>Sviluppo delle competenze logico-matematiche attraverso l'utilizzo di piattaforme dedicate. Utilizzo del coding e della robotica per potenziare le competenze logiche</p> <p>L'ambiente di apprendimento intende favorire uno spazio educativo dove sviluppare capacità e abilità attraverso lo sviluppo di competenze digitali ,favorendo la diffusione del pensiero</p>

		N.1) STAMPANTE MULTIFUNZIONE A COLORI(LASER)	logico – computazionale e intende stimolare lo sviluppo cognitivo, relazionale e comportamentale, realizzando una proficua interazione tra pensiero logico-tecnologico e creatività individuale e/o collettiva.
Ambiente di apprendimento dedicato allo sviluppo delle competenze linguistiche nelle lingue straniere	N.1 CACCIATORE	<p>N.15) NOTEBOOK processore Ryzen 3, 8GB RAM, 250 GB SSD, Windows in versione Professional, PRIMARIA MARCA (HP, Lenovo, Acer a seconda della disponibilità)</p> <p>N.1) eDigital Box - Scuola Secondaria di I° grado</p> <p>N.1) SISTEMA DIGITALE PER L'ASCOLTO IMMERSIVO DI CONTENUTI AUDIO IN LINGUA ORIGINALE</p> <p>N.1) SCHERMO TOUCH 65" CON DISPOSITIVO ANDROID 8GB</p> <p>N.1) VIDEOCAMERA 4K CON MICROFONO ESTERNO E TELECOMANDO</p> <p>N.1) KIT PROFESSIONALE PER REGISTRAZIONE RADIO E PODCAST CON MIXER 3 CANALI, MICROFONO A CONDENSATORE E CUFFIE</p>	<p>Sviluppo delle competenze linguistiche nelle lingue straniere.</p> <p>La realizzazione di spazi multimediali per l'apprendimento delle lingue straniere, realizzati con arredi modulari flessibili e innovativi, dotati di moderni software e hardware hanno lo scopo di offrire ai nostri studenti strumenti e modalità per lo sviluppo delle competenze linguistiche. Uno spazio dove gli alunni possono lavorare in maniera intensiva individualmente o in maniera collaborativa sfruttando le potenzialità di strumenti tecnologici. Un luogo dove gli studenti possono esercitarsi con le lingue straniere attraverso i 4 pilastri: Listening, Speaking, Writing e Reading e favorire l'apprendimento linguistico in un contesto stimolante e coinvolgente.</p>

<p>Ambiente di apprendimento FAB LAB</p>	<p>N.1 DE COSMI N.1 DI GIOVANNI</p>	<p>N.2) STAMPANTE MULTIFUNZIONE A COLORI(LASER) N.2) Kit materiali per plotter da taglio N.2) Plotter da taglio N.1) SCHERMO TOUCH 65" CON DISPOSITIVO ANDROID 8GB(PLESSO DE COSMI)</p>	<p>Sviluppo delle competenze di problem solving, potenziamento della competenza di progettazione . Sviluppo della creatività</p> <p>L'obiettivo didattico centrato sulle dinamiche dei Fablab è quello di dare risalto ai processi operativi e alle dinamiche risolutive che gli studenti devono svolgere in team interdisciplinari e intergenerazionali. I fab lab consentono agli insegnanti di mettere in campo metodologie didattiche attive, come l'apprendimento cooperativo o il <i>learning by doing</i>, in grado di coinvolgere attivamente studenti e studentesse nell'esperienza laboratoriale; gli strumenti a corredo dei Fab Lab hanno grandi potenzialità: da un lato consentono di sperimentare e trasformare un'idea in un progetto compiuto; dall'altro sono strumenti professionalizzanti con cui creare prodotti finali di alta qualità o avviare percorsi di <i>service learning</i>.</p>
<p>Ambiente di apprendimento Stanza delle emozioni</p>	<p>N.1 DE COSMI N.1 DI GIOVANNI</p>	<p>N.1) Stampante 3D N.1) SCHERMO TOUCH 65" CON DISPOSITIVO ANDROID 8GB N.1) Plotter da taglio N.1) Kit materiali per plotter da taglio</p>	<p>Sviluppo delle competenze socio emotive</p> <p>L'ambiente di apprendimento ha lo scopo di accompagnare gli alunni che vivono la loro esperienza nella scuola primaria nello sviluppo di una competenza emotiva, cioè la capacità di riconoscere le emozioni, di esprimerle e regolarle in maniera adeguata. La stanza delle emozioni è un luogo fisico, un ambiente di ritrovo e di recupero per il superamento dei conflitti e la prevenzione dei disagi. Un ambiente fisico multi-sensoriale in cui vista, udito, tatto e odorato sono stimolati</p>

			<p>positivamente tramite l'utilizzo di effetti luminosi, musicali e uditivi, forme e superfici tattili predisposto per creare focus di attenzione e suggestioni attraenti al fine di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promuovere il rilassamento ▪ Stimolare le abilità senso-motorie residue ▪ Ridurre i comportamenti-problema e aumentare quelli positivi ▪ Migliorare il tono dell'umore
Ambiente di apprendimento Bibliotecamultimediale	N.1 DI GIOVANNI	<p>N.6) KIT Tablet 10" + Custodia CONFIGURATO CONFORME GDPR CON GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION</p> <p>N.2) Mozaik MozaBook CLASSROOM – Licenza per Dispositivo Condiviso - Abbonamento 3 Anni</p>	<p>Sviluppo della competenza alfabetica funzionale. Promozione della lettura.</p> <p>La biblioteca diventa centro di risorse educative multimediali per la scuola, si pone finalità ed obiettivi sia di carattere strettamente didattico e metodologico che più ampiamente di raccordo interistituzionale e di rete. il software mozaBook permette a insegnanti e studenti di creare presentazioni, programmi di lezioni o libri di testo interattivi e di arricchirli con i moltissimi contenuti pronti già disponibili sulla piattaforma.</p>
	N.1 DE COSMI	<p>N.1) KIT Tablet 10" + Custodia CONFIGURATO CONFORME GDPR CON GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION</p>	
	N.1 CACCIATORE	<p>N.1) Mozaik MozaBook CLASSROOM – Licenza per Dispositivo Condiviso - Abbonamento 3 Anni</p>	

Per maggiori dettagli, si allega alla presente file esplicativo con le caratteristiche tecniche di tutte le forniture sopra accennate