

Titolo

INNOVAKIDS

Descrizione sintetica del progetto

Max 3500 caratteri - campo obbligatorio

I protagonisti di questo progetto sono i bambini del nostro Istituto Comprensivo. A loro vogliamo offrire le migliori opportunità e la didattica più innovativa, per aiutarli a superare le disuguaglianze, per agevolarli nel passaggio da un grado all'altro del sistema di istruzione e per farli diventare cittadini attivi di un mondo digitale.

Negli ultimi tre anni, grazie ai Decreti aiuti, ai PON FESR e al bando STEM abbiamo potuto acquistare digital board e notebook, materiale di robotica e dispositivi per le STEM e il making, dando un importante impulso all'introduzione della tecnologia nella didattica e nel curricolo verticale. Rimangono tuttavia numerose azioni da realizzare per migliorare gli ambienti di apprendimento a nostra disposizione.

Con i fondi di *Next generation classrooms* vogliamo intervenire sul cablaggio parziale della scuola primaria Lagomaggio e sul sistema di antifurto parziale della scuola Boschetti Alberti, utilizzando i fondi previsti per i lavori di piccola edilizia.

Per quanto riguarda gli arredi, utilizzeremo in larga parte quelli già presenti, perché sono già flessibili e permettono la rimodulazione del setting delle aule in base all'offerta formativa; una parte dei fondi verrà utilizzata per integrare queste dotazioni per migliorare alcuni ambienti di apprendimento.

Prevediamo di utilizzare parte dei fondi a nostra disposizione per fornire uno schermo digitale a tutte le aule che non lo hanno ricevuto con il PON FESR "Digital board" del 2021.

Acquisteremo un numero di notebook adeguato per potenziare l'accesso alle piattaforme didattiche, la ricerca e l'elaborazione delle informazioni fornite dalla rete, la didattica personalizzata e l'inclusione. Inoltre acquisteremo dei carrelli di ricarica dei notebook, che collocheremo in posizioni strategiche rispetto alle aule didattiche, al fine di rendere più semplice l'utilizzo dei dispositivi mobili.

Integreremo i visori 3D in nostro possesso, acquistando anche una licenza triennale con contenuti ad hoc; esploreremo l'utilizzo di uno speciale proiettore interattivo da pavimento.

In sintesi, la nostra proposta progettuale è ibrida: utilizzeremo i fondi per l'edilizia per completare un cablaggio e implementare un sistema antifurto e antintrusione; aumenteremo ulteriormente la dotazione digitale nelle aule didattiche, acquistando anche dispositivi innovativi come visori 3D e videoproiettore da pavimento; rinnoveremo le aule polifunzionali e le aule didattiche con alcuni arredi funzionali e flessibili.

Dettaglio intervento

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.).

Max 2500 caratteri - campo obbligatorio

Spazi di apprendimento:

- 45 aule per la didattica con tavoli e sedie mobili
- 3 laboratori di informatica
- 4 biblioteche
- 4 aule polifunzionali

Attrezzature in nostro possesso acquisite anche con Decreti sostegno, PON e STEM:

- 25 digital board
- 23 LIM
- PC per i laboratori di informatica
- un PC per ogni classe
- un carrello con 28 tablet
- PC e tablet per l'inclusione e la didattica
- 12 visori 3D
- 2 stampanti 3D
- 4 plotter da taglio
- dotazioni per le STEM e la robotica educativa (micro:bit, Codey Rocky, Ozobot, Lego Wedo 2.0, Beebot)
- un set per utilizzare la tecnica del green screen
- 6 HUE Animation Studio per video in stop motion

Piattaforme a nostra disposizione:

- Google Workspace
- Office 365
- Moodle d'istituto
- mLOL tramite il progetto readER per il prestito di libri digitali
- Catalogo Open, risorse digitali disponibili con il progetto readER
- QCloud per la digitalizzazione dei cataloghi delle biblioteche e del prestito/restituzione dei libri

- risorse per la gamification sottoscritte dai docenti come WordWall, LearningApps, Edpuzzle.

Situazione cablaggio

- Tre scuole sono state cablate con fondi PON e fondi pubblici
- la scuola Lagomaggio ha un cablaggio parziale (4 ambienti su 15) effettuato con fondi comunali.

Impianti antifurto e antintrusione

- Tre scuole sono dotate di impianto di allarme
- la scuola Boschetti Alberti ha un impianto antifurto limitato a due laboratori ed è inadeguato all'attuale dotazione tecnologica.

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.

Max 2500 caratteri - campo obbligatorio

Scuola primaria Alba Adriatica:

- digital board in tutte le aule didattiche in cui non è stato già installato, per portare praticità e flessibilità nell'istruzione, oltre a un maggiore coinvolgimento degli studenti;
- carrelli con notebook, posizionati in punti strategici, da utilizzare per la ricerca, la condivisione e l'utilizzo delle piattaforme di apprendimento;
- alcuni arredi flessibili per l'aula polifunzionale.

Scuola primaria Boschetti Alberti:

- implementazione del sistema di antifurto e antintrusione;
- inserimento di un digital board mobile e di arredi impilabili nel laboratorio di tecnologia;
- carrelli con notebook, posizionati in punti strategici, da utilizzare per la ricerca, la condivisione e l'utilizzo delle piattaforme di apprendimento.

Scuola primaria Lagomaggio:

- cablaggio di tutti gli ambienti che non ne usufruiscono e potenziamento del wifi per fornire a tutta la scuola un accesso a Internet ottimale;
- digital board in tutte le aule didattiche in cui non è stato già installato, per portare praticità e flessibilità nell'istruzione, oltre a un maggiore coinvolgimento degli studenti;

- carrelli con notebook, posizionati in punti strategici, da utilizzare per la ricerca, la condivisione e l'utilizzo delle piattaforme di apprendimento;
- alcuni arredi flessibili per le aule didattiche.

Scuola secondaria di 1° grado Borgese:

- digital board in tutte le aule didattiche in cui non è stato già installato, per portare praticità e flessibilità nell'istruzione, oltre a un maggiore coinvolgimento degli studenti;
- un carrello con notebook, posizionato in un punto strategico, da utilizzare per la ricerca, la condivisione e l'utilizzo delle piattaforme di apprendimento;
- alcuni arredi per sistemare l'aula polivalente.

Dotazioni in condivisione:

- Visori 3D Class VR con un abbonamento triennale ai contenuti;
- videoproiettore portatile interattivo da pavimento.

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

Campo obbligatorio

- Aule "fisse" assegnate a ciascuna classe per l'intera durata dell'anno scolastico
- Ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, con rotazione delle classi
- Ibrido (entrambe le soluzioni precedenti)

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 (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula polifunzionale	4	Digital board su carrello	Scaffalature, arredi modulari e impilabili	Innovare l'ambiente, creando spazi idonei alla didattica laboratoriale, all'utilizzo delle risorse per robotica e STEAM, al prestito digitale della biblioteca scolastica
Aula didattica	18	Digital board, dispositivi digitali, carrelli di ricarica,	Isole con banchi e sedie impilabili per migliorare la	Innovare la didattica attraverso l'utilizzo dei digital board, di un numero di dispositivi che renda agevole l'accesso

		piattaforme didattiche, visori 3D, videoproiettore da pavimento	fruizione dei dispositivi digitali	ad internet, di strumenti innovativi e interattivi.
--	--	---	------------------------------------	---

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

Max 2500 caratteri - campo obbligatorio

L'implementazione degli strumenti a nostra disposizione e il miglioramento dei setting d'aula ci consentirà di proseguire con maggiore impatto nel processo di trasformazione didattica e digitale della scuola.

Le nuove classi saranno tutte dotate di uno schermo digitale e di dispositivi per la fruizione individuale e di gruppo. I dispositivi avranno a loro disposizione strumenti *onboard*, *online* e in *cloud* per la promozione della scrittura e della lettura con le tecnologie digitali, per lo studio delle STEM, per la creatività digitale, per l'apprendimento del pensiero computazionale e della robotica educativa, per la fruizione di contenuti attraverso la realtà virtuale e aumentata.

La progettazione e la realizzazione dei percorsi curricolari delle studentesse e degli studenti farà propri i principi del nuovo quadro di riferimento europeo delle competenze digitali dei cittadini, il DigComp 2.2.

Il nostro percorso progettuale sarà centrato sulle seguenti azioni:

- sviluppare maggiormente modelli didattici innovativi, come il Cooperative learning, il Learning by doing and creating, lo Storytelling e la Gamification;
- allargare il più possibile le opportunità di inclusione e apprendimento, con particolare attenzione agli studenti con bisogni educativi speciali;
- rimotivare allo studio gli alunni con bisogni complessi e problematiche familiari evidenti, attraverso una didattica innovativa e coinvolgente, incentrata più su abilità e competenze che sui contenuti;
- potenziare il pensiero computazionale attraverso il Coding e il Making;
- fornire a ognuno le competenze digitali di base, necessarie per diventare un cittadino attivo, capace di rapportarsi al digitale in modo consapevole, sicuro e critico;
- far emergere talenti.

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.

Max 1000 caratteri - campo obbligatorio

L'implementazione del digitale nelle aule didattiche, soprattutto con la dotazione di dispositivi personali per gli studenti e l'utilizzo di piattaforme di gestione e condivisione, ha lo scopo di garantire esperienze di apprendimento personalizzabili e promuovere la collaborazione e la condivisione.

Le attività di robotica e STEAM contribuiranno a costruire solide competenze nelle materie scientifiche e a sviluppare il pensiero computazionale, grazie anche alla gamification, promuovendo il superamento dei divari di genere.

Proporremo esperienze di apprendimento innovative attraverso la realtà virtuale e la realtà aumentata, per promuovere lo slancio motivazionale, con particolare attenzione agli studenti a rischio di dispersione scolastica.

Composizione del gruppo di progettazione

Campo obbligatorio

- Dirigente scolastico
- Direttore dei servizi generali ed amministrativi
- Animatore digitale
- Studenti
- Genitori
- Docenti
- Funzioni strumentali o collaboratori del Dirigente
- Personale ATA
- Team dell'innovazione

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Max 1000 caratteri - campo obbligatorio

Il gruppo di progettazione comprenderà il Dirigente scolastico, l'Animatore digitale e le figure del team per l'innovazione.

Queste figure avranno il compito di sensibilizzare tutti i docenti e riportare le loro esigenze, richieste e proposte.

Faranno parte del gruppo di progettazione anche il DSGA e il personale amministrativo, che ha acquisito esperienza in seguito alla realizzazione di PON e STEM, per dare supporto tecnico-operativo nella realizzazione del progetto.

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

Campo obbligatorio

- 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

Max 1000 caratteri - campo obbligatorio

Un progetto di questa entità richiede una formazione iniziale allargata a tutto il personale dell'istituto, per portare nella didattica l'idea di flessibilità e innovazione che sta alla base del progetto.

Seguiranno momenti di sperimentazione e di autoaggiornamento, facendo riferimento anche alle risorse messe in campo da Futura e altre agenzie formative.

Infine verranno organizzati incontri periodici per promuovere un confronto tra i docenti, con l'obiettivo di una crescita comune.

Indicatori

INDICATORI: compilare il valore annuale programmato di alunne e alunni, studentesse e studenti, docenti, che effettuano il primo accesso ai servizi digitali realizzati o attivati negli ambienti innovativi. TARGET: precompilato dal sistema con il target definito nel Piano Scuola 4.0.

Codice	Descrizione	Tipo indicatore	Unità di misura	Valore programmato
C7	UTENTI DI SERVIZI, PRODOTTI E PROCESSI DIGITALI PUBBLICI NUOVI E AGGIORNATI	C - COMUNE	Utenti per anno	450

Target

Target da raggiungere e rendicontare da parte del soggetto attuatore entro il trimestre e l'anno di scadenza indicato

Nome Target	Unità di misura	Valore target	Trimestre di scadenza	Anno di scadenza
Le classi si trasformano in ambienti di apprendimento innovativi grazie alla Scuola 4.0	Numero	22	T4	2025

Piano finanziario

Importo assegnato: 163.935,87 €

Compilare e salvare le voci di spesa presenti in questa tabella.

E' obbligatorio valorizzare e salvare l'importo previsto per ciascuna voce di spesa, anche se pari a € 0,00

Per facilitare la compilazione del piano finanziario, il sistema può proporre in automatico valori precompilati che il soggetto attuatore può modificare sulla base delle proprie previsioni, sempre nel rispetto dei vincoli percentuali stabiliti.

Voce	Percentuale minima	Percentuale massima	Percentuale ipotizzata	Importo
Spese per acquisto di dotazioni digitali (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.)	60%	100%	80%	131 148,696
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi		20%	7%	11475,51
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento		10%	8%	13 114,86
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)		10%	5%	8 196,79