

ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO STATALE

“S. GIOVANNI BOSCO”

Sc. Infanzia, Primaria e Secondaria di I g. San Salvatore Telesino – Castelvenero

C.F. 81002250629 – C.M. BNIC841008

Tel. e Fax 0824275407/cell.3274769354 – e-mail: bnic841008@istruzione.it

PEC: bnic841008@pec.istruzione.it Sto Web: www.icbosco.edu.it

SAN SALVATORE TELESINO (BN) – Piazza Plebiscito, 2

Il giorno venerdì 17/02/2023 alle ore 18:15 in modalità telematica si è riunito il gruppo del progetto PNRR a.s. 2022/2023 Finanziato dall'Unione Europea - Next generation EU.

Sono presenti:

Prof.ssa Riccitelli Maria Ester Dirigente Scolastico

Prof. De Marco Mariano Animatore Digitale - Referente Progetto

Prof. Sanzari Filippo Collaboratore del DS

Ins.te Pacelli Carmelina Rappresentante Team dell'innovazione digitale Docente scuola Primaria

Prof. Mazzarella Massimo Funzione strumentale

Prof. Russo Antonio Pio Funzione strumentale

Prof. ssa La Fazia Giuseppina Francesca Funzione strumentale - Referente BES- DVA- DSA

Prof. Sgambato Salvatore Docente Scuola Secondaria di I grado

Prof. Posillico Mario Docente Scuola Secondaria di I grado

Dott.ssa Leone Maria Teresa DSGA

Ins.te Crisci Antonella Docente scuola primaria

Risulta assente il:

Sig. Rubino Luciano Ass.te Amm.vo

Preliminarmente si fa presente che:

1) l'invito a utilizzare Gsuite-Meet è stato regolarmente inviato a tutti i componenti del gruppo con modalità mail il giorno venerdì 17/02/2023

2) il link inoltrato ai componenti del gruppo PNRR è il seguente:

<https://meet.google.com/tkt-wize-cyf?hs=224>

Obiettivo incontro : Individuare nei cataloghi Campustore, Wind Tre Scuola , le attrezzature e gli arredi per allestire i seguenti nuovi spazi didattici.

N 1 Laboratorio linguistico per S. Salvatore Telesino

N 1 Laboratorio Scientifico per S. Salvatore Telesino

N 1 Laboratorio Scientifico per Castelvenero

N 1 Biblioteca Digitale per Castelvenero

Presiede la riunione la DS prof.ssa Maria Ester Riccitelli, svolge le funzioni di segretario il prof. Posillico.

Dal confronto emerge che per allestire i seguenti spazi è necessario acquistare i seguenti beni e servizi (arredi e lavori strutturali).

N 14 LIM Monitor interattivo CampusTouch PRO-2 multi-touch 75" 4K Android, cavi 5m e Mozaik (8 per San Salvatore Telesino, 4 per Castelvenero)

N 2 Kit da 10 Visori VR Pico G2 4K con valigia e 10 lezioni

N 15 Postazioni per laboratorio Linguistico per San Salvatore Telesino (Pc, Monitor, tastiera, mouse, cuffia, microfono)

N 1 Software Linguistico CampusLab - Laboratorio linguistico software - 1 docente 24 studenti

N 2 Software Matematica per primaria (S. Salvatore e Castelvenere) 1 2 3... Cabri Licenza Site - 1°, 2°, 3°, 4°, 5° elementare - Download
N 2 Software Matematica per secondaria primo grado (S. Salvatore e Castelvenere).....
N 1 Software Biblioteca Digitale per Castelvenere
N 20/30 Tablet
N 2 Carrelli porta Tablet

Oltre le seguenti macchine si decide di acquistare **attrezzature per locali (arredi)**

N 1 Locale area relax per Biblioteca Castelvenere, poltroncine e/o divanetti
N 1 Locale primaria S. Salvatore Telesino zona relax poltroncine e/o divanetti
N 1 Locale Laboratorio Linguistico per S. Salvatore Telesino (banchi e sedie)

Per il Laboratorio Linguistico di San Salvatore Telesino si richiedono **anche lavori strutturali:**

Impianto elettrico a terra (canaline) e connessione internet (impianto di rete).

Non avendo altro da verbalizzare la seduta è tolta alle ore 19:30

Luogo e data

Il Segretario

S. Salvatore Telesino 17/02/2023

Prof. Mario Posillico

Si allega bozza di progetto

Il Dirigente Scolastico

Prof.ssa Maria Ester Riccitelli

*Documento informatico **firmato digitalmente***

ai sensi del d.lgs. 82/2005 s.m.i. e norme collegate,

il quale sostituisce il documento cartaceo e la firma autografa

Allegato

Titolo progetto. **INNOVA-LAB-SST - Spazi e attività per una scuola innovativa**

Descrizione sintetica del progetto *

Premesso che:

- il contesto sociale nel quale opera il nostro Istituto è medio-basso,
- la scuola è frequentata da molti alunni BES (il 10%)
- durante la pandemia la scuola ha iniziato ad attrezzarsi sul piano della digitalizzazione della didattica, il nostro progetto intende sia proporre una sfida educativa alla comunità scolastica sia offrire nuove opportunità educative ai territori di contesto.

La proposta che presentiamo coinvolge i seguenti aspetti:

Risorse umane: la scuola punta sulla professionalità dei docenti e sulle loro poliedriche competenze utilizzate nella didattica. Il lavoro principale è sulle metodologie didattiche, sull'organizzazione, il tutto all'insegna della creatività e del coinvolgimento attivo dei discenti. In una scuola dove la presenza di alunni con bisogni educativi speciali è alta, è utile scegliere la metodologia della didattica laboratoriale. Solo così si motivano gli studenti e si lavora per un loro successo formativo.

Aule scolastiche: nel progetto le aule sono ripensate, dal punto di vista educativo, come ambienti che facilitano e migliorano la relazione tra apprendimento e insegnamento. Ciò per migliorare la qualità degli spazi e degli ambienti scolastici e per rispondere alle esigenze di inclusione, partecipazione e facilitazione/benessere della vita scolastica.

Data inizio progetto prevista *

Data fine progetto prevista *

1. 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. I campi sono tutti obbligatori, in caso di necessità devono essere compilati indicando il valore "0" (zero) oppure "Nessuno/Nessuna" esprimendone l'esito negativo.

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.).

Il nostro istituto ha già acquisito le seguenti dotazioni tecnologiche:

Con Progetto FESR: "Digital Board:

per l'attuazione del modulo "Monitor digitali interattivi per la didattica":

- n. 14 Monitor digitali interattivi touch screen
- n. 08 tavolette grafiche One by Wacom-Medium

con PROGETTO FESR: "Edugreen: laboratori di sostenibilità per il primo ciclo"

n. 4 OPS MINI PCS/N. 20220716R0058 (n. 2 Scuola Primaria di Castelvenere e di San Salvatore T.

+ n. 2 Scuola Secondaria di I grado di Castelvenere e di San Salvatore T.)

n. 4 DIGIQUADRO - DISPLAY 65" 4K ANDROID WIFI

DL65XUH1911190628-130 (n. 2 Scuola Primaria di Castelvenere e di San Salvatore T. + n. 2

Scuola Secondaria di I grado di Castelvenere e di San Salvatore T.)

n. 4 DIGIQUADRO - SUPPORTO CON RUOTE x DISPLAY (n. 2 Scuola Primaria di Castelvenere e di

San Salvatore T. + n. 2 Scuola Secondaria di I grado di Castelvenere e di San Salvatore T.)

n. 4 DIGIQUADRO - PC OPS 4Ki5 8GB 128GB SSD — FREE DOS comprensivi di WINDOWS 10

PRO 64BIT OEM. (n. 2 Scuola Primaria di Castelvenere e di

San Salvatore T. + n. 2 Scuola Secondaria di I grado di Castelvenere e di San Salvatore T.)

Con PROGETTO PNSD: Spazi e strumenti digitali per le STEM

Prodotto	Descrizione	Quantità richieste
TAVOLO da making	compatto e su ruote, che porta l'esperienza STEM in modo diffuso in tutta la scuola, dove è più utile ed interessante svolgere e sviluppare esperienze didattiche attive.	1
STAMPANTI 3D con incisore e custodia	Struttura interamente metallica e stampa stabile e senza interruzioni <ul style="list-style-type: none"> • Estrusore sostituibile in 3 secondi, funzione di ripresa veloce della stampa in caso di blocco, notifica in caso di esaurimento del filamento • Display touch a colori da 3,5" intuitivo • Calibrazione completamente automatizzata • Piatto di stampa flessibile che si adatta alla stampa di materiali diversi Estrusori 1 Diametro filamento 1,75 mm Risoluzione 0,1-0,2 mm Volume di stampa (LxPxH) 220x220x295 mm Piatto stampa riscaldato Caratteristiche tecniche incisore laser Area di lavoro 225x225 mm Potenza laser 500 mW	4

	File supportati svg, dxf, jpg, jpeg, png, bmp, pdf, tif, ... Materiali supportati Cartone, legno, pelle, gomma, metallo, ecc Materiali supportati PLA, ABS, PVA, PET, ASA, Nylon, HIPS, ... Display HD 3,5" Touchscreen Connettività USB	
Arduino Student Kit	Arduino Student Kit per 24 alunni: Il kit contiene tutto il necessario per realizzare le lezioni guidate e altro: • 1 scheda Arduino 1 con cavo USB • 1 multimetro • Base di montaggio • Cavi jumper, LED, resistori, breadboard, resistenze, pulsanti, potenziometri, servomotore, sensori • Accesso alle lezioni e ai contenuti per studenti e insegnanti	2
KIT ENERGIE RINNOVABILI	Set classe con modelli facili da costruire sulle energie rinnovabili che illustrano i principi di base dell'energia solare attraverso dieci attività che offrono al contempo scoperte divertenti ed emozionanti lungo il percorso.	2
KIT LEGO Education SPIKE Prime	Il set di robotica educativa per l'inclusione di ragazze e ragazzi nelle materie STEAM, che si pone a metà strada tra WeDo 2.0 ed EV3. È idealmente perfetto per la scuola secondaria di primo grado, con estensioni importanti sia negli ultimi anni della scuola primaria che all'inizio del percorso superiore.	2
Neuron Inventor Kit	Il kit dovrà contenere i principali moduli elettronici (giroscopio, tocco, pannello LED, motore servo, cicalino, ecc) e gli accessori per realizzare una prima serie di attività creative guidate per giovani inventori	2
KIT NEWME'RO	I mattoncini Newméro sviluppano le abilità numeriche dei bambini e li aiutano a comprendere la matematica Dovrà essere composto da mattoncini in plastica in 4 diversi colori: 2 serie di mattoncini gialli (numeri da 1 a 9), 2 serie di verdi (numeri da 10 a 90), 2 serie di blu (numeri da 100 a 900), una serie di arancioni (numeri da 1000 a 3000).	1
KIT Studiamo la chimica	Questo kit introduce soluzioni e miscele, filtrazione ed evaporazione, soluzioni alcaline e acide e come ossigeno e diossido di carbonio influenzano le reazioni. Manuale con schede per esercizi incluso	1
KIT Studiamo l'elettricità e il magnetismo	Il kit dovrà contenere attrezzature per lo studio dell'elettricità prodotta per strofinio, circuiti elettrici, conduttori, magnetismo ecc. Manuale con schede per esercizi incluso	1
KIT Studiamo l'aria e l'acqua	Questo kit dovrà permettere lo studio della compressione dell'aria, delle proprietà dell'acqua, come funziona un sifone e moltissimi altri fenomeni. Manuale con schede per esercizi incluso	1
KIT Studiamo l'energia	Sarà utilizzato per studiare il generatore, come ottenere elettricità da una patata, la costruzione di una ruota idraulica e come l'energia deriva dal sole e dal vento. Manuale con schede per esercizi incluso	1
KIT Studiamo la meccanica	Il kit permetterà di studiare forza, galleggiamento, piano inclinato, leva, attrito radente e volvente, ingranaggi, elasticità e molto altro. Manuale con schede per esercizi incluso	1

- n. 14 pc decreto sostegni didattica a distanza
- n. 25 pc + carrello con PON Smart CLASS
- n. 16 notebook Decreto Ristori

Con il PNRR piano " Scuola 4.0" andremo a potenziare ed arricchire tali strumenti grazie a nuovi accessori e setting. I dispositivi personali, che intendiamo acquistare, andranno ad arricchire la dotazione di materiale tecnologico che la scuola ha potuto ottenere grazie ai Decreti sostegni e che, dopo il periodo emergenziale, sono

tornati nell'istituto; in questo modo si potrà garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione

2. Progetto e ambienti che si intendono realizzare

Grazie ai fondi PNRR Piano Scuola 4.0 la nostra scuola intende realizzare, all'interno dell'istituto, n. 15 ambienti di apprendimento innovativi. Le aule resteranno fisse, ma si lavorerà su configurazioni flessibili, rimodulabili all'interno dei vari ambienti, in modo da supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili di ora in ora. Il nostro progetto sarà volto principalmente all'acquisizione di nuove tecnologie e all'implementazione dei pochi arredi già presenti. Sarà completata la dotazione di base delle aule con alcune Digital board - che andranno ad integrare quelle già presenti nell'istituto, molte delle quali malfunzionanti ed obsolete. Queste saranno posizionate in quegli ambienti attualmente sprovvisti di una superficie digitale di fruizione collettiva. Le aule, indipendentemente da ogni setting disciplinare, saranno servite da una dotazione di dispositivi personali (a disposizione di studenti e docenti, che saranno posti su carrelli mobili per la ricarica, la salvaguardia e la protezione degli stessi, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico). Intendiamo altresì implementare le dotazioni dei laboratori, a disposizione di tutte le classi dell'istituto, con una tecnologia semplice e immediata, corredata di contenuti didattici "già pronti" adatti all'età degli studenti del Primo ciclo.

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)

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

Max 2500 caratteri - campo obbligatorio

Le aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Questo, unito alle nuove tecnologie acquisite, ci permetterà di promuovere e/o sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative. Andremo a potenziare, grazie ai nuovi strumenti e setting, le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso puntuale, attivo e consapevole da parte di studenti e docenti, consentendo a tutti di vivere il digitale in modo consapevole, sicuro e critico. La produzione di contenuti digitali 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, infatti, non solo competenze tecnologiche e operative, ma anche competenze logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. La nostra finalità è quella di rendere gli studenti "consumatori critici" e "produttori" di contenuti e architetture digitali. Una delle sfide formative forse più impegnative che abbiamo davanti è quindi relativa allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazione complessa e strutturata, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale. Promuoveremo inoltre l'inter-connettività delle aule con altri spazi di apprendimento e l'inclusività, i laboratori, al fine di favorire un approccio cooperativo e laboratoriale.

Tipologia, numero e descrizione degli ambienti che saranno realizzati (il totale del numero degli ambienti è pari al valore target assegnato (ossia 15):

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula 1	1	Monitor interattivo	/	

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

Le tecnologie da noi prescelte sono pensate per creare esperienze di didattica inclusiva mirata ad assicurare le lezioni anche agli studenti che saranno costretti ad assentarsi, per giustificati motivi, per alcuni periodi. L'implementazione del digitale nelle aule, soprattutto con la dotazione di dispositivi personali per gli studenti e di programmi per la creazione dei contenuti, è pensata per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno.

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

Altro-Specificare

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo di progettazione sarà convocato in presenza ed ogni seduta sarà regolarmente verbalizzata.. Il Dirigente scolastico, insieme al referente di progetto, ha individuato, tramite avviso interno e delibere del CDD, il gruppo di lavoro, composto da figure professionali indispensabili che hanno reso la loro disponibilità. Nel decreto di costituzione del gruppo sono stati riportati i compiti previsti dal PNRR con le responsabilità connesse di tutto il team. I profili di competenza dei docenti interni, attinenti alla natura degli obiettivi, sono i seguenti:

- esperienza nella progettazione e nella progettazione e realizzazione dei progetti di innovazione digitale contenuti nel PNSD;
- esperienza di orientamento in ingresso e relazioni con Enti del territorio;
- conoscenza della struttura RAV e PdM ed esperienza nelle pratiche di inclusione scolastica;
- esperienza nell'analisi dei dati INVALSI e nella progettazione didattica per competenze;
- competenze progettuali e relazionali adatte al lavoro cooperativo.

I profili di competenza del personale ATA, attinenti alla natura degli obiettivi, sono i seguenti:

- esperienza maturata in ambito amministrativo- contabile
- competenze relazionali adatte al lavoro cooperativo

Max 1000 caratteri - campo obbligatorio

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

Parte delle tecnologie da noi individuate si basa su risorse formative per docenti messe liberamente a disposizione dai produttori/fornitori. Prevediamo, altresì, nel corso dell'anno 2023 e più intensamente a partire dal 2024/2025, momenti di formazione, condivisione e confronto sui predetti strumenti rivolti ai docenti. In questo modo sarà possibile assicurare alla scuola un bagaglio gratuito di risorse ed esperienze condivise da cui partire. I corsi mireranno ad educare alla consapevolezza nell'uso delle nuove tecnologie e a promuovere esperienze e strategie di didattica innovativa. L'innovazione della scuola è strettamente connessa alla formazione continua dei suoi operatori. A tal fine, si terrà conto di proposte (rispondenti alle necessità specifiche della nostra scuola) presentate da:

- enti che propongono corsi di formazione destinati ai docenti
- enti che promuovono l'uso delle tecnologie nella scuola
- associazioni di categoria con servizi per gli insegnanti
- case editrici e siti web dedicati a istruzione e formazione

Max 1000 caratteri - campo obbligatorio

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	

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	15	T4	2025