

VERBALE N. 1 GRUPPO DI PROGETTAZIONE - PNRR – “SCUOLA 4.0”

**M4C1 Investimento 3.2 “Scuola 4.0: scuole innovative, cablaggio, nuovi ambienti di apprendimento e laboratori”
finanziata dall'Unione Europea - Azione 1 Next Generation Classrooms.**

Data: 14 giugno 2023

Il giorno 14 del mese di giugno dell'anno **duemilaventitré (2023)** alle ore 12.30, in presenza, nell'ufficio della dirigenza, si è riunito il Gruppo di Progettazione PNRR “SCUOLA 4.0” come da convocazione prot. N. 4388 del 12/06/2023 per discutere e deliberare i seguenti argomenti posti all'ordine del giorno:

- 1) Principi utili alla gestione del percorso di progettazione definitiva;
- 2) Analisi risorse materiali per la realizzazione degli ambienti del Piano Scuola 4.0 al fine di favorire l'utilizzo di tecnologie per l'apprendimento e di metodologie didattiche innovative.

Alla seduta risultano presenti i seguenti componenti:

GRUPPO DI PROGETTAZIONE		
		Presente /Assente
1. PROJECT MANAGER	PROF.SSA ANNA MARIA DE DONATO	PRESENTE
2. Supporto al R.U.P.	DOTT.SSA TERESA MAIZZA	PRESENTE
3. ANIMATORE DIGITALE Esperto aspetto digitale dotazione tecnologica	INS. DONATA ALTINI	PRESENTE
4. PROGETTISTA	INS. TIZIANA CONTESSA	PRESENTE
5. COORDINATORE Progettazione metodologica e didattica nuovi ambienti	INS. TERESA MONTILON	PRESENTE
6. COMPONENTE GRUPPO Progettazione metodologica e didattica dei nuovi ambienti	INS. ROSSELLA MANGINI	PRESENTE
7. COMPONENTE GRUPPO Progettazione metodologica e didattica dei nuovi ambienti	INS. MADDALENA ROTOLO	PRESENTE
8. COMPONENTE GRUPPO Progettazione metodologica e didattica dei nuovi ambienti	INS. GAETANA SEVESO	PRESENTE
9. COMPONENTE GRUPPO Progettazione metodologica e didattica dei nuovi ambienti	INS. ROSANNA TROVISI	PRESENTE
10. GRUPPO DI SUPPORTO TECNICO-AMMINISTRATIVO	A.A. CARMELA BOLOGNINI	ASSENTE
11. GRUPPO DI SUPPORTO TECNICO-AMMINISTRATIVO	A.A. FONTE PACE	ASSENTE

Presiede l'incontro il Dirigente Scolastico, Prof.ssa Anna Maria De Donato, RUP di progetto, funge da Segretaria la docente Rossella MANGINI.

Si procede alla trattazione dei punti posti all'o.d.g.:

1. Principi utili alla gestione del percorso di progettazione definitiva

Il Progettista, ins. Tiziana Contessa ha proceduto alla definizione e alla socializzazione della progettazione definitiva relativa al Progetto autorizzato dal M.I.M. con Nota prot. n.24917 del 27/02/2023. Nel dettaglio:

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. Scuole innovative, cablaggio, nuovi ambienti di apprendimento e laboratori”, finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU – “Azione 1: Next generation classrooms - Ambienti di apprendimento innovativi”

Titolo del Progetto: “G. FALCONE PER IL FUTURO”

Codice Identificativo progetto: M4C1I3.2-2022-961-P-22433

CUP: F44D23000330006

L'ipotesi progettuale presentata in fase di candidatura e finanziata, prevede un sistema ibrido caratterizzato da **mobilità e flessibilità**, basato su **aule “fisse”, assegnate a ciascuna classe e ambienti di apprendimento dedicati per disciplina con rotazione delle classi**.

Gli ambienti innovativi di apprendimento saranno **n. 17** (target assegnato): n. 14 aule fisse e n.3 ambienti di apprendimento dedicati per disciplina come da tabella sottostante:

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula fissa	14	Digital Board con microfono e telecamera integrata, software per la promozione di scrittura e lettura, KIT per lo studio delle STEM e dispositivi personali (Laptop).	Arredi funzionali	Favorire e consolidare le abilità cognitive e metacognitive, le abilità sociali ed emotive, le abilità pratiche e fisiche.
Ambiente di apprendimento della musica e dei linguaggi espressivi.	1	Digital Board con microfono e telecamera integrata, strumentazione per produzione e amplificazione audio, software per la scrittura musicale digitale.	Arredi funzionali	Favorire e consolidare le abilità cognitive e metacognitive, le abilità sociali ed emotive, le abilità pratiche e fisiche.
Ambiente di apprendimento della tecnologia.	1	Videowall, carrello per ricarica laptop, dispositivi personali, software di sistema.	Arredi funzionali	Favorire e consolidare le abilità cognitive e metacognitive, le abilità sociali ed emotive, le abilità pratiche e fisiche.
Ambiente di apprendimento delle lingue.	1	Digital Board con microfono e telecamera integrata, carrello per ricarica laptop, dispositivi personali, software per l'apprendimento delle lingue.	Arredi funzionali	Favorire e consolidare le abilità cognitive e metacognitive, le abilità sociali ed emotive, le abilità pratiche e fisiche.

Le **aule fisse** sono individuate tra quelle più ampie e sono distribuite sui due piani del Plesso “G. Falcone”.

Gli **ambienti di apprendimento per disciplina** (della musica e linguaggi espressivi, della tecnologia, delle lingue) sono n.3 e collocati al primo piano.

Le dotazioni digitali e arredi da acquistare andranno ad integrazione dell'esistente che verrà riorganizzato nei nuovi ambienti in modo funzionale agli obiettivi di progetto.

Il gruppo di lavoro procede con l'analisi delle voci di finanziamento del progetto approvato:

Voce	Percentuale minima	Percentuale massima	Importo
Spese per acquisto di dotazioni digitali (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.)	60%	100%	€ 82.742,82
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%	€ 27.580,94
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%	€ 13.790,47
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%	€ 13.790,47
Importo totale		€ 137.904,70	€ 137.904,70

spese di progettazione e tecnico-operative	€ 13.790,47
nomine e incarichi	€ 12.599,88
obblighi di pubblicità	€ 1.190,59

2. Analisi risorse materiali per la realizzazione degli ambienti del Piano Scuola 4.0 al fine di favorire l'utilizzo di tecnologie per l'apprendimento e di metodologie didattiche innovative

I componenti il Gruppo di lavoro, dopo aver effettuato una ricognizione dei dispositivi digitali già in dotazione alla scuola, analizzano dettagliatamente le risorse materiali individuate dal progettista e verificano la congruenza con le finalità didattiche e metodologiche correlate alla predisposizione di un curriculum verticale interdisciplinare, che in prospettiva riguardi anche la Scuola dell'Infanzia.

La docente Donata Altini, Animatore digitale della scuola, esprime i propri dubbi rispetto alla fruibilità e accessibilità di apparecchi come ODLA **Pentagramma cliccabile** che favorisce in modo innovativo l'apprendimento della teoria e scrittura musicale: chiede ai docenti di scuola primaria se ritengano siano adeguati all'età dell'utenza e se possano essere utilizzati da docenti privi di competenze specifiche e non specialisti di musica soprattutto in considerazione dei costi comprensivi di software.

La docente T. Montilon, coordinatore *Progettazione metodologica e didattica nuovi ambienti*, fornisce garanzie in merito affermando che è un prodotto innovativo che non richiedendo competenze specialistiche ai docenti può facilmente essere utilizzato nella didattica musicale anche nella scuola primaria. La docente Seveso aggiunge che sia importante acquistare uno strumento innovativo per qualificare la scuola dal punto di vista musicale, anche in considerazione del fatto che vi sono docenti competenti in ambito musicale che potranno non solo utilizzarli ma anche e soprattutto formare gli altri docenti per consentirne un uso generalizzato.

Dopo aver analizzato l'ipotesi progettuale nella sua fattibilità, nonché considerati i costi di mercato delle dotazioni tecnologiche e degli arredi da acquistare, il gruppo di lavoro concorda nel sostituire il *videowall* previsto in fase di progettazione iniziale nell'Ambiente "*Apprendimento della tecnologia*", con una *Digital board* 86 carrellata.

Il gruppo di lavoro esamina quindi la proposta dei Software da utilizzare per l'apprendimento innovativo e la gestione della classroom e coglie l'occasione per sottolineare quanto l'innovazione degli ambienti richieda l'innovazione della didattica e la necessità che quest'ultima debba essere perseguita da tutti i Docenti. Creare ambienti innovativi con tecnologie indispensabili per il raggiungimento delle competenze digitali dei cittadini come da quadro di riferimento del **DigComp 2.2**, comporta infatti cambiamento di metodi e di tecniche di valutazione degli apprendimenti in chiave formativa e motivazionale.

Nel dettaglio il gruppo di lavoro analizza, quindi, la proposta dei software da utilizzare nelle aule fisse, **pacchetto scuola eDigital Erickson per tutte le discipline**, e l'Animatore Digitale sostiene che sono contenutistici e non innovativi, quindi, non in linea con il Piano Scuola 4.0. A tal proposito propone un software game-based **matematicasuperpiatta**, il software per l'inclusione **Geco** dell'Anastasis e **Genial.ly**.

Ne nasce una discussione e analisi dei costi dei software: il progettista asserisce che per **Genial.ly** i costi per docente sono improponibili e che ci sono altre app web che sofferiscono alle sue funzionalità base o che la versione free è sufficiente per la creazione di contenuti didattici come escape room, ecc; il principio della

sostenibilità economica vale anche per il software per la matematica. Il gruppo di progetto approfondisce la possibilità di dotare alcuni tablet del software per l'inclusione, ma destinando questi ad un limitato numero di utenti, si valuta che, anche se il software è valido e utile, non è finanziabile con questi fondi.

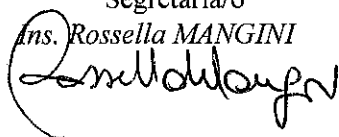
L'Animatore Digitale, allora, propone un software-app da installare su tutti i dispositivi dell'Istituto, **Smart Tales**; il gruppo approfondisce la conoscenza dell'applicativo: è disponibile sia per Android, che per Windows; si basa sulla metodologia della *gamification* interessando le discipline STEM divise in due macroaree, Matematica e Scienze-Tecnologie; è disponibile in 4 lingue utile per la fruizione da parte degli alunni di diversa nazionalità presenti nell'Istituto; è possibile ottenere dei report individuali delle attività. Si opta per il pacchetto quinquennale per tutto l'Istituto.

Inoltre, si individua, per l'*Ambiente di apprendimento delle lingue*, il software di gestione di sistema più accattivante come interfaccia, *Netsupport school*.

Terminata la trattazione dei punti all'o.d.g. la seduta termina alle ore 14.40.

Segretaria/o

Ans. Rossella MANGINI



Presidente

Prof.ssa Anna Maria DE DONATO

