

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
www.italiadomani.it



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI SCUOLA
DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO
[Ministero dell'Istruzione e del Merito](#)

Via Roma, 1 – CASTELL'ARQUATO (PIACENZA) –
tel. e fax 0523/805167

Comuni di Castell'Arquato e Alseno

email: pcic81500r@istruzione.it – posta certificata : pcic81500r@pec.istruzione.it

CODICE FISCALE 90008280332

— RELAZIONE DI PROGETTO —

Componenti Gruppo di Progetto

Sebastiani Gloria – Franzini Marcella – Vespari Beatrice

Progettazione tecnica, architettonica, didattica, setting d'aula , e consulenza pedagogica

Progetto PNRR Piano Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation class - "Ambienti di apprendimento innovativi"

M4C1I3.2-2022-961-P-14024 - Titolo : "Scuol@ttiva" - CUP: H14D22003710006

Stazione Appaltante : **ISTITUTO COMPRENSIVO DI CASTELL'ARQUATO**

Via Roma n. 1 – 29014 Castell'Arquato (PC)

email: pcic81500r@istruzione.it – posta certificata : pcic81500r@pec.istruzione.it

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

Sommario

1.1	Premessa	3
1.2	Scopo del documento.....	3
1.3	Definizioni.....	4
1.4	Oggetto della fornitura.....	4
2.	Requisiti generali di fornitura	4
2.1	Etichettatura	4
2.2	Garanzia.....	4
3.	Dettaglio della fornitura.....	5

FUTURA**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEUMinistero dell'Istruzione
e del MeritoItaliadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

Introduzione

1.1 Premessa

La presente relazione viene redatta dal GRUPPO DI PROGETTO tenuto conto dell'esigenza di predisporre la Progettazione tecnica e architettonica e l'analisi del Setting dove allocare l'attrezzatura informatica e l'arredo in relazione alle voci di spesa riportate in modo generale nelle note Istruzione del PNRR prot. n° 0107624 del 21/12/2022 e declinate dettagliatamente sulla piattaforma Futura Scuola, onde consentire alla Stazione appaltante di procedere alla definizione del Capitolato Tecnico in coerenza ai dettagli di spesa presenti sulla Piattaforma Futura e nel rispetto dei massimali di spesa per ciascuna voce.

Le indicazioni riportate nel presente documento e le specifiche tecniche indicate costituiscono le condizioni, le modalità e la consistenza qualitativa minima della fornitura in oggetto. Tali requisiti devono essere completamente soddisfatti, pena la non conformità della soluzione proposta.

1.2 Scopo del documento

Nel presente documento si definiscono le specifiche tecniche per la fornitura e posa in opera di attrezzature, Hardware e software e arredo conforme agli standard internazionali da realizzare negli edifici scolastici indicati nel presente progetto:

- le specifiche riportate nel presente documento devono essere volte alla ricerca della soluzione più flessibile e prestazionale possibile, ideale per l'Istituto;
- il contenimento dei costi nel ciclo di vita delle attrezzature e arredi oggetto dell'intervento, ottenuto grazie alla massima riduzione degli interventi correttivi e di adeguamento dell'intervento rispetto alla progettazione iniziale presentata nella piattaforma futura e già esecutiva;
- la salvaguardia degli investimenti intesa come ottimale impiego delle apparecchiature che si alterneranno nell'utilizzo dell'intero progetto;
- un eventuale impiego di applicazioni e tecnologie che supportino ai massimi livelli l'attività formativa dell'Istituto.

Sono da ritenere parte integrante della fornitura anche i servizi di manutenzione per almeno 12 mesi e garanzia delle apparecchiature, inteso come intera fornitura della parte hardware ed eventuali applicazioni integrative software. Inoltre la stazione appaltante è tenuta a verificare che le apparecchiature posseggano le caratteristiche "non arrecare danno significativo agli obiettivi ambientali" (principio del "Do No Significant Harm", DNSH), con riferimento al sistema di tassonomia delle attività ecosostenibili, di cui all'articolo 17 del Regolamento (UE) 2020/852. Tale verifica deve essere effettuata da parte della istituzione scolastica soggetto attuatore **nella fase ex ante** (progettazione, procedure di gara e contratto, etc., prevedendo esplicitamente clausole nel disciplinare, capitolato e nel contratto che vincolano alla fornitura di attrezzature, dispositivi e servizi digitali rispondenti al principio DNSH), **in itinere** (nella fase di allestimento e di acquisizione delle forniture con la verifica dei requisiti delle stesse) ed **ex-post** (nella fase di collaudo/certificazione di regolare esecuzione o verifica di conformità delle attrezzature e dei dispositivi durante la quale accertare l'effettiva conformità dei beni e delle attrezzature ai principi DNSH).

FUTURA**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEUMinistero dell'Istruzione
e del MeritoItaliadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

1.3 Definizioni

- **Appaltatore:** persona fisica o giuridica che assume, con organizzazione dei mezzi necessari e con gestione a proprio rischio, l'obbligazione di compiere in favore di un'altra (Committente o Appaltante) un'opera o un servizio verso un corrispettivo in denaro.
- **Committente:** Istituto Scolastico
- **Costruttore:** azienda che ha prodotto il bene nel suo complesso (hardware e software)

1.4 Oggetto della fornitura

La fornitura deve comprendere:

- Attrezzature Hardware;
- Software ;
- Arredi Scolastici;
- lavori di posa in opera delle apparecchiature e dell'arredo;
- servizio di manutenzione e garanzia.

2. Requisiti generali di fornitura

La Commissione europea, relativamente al modello europeo per il decennio digitale” (COM(2021) 118 finale), riafferma il principio che “le competenze digitali di base per tutti i cittadini e l’opportunità di acquisire nuove competenze digitali specialistiche per la forza lavoro sono un prerequisito per partecipare attivamente al decennio digitale”. Le competenze digitali avanzate, fornite dalla formazione e dall’istruzione in campo digitale, dovrebbero sostenere la forza lavoro, consentendo alle persone di acquisire competenze digitali specialistiche con l’obiettivo di ottenere posti di lavoro di qualità e intraprendere percorsi professionali gratificanti. La Commissione si pone, dunque, l’obiettivo di raggiungere entro il 2030 la quota di 20 milioni di specialisti impiegati nell’UE nel settore delle tecnologie dell’informazione e della comunicazione, con una convergenza tra donne e uomini. È necessario, pertanto, superare la carenza di programmi di istruzione e formazione specializzati in aree quali l’intelligenza artificiale, la cybersicurezza e il calcolo quantistico, oltre la scarsa integrazione delle materie digitali e degli strumenti didattici multimediali in altre discipline. I principali ambiti di formazione sulle competenze digitali specialistiche necessarie per il lavoro, trasversali ai diversi settori economici, riguardano la robotica e l’automazione, l’intelligenza artificiale, l’internet delle cose, la creazione di prodotti e servizi digitali e in realtà virtuale e aumentata, la modellazione e la stampa 3D, l’elaborazione, l’analisi e lo studio dei Big Data, la cybersicurezza, la comunicazione digitale, lo sviluppo software, la comunicazione digitale, i prodotti e le infrastrutture digitali, l’e-commerce e l’economia digitale, i nuovi materiali. L’azione relativa ai Next Generation Class si rivolge nello specifico alla formazione alle competenze digitali specialistiche a partire dalla scuola secondaria di primo grado.

FUTURA**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEUMinistero dell'Istruzione
e del MeritoItaliadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

- Nel progettare i nuovi ambienti che saranno realizzati nella nostra scuola, riguardante l'azione "Next Generation Class" avrà come finalità la realizzazione di aule PNRR, dotandole di attrezzature digitali avanzate per l'apprendimento di competenze sulla base degli indirizzi di studio presenti nella scuola e nei seguenti, non esaustivi, ambiti tecnologici: robotica e automazione, intelligenza artificiale, cyber sicurezza, internet delle cose; modellazione e stampa 3D/4D, creazione e fruizione di servizi in realtà virtuale e aumentata, comunicazione digitale.

2.1 Etichettatura dei componenti del progetto

Ogni componente del progetto deve essere identificabile attraverso un'apposita etichetta che individui il bene, la quale deve essere leggibile e non deteriorabile nel tempo.

La documentazione di certificazione deve essere relativa al rispetto della normativa indicata nei requisiti generali della fornitura.

Le operazioni di etichettatura si intendono in carico dell'Appaltatore relativamente alla normativa marca e provenienza, mentre la codifica interna, e l'etichettatura per l'inventario e per l'individuazione del bene che risulta finanziato dal PNRR sono a carico del Committente. La codifica interna standard da utilizzare deve essere proposta dall'appaltatore e condivisa con il committente, e deve:

- rendere possibile l'identificazione in modo immediato e univoco i singoli dispositivi installati;
- avere la giusta corrispondenza tra ciò che è stato installato e la documentazione.
- tutti i beni devono rispettare il principio di non arrecare danno significativo all'ambiente (DNSH).
- tutti i beni attrezzature e dispositivi informatici rientranti nelle tipologie individuate dal documento di lavoro dei servizi della Commissione UE "Criteri in materia di appalti pubblici verdi dell'UE per i computer, monitor, tablet e degli smartphone" SWD(2021) 57 final del 05/03/2021 devono essere in possesso del pertinente marchio ecologico di tipo I e/o dell'etichettatura energetica rilasciata ai sensi del regolamento UE 2017/1369;

Infine l'Appaltatore, in ottemperanza a quanto previsto dalla vigente norma in materia ambientale, per i propri Rifiuti di Apparecchiature Elettriche ed elettroniche deve possedere il c.d. "RAEE" o alternativamente di quale società si avvale come previsto dalla Direttiva 2010/75/UE.

2.2 Garanzia

Le garanzie delle apparecchiature devono essere assolutamente gratuite dall'Appaltatore e deve assicurare un supporto diretto da parte del Costruttore. A tal fine si ribadisce il concetto, i componenti devono essere garantiti dal Costruttore per 24 mesi.

La garanzia deve coprire i difetti dei materiali e deve essere in grado di effettuare intervento di riparazione o sostituzione del bene.

L'Appaltatore, in seguito alle operazioni di collaudo della fornitura, deve rilasciare schede tecniche del Costruttore sul prodotto.

FUTURA**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEUMinistero dell'Istruzione
e del MeritoItaliadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

3. Dettaglio della fornitura

Gestione delle segnalazioni di guasti e malfunzionamenti

L'Appaltatore deve comunicare al Committente le modalità di segnalazione per i guasti e le richieste di supporto al proprio Support Center e anche a quello del Costruttore per la parte di garanzia, tra queste devono esserci almeno due tra le seguenti soluzioni:

- portale web;
- indirizzo di posta elettronica;
- assistenza telefonica tramite numero operativo.

Dettaglio quantitativo degli interventi

In sede di progettazione preliminare a seguito di sopralluogo, si è proceduto a verificare l'effettiva necessità delle forniture, dei singoli oggetti scopo della fornitura nuovi di fabbrica

In particolare di seguito viene fornita una scheda riepilogativa dei beni da acquistare in forma tabellare da cui far scaturire il Capitolato tecnico

Famiglia	Categoria Prodotto	Nome Prodotto	Descrizione Prodotto	Quantità
Dotazioni Digitali	Computer Notebook - Chromebook	Notebook 11,6"	Notebook 11,6" Hd e Rinforzato - Asus BR1100CKA - Intel Celeron 4gb 128gb - Windows Pro Education	99
Dotazioni Digitali	Computer Notebook - Chromebook	Notebook 11,6"	Notebook 11,6" Rinforzato - Acer B3 - Intel Celeron 4gb 128ssd - Windows Pro Education	131
Dotazioni Digitali	Computer Notebook - Chromebook	Notebook 15,6" - i3	Notebook 15,6" con rivestimento anti batterico. Processore Intel Core i3, 8 gb, memoria 256 ssd e Windows Pro Education	2
Dotazioni Digitali	Monitor Touch	Monitor Interattivo Digitale	Monitor Interattivo Digitale ViewSonic 75" con sistema android e wi-fi. Inclusa suite didattica gratuita multi piattaforma e applicazione per proiezione schermo senza cavi da dispositivi mobili insegnante e studente. Inclusa installazione standard su parete	12
Dotazioni Digitali	Carrelli per Monitor Touch	Carrelli per Monitor Digitali Interattivi	Carrello con ruote e freno per monitor touch 65" 75" 86"	12
Dotazioni Digitali	Altoparlanti - Casse - Speaker	Casse audio	Casse audio preamplificate con potenza 120W e ingresso microfonico. Colore Nero	2
Dotazioni Digitali	Altoparlanti - Casse - Speaker	Cassa portatile	Cassa audio preamplificata portatile MINI QUBO, con microfono wireless e telecomando	2
Dotazioni Digitali	Microfoni	Microfono	Microfono Wireless con ricevitore da collegare a computer o impianti audio	7
Dotazioni Digitali	Cuffie e auricolari	Cuffie	Cuffia con microfono richiudibile, adatta a molteplici utilizzi scolastici.	80

FUTURA**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEUMinistero dell'Istruzione
e del MeritoItaliadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

Famiglia	Categoria Prodotto	Nome Prodotto	Descrizione Prodotto	Quantità
Dotazioni Digitali	Carrelli di Ricarica - Cabinet	Carrello di Ricarica Acer	Carrello di ricarica da 32 posti con timer automatico. Per dispositivi fino a 15,6".	9
Dotazioni Digitali	Kit di prodotti	Carrello di Ricarica per 20 iPad	KIT Carrello di ricarica + 20 iPad 10,2". Carrello da 32 posti comprensivo di 20 iPad 10,2" 64gb Wi-Fi Silver	2
Dotazioni Digitali	Mixer audio	Mixer	Mixer 7 canali ideale per l'allestimento e l'amplificazione di ambienti di grandi dimensioni o per il collegamento di più sorgenti audio ad un singolo dispositivo/casse audio.	1

Famiglia	Categoria Prodotto	Nome Prodotto	Descrizione Prodotto	Quantità
Arredi Didattici e Tecnici	Sedie Fisse	Ztool	Innovativa scocca monoblocco portatile che consente di leggere e studiare nel massimo comfort	40
Arredi Didattici e Tecnici	Armadi e Scaffali	Contenitore	CONTENITORE CURVO SCHIENA INTERNA 4 VANI SU RUOTE R CM 100-145X91H	2
Arredi Didattici e Tecnici	Armadi e Scaffali	Contenitore	CONTENITORE CURVO SCHIENA INTERNA 6 VANI SU RUOTE R CM 100-145X129H	4
Arredi Didattici e Tecnici	Morbidoni gommapiuma	Cubo Morbido	SEDUTA MORBIDA A CUBO 50X50X50. Disponibile in diversi colori: blu, verde, arancione e rosa.	40

Vanno esplicitati nel Capitolato tecnico e inclusi nella fornitura inoltre:

- Documentazione con schede tecniche.
- Certificazione dei beni relativamente a DNSH;
- Certificazione attestante ottemperanza a quanto previsto dalla vigente norma in materia ambientale, per i propri Rifiuti di Apparecchiature Elettriche ed elettroniche deve possedere il c.d. "RAEE".

FUTURA**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEUMinistero dell'Istruzione
e del MeritoItaliadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

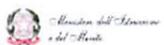
L'intervento di cui trattasi è riferito a seguenti plessi scolastici:

SCUOLE I. C. CASTELL'ARQUATO - PROGETTO PNRR FUTURA 4.0				Tot. 20 aule
	SCUOLE	Indirizzo		n. aule
PRIMARIA	CASTELL'ARQUATO	Via Roma n. 1	Castell'Arquato	2
	VIGOLO MARCHESE	Via Alberoni n. 4	Vigolo Marchese	2
	ALSENO	Piazza G. Leopardi n. 1	Alseno	2
	CASTELNUOVO FOGLIANI	Strada Salsediana Est n. 660	Castelnuovo F.	2
	LUSURASCO	Via San Colombano n. 14	Lusurasco	2
SEC. I GR.	CASTELL'ARQUATO	Via Pontenuovo n. 22	Castell'Arquato	5
	ALSENO	Via Dante Alighieri n. 85	Alseno	5

Di seguito si dettagliano le aule oggetto del progetto :

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI SCUOLA
DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

Via Roma, 1 – CASTELL'ARQUATO (PIACENZA) –

tel. e fax 0523/805167

Comuni di Castell'Arquato e Alseno

email: pcic81500r@istruzione.it – posta certificata : pcic81500r@pec.istruzione.it

CODICE FISCALE 90008280332

Ambienti di apprendimento innovativi - Relazione d'aula

Nome: **Aula digital storytelling**

Aula (riferimento in planimetria): H

Collocazione: **Primaria di Castell'Arquato**

Situazione attuale:



Descrizione precedente all'intervento:

L'aula è attualmente dotata di 15 tavoli ad uso singolo e altrettante sedute, una cattedra e un armadio a due ante. Sono inoltre presenti una lavagna tradizionale in ardesia, una LIM a parete e un PC notebook da 15".

Descrizione dell'ambiente di apprendimento innovativo che sarà realizzato

1. Setting

- Arredo mobile già presente;
- connessione wi-fi già presente;

- suite Google Workspace for Education disponibile, tramite account personali forniti dall'istituto, per gli alunni e il personale docente;
- monitor digitale interattivo con carrello;
- 15 computer notebook 11.6";
- 1 carrello di ricarica da 32 posti.

2. Finalità didattiche

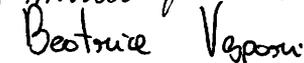
L'aula, situata a metà del corridoio del secondo piano rialzato e adiacente ad altre classi del plesso, è destinata ad accogliere una delle classi terminali del ciclo di scuola Primaria. Principale obiettivo è quello di fornire ad alunne e alunni la possibilità di esperienze di studio e apprendimento, svolte in uno spazio arricchito con devices mobili che favoriscano la collaborazione e la condivisione di conoscenze ed esperienze, grazie all'uso della piattaforma Google Workspace d'Istituto. Queste le principali finalità didattiche:

- sviluppare la creatività degli studenti attraverso la produzione condivisa di storie digitali, grazie all'uso di apposite web app.
- migliorare le competenze di scrittura, videoscrittura e di lettura da parte degli studenti con maggiori difficoltà in ambito linguistico.
- insegnare ai ragazzi l'importanza della narrazione e della comunicazione efficace per la trasmissione di idee e messaggi.

3. Innovazioni metodologiche e obiettivi

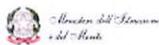
- Uso di elementi multimediali per integrare immagini e testi, audio, video e animazioni;
- strategie di condivisione on line;
- cooperative learning;
- learning by doing.

Il gruppo di progetto

Gloria Sebastiani 
Marcella Franzini 
Beatrice Vespari 

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI SCUOLA
DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

Via Roma, 1 – CASTELL'ARQUATO (PIACENZA) –

tel. e fax 0523/805167

Comuni di Castell'Arquato e Alseno

email: pcic81500r@istruzione.it – posta certificata : pcic81500r@pec.istruzione.it

CODICE FISCALE 90008280332

Ambienti di apprendimento innovativi - Relazione d'aula

Nome: **Gamification Lab**

Aula (riferimento in planimetria): **I**

Collocazione: **Primaria di Castell'Arquato**

Situazione attuale:



Descrizione precedente all'intervento:

L'aula è attualmente dotata di 20 tavoli ad uso singolo e altrettante sedute, una cattedra e quattro armadi ad anta singola. Sono inoltre presenti tre lavagne tradizionali in ardesia, una LIM a parete, due casse audio a parete e un PC notebook da 15".

Descrizione dell'ambiente di apprendimento innovativo che sarà realizzato

1. Setting

- Arredo mobile già presente;
- connessione wi-fi già presente;

- suite Google Workspace for Education disponibile, tramite account personali forniti dall'istituto, per gli alunni e il personale docente;
- monitor digitale interattivo con carrello;
- 15 computer notebook 11.6";
- 1 computer notebook 15.6"

2. Finalità didattiche

L'aula, situata a metà del corridoio del secondo piano rialzato e adiacente ad altre classi del plesso, è destinata ad accogliere una delle classi terminali del ciclo di scuola Primaria. Principale obiettivo è quello di fornire ad alunne e alunni la possibilità di esperienze di studio e apprendimento, svolte in uno spazio arricchito con devices mobili che favoriscano la collaborazione e la condivisione di conoscenze ed esperienze, grazie all'uso della piattaforma Google Workspace d'Istituto.

Queste le principali finalità didattiche:

- favorire l'interesse attivo degli alunni;
- aumentare il coinvolgimento degli alunni offrendo ambienti contestualizzati e significativi che inducono negli studenti un cambiamento reale dei loro comportamenti;
- accrescere le capacità comunicative, collaborative e cooperative;
- stimolare la capacità di pianificazione e sviluppo strategico dei propri obiettivi;
- potenziare la capacità di problem solving;
- facilitare la creatività;
- esercitare il rispetto delle regole condivise;
- imparare a gestire lo sforzo in situazioni di criticità;
- potenziare l'autoregolazione e il controllo della frustrazione;
- accrescere la propria autostima.

1. Innovazioni metodologiche e obiettivi

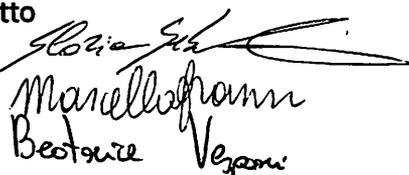
- Uso di elementi multimediali come escape room, giochi dell'oca, quiz, coding, percorsi digitali, lego educational, minecraft...;
- strategie di condivisione on line;
- cooperative learning;
- learning by doing;
- gamification.

Il gruppo di progetto

Gloria Sebastiani

Marcella Franzini

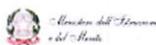
Beatrice Vespari



Gloria Sebastiani
Marcella Franzini
Beatrice Vespari

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI SCUOLA
DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

Via Roma, 1 – CASTELL'ARQUATO (PIACENZA) –

tel. e fax 0523/805167

Comuni di Castell'Arquato e Alseno

email: pcic81500r@istruzione.it – posta certificata : pcic81500r@pec.istruzione.it

CODICE FISCALE 90008280332

Ambienti di apprendimento innovativi - Relazione d'aula

Nome: **Aula storytelling digitale**

Aula (riferimento in planimetria): **D**

Collocazione: **Primaria di Vigolo Marchese**

Situazione attuale:



Descrizione precedente all'intervento:

L'aula è attualmente dotata di 16 tavoli ad uso singolo e altrettante sedute, una cattedra e un armadio a due ante. Sono inoltre presenti una lavagna tradizionale in ardesia, una LIM a parete, una coppia di casse audio e un PC notebook da 15".

Descrizione dell'ambiente di apprendimento innovativo che sarà realizzato

1. Setting

- Arredo mobile già presente;
- connessione wi-fi già presente;

- suite Google Workspace for Education disponibile, tramite account personali forniti dall'istituto, per gli alunni e il personale docente;
- monitor digitale interattivo con carrello;
- 15 computer notebook 11.6";
- 1 carrello di ricarica da 32 posti.

2. Finalità didattiche

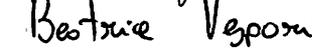
L'aula, situata al secondo piano rialzato e adiacente ad altre classi del plesso, è destinata ad accogliere una delle classi terminali del ciclo di scuola Primaria. Principale obiettivo è quello di fornire ad alunne e alunni la possibilità di esperienze di studio e apprendimento, svolte in uno spazio arricchito con devices mobili che favoriscano la collaborazione e la condivisione di conoscenze ed esperienze, grazie all'uso della piattaforma Google Workspace d'Istituto. Queste le principali finalità didattiche:

- sviluppare la creatività degli studenti attraverso la produzione condivisa di storie digitali, grazie all'uso di apposite web app.
- migliorare le competenze di scrittura, videoscrittura e di lettura da parte degli studenti con maggiori difficoltà in ambito linguistico.
- insegnare ai ragazzi l'importanza della narrazione e della comunicazione efficace per la trasmissione di idee e messaggi.

3. Innovazioni metodologiche e obiettivi

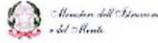
- Uso di elementi multimediali per integrare immagini e testi, audio, video e animazioni;
- strategie di condivisione on line;
- cooperative learning;
- learning by doing.

Il gruppo di progetto

Gloria Sebastiani 
Marcella Franzini 
Beatrice Vespari 

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI SCUOLA
DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO
Via Roma, 1 – CASTELL'ARQUATO (PIACENZA) –
tel. e fax 0523/805167

Comuni di Castell'Arquato e Alseno

email: pcic81500r@istruzione.it – posta certificata : pcic81500r@pec.istruzione.it

CODICE FISCALE 90008280332

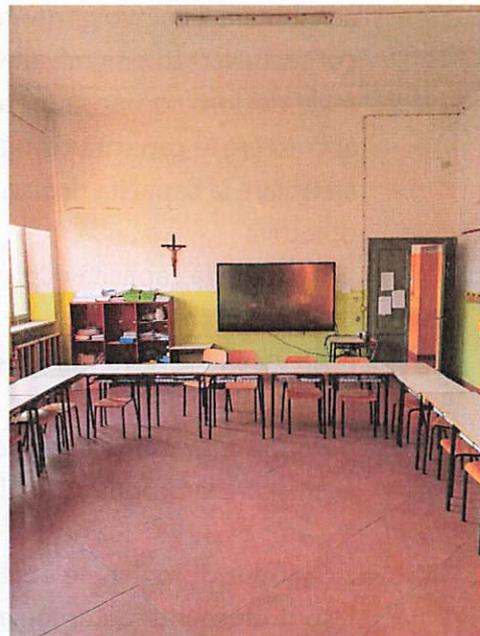
Ambienti di apprendimento innovativi - Relazione d'aula

Nome: **Gamification Lab**

Aula (riferimento in planimetria): **G**

Collocazione: **Primaria di Vigolo Marchese**

Situazione attuale:



Descrizione precedente all'intervento:

L'aula è attualmente dotata di 13 tavoli ad uso singolo e altrettante sedute, una cattedra e un armadio a 6 vani aperto. Sono inoltre presenti due lavagne tradizionali in ardesia e un monitor digitale a parete.

Descrizione dell'ambiente di apprendimento innovativo che sarà realizzato

1. Setting

- Arredo mobile già presente;
- connessione wi-fi già presente;
- suite Google Workspace for Education disponibile, tramite account personali forniti dall'istituto, per gli alunni e il personale docente;
- 15 computer notebook 11.6";
- 1 computer notebook 15,6".

2. Finalità didattiche

L'aula, situata al secondo piano rialzato e adiacente ad altre classi del plesso, è destinata ad accogliere una delle classi terminali del ciclo di scuola Primaria. Principale obiettivo è quello di fornire ad alunne e alunni la possibilità di esperienze di studio e apprendimento, svolte in uno spazio arricchito con devices mobili che favoriscano la collaborazione e la condivisione di conoscenze ed esperienze, grazie all'uso della piattaforma Google Workspace d'Istituto. Queste le principali finalità didattiche:

- Favorire l'interesse attivo degli alunni;
- aumentare il coinvolgimento degli alunni offrendo ambienti contestualizzati e significativi che inducono negli studenti un cambiamento reale dei loro comportamenti;
- accrescere le capacità comunicative, collaborative e cooperative;
- stimolare la capacità di pianificazione e sviluppo strategico dei propri obiettivi;
- potenziare la capacità di problem solving;
- facilitare la creatività;
- esercitare il rispetto delle regole condivise;
- imparare a gestire lo sforzo in situazioni di criticità;
- potenziare l'autoregolazione e il controllo della frustrazione;
- accrescere la propria autostima.

3. Innovazioni metodologiche e obiettivi

- Uso di elementi multimediali come escape room, giochi dell'oca, quiz, coding, percorsi digitali, lego educational, minecraft...;
- strategie di condivisione on line;
- cooperative learning;
- learning by doing;
- gamification.

Il gruppo di progetto

Gloria Sebastiani

Marcella Franzini

Beatrice Vespari

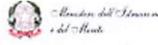


Marcella Franzini

Beatrice Vespari

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI SCUOLA
DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

Via Roma, 1 – CASTELL'ARQUATO (PIACENZA) –

tel. e fax 0523/805167

Comuni di Castell'Arquato e Alseno

email: pcic81500r@istruzione.it – posta certificata : pcic81500r@pec.istruzione.it

CODICE FISCALE 90008280332

Ambienti di apprendimento innovativi - Relazione d'aula

Nome: **Aula digital storytelling**

Aula (riferimento in planimetria): **B**

Collocazione: **Primaria di Alseno**

Situazione attuale:



Descrizione precedente all'intervento:

L'aula è attualmente dotata di 15 tavoli ad uso singolo e altrettante sedute, una cattedra e un armadio a due ante. Sono inoltre presenti una lavagna tradizionale in ardesia, una LIM a parete e un PC notebook da 15".

Descrizione dell'ambiente di apprendimento innovativo che sarà realizzato

1. Setting

- Arredo mobile già presente;
- connessione wi-fi già presente;

- suite Google Workspace for Education disponibile, tramite account personali forniti dall'istituto, per gli alunni e il personale docente;
- monitor digitale interattivo con carrello;
- 15 computer notebook 11.6";
- 1 carrello di ricarica da 32 posti.

2. Finalità didattiche

L'aula, situata in un corridoio del piano terra e adiacente ad altre classi del plesso, è destinata ad accogliere una delle classi terminali del ciclo di scuola Primaria.

Principale obiettivo è quello di fornire ad alunne e alunni la possibilità di esperienze di studio e apprendimento, svolte in uno spazio arricchito con devices mobili che favoriscano la collaborazione e la condivisione di conoscenze ed esperienze, grazie all'uso della piattaforma Google Workspace d'Istituto. Queste le principali finalità didattiche:

- sviluppare la creatività degli studenti attraverso la produzione condivisa di storie digitali, grazie all'uso di apposite web app.
- migliorare le competenze di scrittura, videoscrittura e di lettura da parte degli studenti con maggiori difficoltà in ambito linguistico.
- insegnare ai ragazzi l'importanza della narrazione e della comunicazione efficace per la trasmissione di idee e messaggi.

3. Innovazioni metodologiche e obiettivi

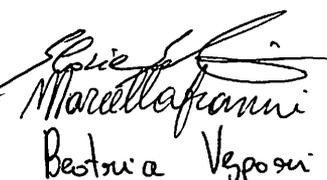
- Uso di elementi multimediali per integrare immagini e testi, audio, video e animazioni;
- strategie di condivisione on line;
- cooperative learning;
- learning by doing.

Il gruppo di progetto

Gloria Sebastiani

Marcella Franzini

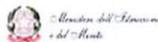
Beatrice Vespari



Handwritten signatures of Gloria Sebastiani, Marcella Franzini, and Beatrice Vespari.

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI SCUOLA
DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

Via Roma, 1 – CASTELL'ARQUATO (PIACENZA) –

tel. e fax 0523/805167

Comuni di Castell'Arquato e Alseno

email: pcic81500r@istruzione.it – posta certificata : pcic81500r@pec.istruzione.it

CODICE FISCALE 90008280332

Ambienti di apprendimento innovativi - Relazione d'aula

Nome: **Gamification Lab**

Aula (riferimento in planimetria): **C**

Collocazione: **Primaria di Alseno**

Situazione attuale:



Descrizione precedente all'intervento:

L'aula è attualmente dotata di 19 tavoli ad uso singolo e altrettante sedute, una cattedra e un armadio a due ante. Sono inoltre presenti una lavagna tradizionale in ardesia, un monitor digitale a carrello e un PC notebook da 15".

Descrizione dell'ambiente di apprendimento innovativo che sarà realizzato

1. Setting

- Arredo mobile già presente;
- connessione wi-fi già presente;

- suite Google Workspace for Education disponibile, tramite account personali forniti dall'istituto, per gli alunni e il personale docente;
- 15 computer notebook 11.6".

2. Finalità didattiche

L'aula, situata in un corridoio del piano terra e adiacente ad altre classi del plesso, è destinata ad accogliere una delle classi terminali del ciclo di scuola Primaria.

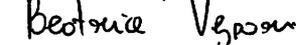
Principale obiettivo è quello di fornire ad alunne e alunni la possibilità di esperienze di studio e apprendimento, svolte in uno spazio arricchito con devices mobili che favoriscano la collaborazione e la condivisione di conoscenze ed esperienze, grazie all'uso della piattaforma Google Workspace d'Istituto. Queste le principali finalità didattiche:

- favorire l'interesse attivo degli alunni;
- aumentare il coinvolgimento degli alunni offrendo ambienti contestualizzati e significativi che inducono negli studenti un cambiamento reale dei loro comportamenti;
- accrescere le capacità comunicative, collaborative e cooperative;
- stimolare la capacità di pianificazione e sviluppo strategico dei propri obiettivi;
- potenziare la capacità di problem solving;
- facilitare la creatività;
- esercitare il rispetto delle regole condivise;
- imparare a gestire lo sforzo in situazioni di criticità;
- potenziare l'autoregolazione e il controllo della frustrazione;
- accrescere la propria autostima.

3. Innovazioni metodologiche e obiettivi

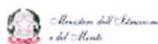
- Uso di elementi multimediali come escape room, giochi dell'oca, quiz, coding, percorsi digitali, lego educational, minecraft...;
- strategie di condivisione on line;
- cooperative learning;
- learning by doing;
- gamification.

Il gruppo di progetto

Gloria Sebastiani 
Marcella Franzini 
Beatrice Vespari 

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI SCUOLA
DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

Via Roma, 1 – CASTELL'ARQUATO (PIACENZA) –

tel. e fax 0523/805167

Comuni di Castell'Arquato e Alseno

email: pcic81500r@istruzione.it – posta certificata : pcic81500r@pec.istruzione.it

CODICE FISCALE 90008280332

Ambienti di apprendimento innovativi - Relazione d'aula

Nome: **Aula storytelling digitale**

Aula (riferimento in planimetria): **C**

Collocazione: **Primaria di Lussurasco**

Situazione attuale:



Descrizione precedente all'intervento:

L'aula è attualmente dotata di 12 tavoli ad uso singolo e altrettante sedute, una cattedra e un armadio a due ante. Sono inoltre presenti una lavagna tradizionale in ardesia, una LIM a parete, una coppia di casse audio e un PC notebook da 15".

Descrizione dell'ambiente di apprendimento innovativo che sarà realizzato

1. Setting

- Arredo mobile già presente;
- connessione wi-fi già presente;

- suite Google Workspace for Education disponibile, tramite account personali forniti dall'istituto, per gli alunni e il personale docente;
- monitor digitale interattivo con carrello;
- 15 computer notebook 11.6";
- 1 carrello di ricarica da 32 posti.

2. Finalità didattiche

L'aula, situata in un corridoio del primo piano e adiacente ad altre classi del plesso, è destinata ad accogliere una delle classi terminali del ciclo di scuola Primaria.

Principale obiettivo è quello di fornire ad alunne e alunni la possibilità di esperienze di studio e apprendimento, svolte in uno spazio arricchito con devices mobili che favoriscano la collaborazione e la condivisione di conoscenze ed esperienze, grazie all'uso della piattaforma Google Workspace d'Istituto. Queste le principali finalità didattiche:

- sviluppare la creatività degli studenti attraverso la produzione condivisa di storie digitali, grazie all'uso di apposite web app.
- migliorare le competenze di scrittura, videoscrittura e di lettura da parte degli studenti con maggiori difficoltà in ambito linguistico.
- insegnare ai ragazzi l'importanza della narrazione e della comunicazione efficace per la trasmissione di idee e messaggi.

3. Innovazioni metodologiche e obiettivi

- Uso di elementi multimediali per integrare immagini e testi, audio, video e animazioni;
- strategie di condivisione on line;
- cooperative learning;
- learning by doing.

Il gruppo di progetto

Gloria Sebastiani

Marcella Franzini

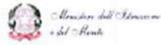
Beatrice Vespari



Gloria Sebastiani
Marcella Franzini
Beatrice Vespari

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI SCUOLA
DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

Via Roma, 1 – CASTELL'ARQUATO (PIACENZA) –

tel. e fax 0523/805167

Comuni di Castell'Arquato e Alseno

email: pcic81500r@istruzione.it – posta certificata : pcic81500r@pec.istruzione.it

CODICE FISCALE 90008280332

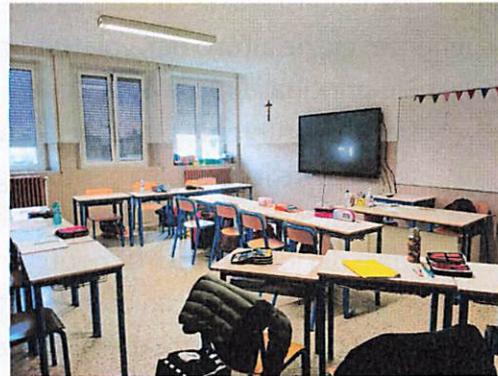
Ambienti di apprendimento innovativi - Relazione d'aula

Nome: **Gamification Lab**

Aula (riferimento in planimetria): **D**

Collocazione: **Primaria di Lusurasco**

Situazione attuale:



Descrizione precedente all'intervento:

L'aula è attualmente dotata di 15 tavoli ad uso singolo e altrettante sedute e una cattedra. Sono inoltre presenti una lavagna bianca, un monitor digitale a parete e un PC notebook da 15".

Descrizione dell'ambiente di apprendimento innovativo che sarà realizzato

1. Setting

- Arredo mobile già presente;
- connessione wi-fi già presente;
- *suite* Google Workspace for Education disponibile, tramite account personali forniti dall'istituto, per gli alunni e il personale docente;
- 15 computer notebook 11.6";
- carrello per monitor digitale.

2. Finalità didattiche

L'aula, situata in un corridoio del primo piano e adiacente ad altre classi del plesso, è destinata ad accogliere una delle classi terminali del ciclo di scuola Primaria. Principale obiettivo è quello di fornire ad alunne e alunni la possibilità di esperienze di studio e apprendimento, svolte in uno spazio arricchito con devices mobili che favoriscano la collaborazione e la condivisione di conoscenze ed esperienze, grazie all'uso della piattaforma Google Workspace d'Istituto.

Queste le principali finalità didattiche:

- favorire l'interesse attivo degli alunni;
- aumentare il coinvolgimento degli alunni offrendo ambienti contestualizzati e significativi che inducono negli studenti un cambiamento reale dei loro comportamenti;
- accrescere le capacità comunicative, collaborative e cooperative;
- stimolare la capacità di pianificazione e sviluppo strategico dei propri obiettivi;
- potenziare la capacità di problem solving;
- facilitare la creatività;
- esercitare il rispetto delle regole condivise;
- imparare a gestire lo sforzo in situazioni di criticità;
- potenziare l'autoregolazione e il controllo della frustrazione;
- accrescere la propria autostima.

1. Innovazioni metodologiche e obiettivi

- Uso di elementi multimediali come escape room, giochi dell'oca, quiz, coding, percorsi digitali, lego educational, minecraft...;
- strategie di condivisione on line;
- cooperative learning;

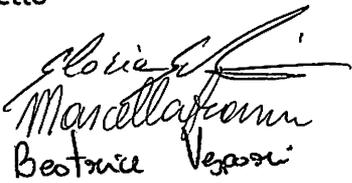
- learning by doing;
- gamification.

Il gruppo di progetto

Gloria Sebastiani

Marcella Franzini

Beatrice Vespari



The image shows three handwritten signatures in black ink. The first signature is 'Gloria Sebastiani', the second is 'Marcella Franzini', and the third is 'Beatrice Vespari'. The signatures are written in a cursive style and are positioned to the right of their respective printed names.

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
ITALIA, SCUOLA E OPPORTUNITÀ



**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI SCUOLA
DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO**

Via Roma, 1 – CASTELL'ARQUATO (PIACENZA) –

tel. e fax 0523/805167

Comuni di Castell'Arquato e Alseno

email: pcic81500r@istruzione.it – posta certificata : pcic81500r@pec.istruzione.it

CODICE FISCALE 90008280332

Ambienti di apprendimento innovativi - Relazione d'aula

Nome: **Aula storytelling digitale**

Aula (riferimento in planimetria): **D**

Collocazione: **Primaria di Castelnuovo Fogliani**

Situazione attuale:



Descrizione precedente all'intervento:

L'aula è attualmente dotata di 15 tavoli ad uso singolo e altrettante sedute, una cattedra e un armadio a due ante. Sono inoltre presenti una lavagna tradizionale in ardesia, una LIM a parete, una coppia di casse audio e un PC notebook da 15”.

Descrizione dell'ambiente di apprendimento innovativo che sarà realizzato

1. Setting

- Arredo mobile già presente;
- connessione wi-fi già presente;
- suite Google Workspace for Education disponibile, tramite account personali forniti dall'istituto, per gli alunni e il personale docente;
- monitor digitale interattivo con carrello;
- 15 computer notebook 11.6";
- 1 carrello di ricarica da 32 posti.

2. Finalità didattiche

L'aula, situata in un corridoio del primo piano rialzato e adiacente ad altre classi del plesso, è destinata ad accogliere una delle classi terminali del ciclo di scuola Primaria. Principale obiettivo è quello di fornire ad alunne e alunni la possibilità di esperienze di studio e apprendimento, svolte in uno spazio arricchito con devices mobili che favoriscano la collaborazione e la condivisione di conoscenze ed esperienze, grazie all'uso della piattaforma Google Workspace d'Istituto. Queste le principali finalità didattiche:

- sviluppare la creatività degli studenti attraverso la produzione condivisa di storie digitali, grazie all'uso di apposite web app.
- migliorare le competenze di scrittura, videoscrittura e di lettura da parte degli studenti con maggiori difficoltà in ambito linguistico.
- insegnare ai ragazzi l'importanza della narrazione e della comunicazione efficace per la trasmissione di idee e messaggi.

3. Innovazioni metodologiche e obiettivi

- Uso di elementi multimediali per integrare immagini e testi, audio, video e animazioni;
- strategie di condivisione on line;
- cooperative learning;
- learning by doing.

Il gruppo di progetto

Gloria Sebastiani

Marcella Franzini

Beatrice Vespari

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI SCUOLA
DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

Via Roma, 1 – CASTELL'ARQUATO (PIACENZA) –

tel. e fax 0523/805167

Comuni di Castell'Arquato e Alseno

email: pcic81500r@istruzione.it – posta certificata : pcic81500r@pec.istruzione.it

CODICE FISCALE 90008280332

Ambienti di apprendimento innovativi - Relazione d'aula

Nome: **Gamification Lab**

Aula (riferimento in planimetria): **E**

Collocazione: **Primaria di Castelnuovo Fogliani**

Situazione attuale:



Descrizione precedente all'intervento:

L'aula è attualmente dotata di 16 tavoli ad uso singolo e altrettante sedute e una cattedra. Sono inoltre presenti una lavagna tradizionale in ardesia, un monitor digitale a carrello e un PC notebook da 15".

Descrizione dell'ambiente di apprendimento innovativo che sarà realizzato

1. Setting

- Arredo mobile già presente;
- connessione wi-fi già presente;
- suite Google Workspace for Education disponibile, tramite account personali forniti dall'istituto, per gli alunni e il personale docente;
- 15 computer notebook 11.6".

2. Finalità didattiche

L'aula, situata in un corridoio del primo piano rialzato e adiacente ad altre classi del plesso, è destinata ad accogliere una delle classi terminali del ciclo di scuola Primaria. Principale obiettivo è quello di fornire ad alunne e alunni la possibilità di esperienze di studio e apprendimento, svolte in uno spazio arricchito con devices mobili che favoriscano la collaborazione e la condivisione di conoscenze ed esperienze, grazie all'uso della piattaforma Google Workspace d'Istituto.

Queste le principali finalità didattiche:

- favorire l'interesse attivo degli alunni;
- aumentare il coinvolgimento degli alunni offrendo ambienti contestualizzati e significativi che inducono negli studenti un cambiamento reale dei loro comportamenti;
- accrescere le capacità comunicative, collaborative e cooperative;
- stimolare la capacità di pianificazione e sviluppo strategico dei propri obiettivi;
- potenziare la capacità di problem solving;
- facilitare la creatività;
- esercitare il rispetto delle regole condivise;
- imparare a gestire lo sforzo in situazioni di criticità;
- potenziare l'autoregolazione e il controllo della frustrazione;
- accrescere la propria autostima.

1. Innovazioni metodologiche e obiettivi

- Uso di elementi multimediali come escape room, giochi dell'oca, quiz, coding, percorsi digitali, lego educational, minecraft...;
- strategie di condivisione on line;
- cooperative learning;
- learning by doing;
- gamification.

Il gruppo di progetto

Gloria Sebastiani

Marcella Franzini

Beatrice Vespari



FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI SCUOLA
DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

Via Roma, 1 – CASTELL'ARQUATO (PIACENZA) –

tel. e fax 0523/805167

Comuni di Castell'Arquato e Alseno

email: pcic81500r@istruzione.it – posta certificata : pcic81500r@pec.istruzione.it

CODICE FISCALE 90008280332

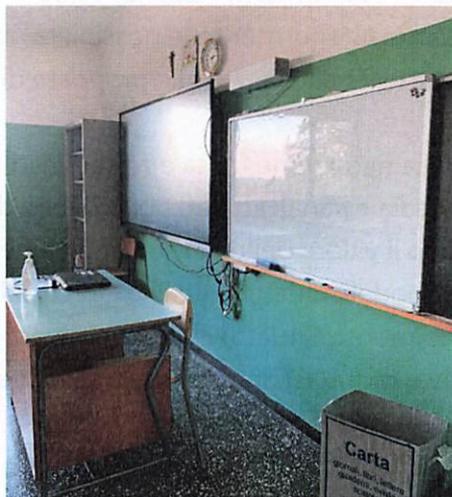
Ambienti di apprendimento innovativi - Relazione d'aula

Nome: “Fucina delle storie 4.0”

Aula (riferimento in planimetria): G

Collocazione: Secondaria di Castell'Arquato

Situazione attuale:



Descrizione precedente all'intervento:

L'aula è attualmente dotata di diciotto tavoli e altrettante sedute ad uso singolo, una cattedra e un armadio. Sono inoltre presenti una lavagna tradizionale in ardesia, una lavagna magnetica bianca e un monitor interattivo a parete.

Descrizione dell'ambiente di apprendimento innovativo che sarà realizzato

1. Setting

- Arredo mobile già presente;

- monitor digitale interattivo già presente;
- connessione wi-fi già presente;
- *suite* Google Workspace for Education disponibile, tramite account personali forniti dall'istituto, per gli alunni e il personale docente;
- 20 computer notebook 11.6" e 1 carrello di ricarica;
- 20 cuffie con microfono richiudibile;
- 1 cassa portatile Qubo;
- 3 microfoni wireless.

2. Finalità didattiche

L'aula, situata a metà del corridoio, è destinata ad accogliere una delle classi terminali della secondaria di primo grado di Castell'Arquato.

La classe la cui aula è oggetto dell'intervento di rinnovamento degli ambienti ha già avuto modo di sperimentare con profitto diverse webtool e modalità di narrazione legate allo storytelling digitale (Book Creator, Canva, Padlet o applicazioni per la creazione e il montaggio di video): ciò è avvenuto sia durante le ore curricolari di Arte, Italiano e Storia, spesso in modo trasversale, che in occasione di progetti e concorsi promossi da enti locali (amministrazione comunale e associazioni quali AVIS) o da altri organismi (Pelledoca Editore).

La scelta di introdurre gli strumenti digitali elencati nel setting (cfr. Punto 1) si inserisce, dunque, coerentemente nella progettualità didattica avviata nel corso degli ultimi due anni scolastici e punta a potenziarne ulteriormente le possibilità creative, conferendo maggiore dinamicità e interattività alle idee e alle proposte di docenti e alunni.

L'idea di base è quella di ampliare gli orizzonti della narrazione fruita e agita, sia in termini di multidisciplinarietà che in termini di media e canali attivati nei processi di apprendimento e comunicazione. In questo modo il valore dello storytelling viene accresciuto dall'associazione con altri approcci e modelli didattici quali lo Universal Design for Learning e gli EAS (Episodi di Apprendimento Situato) che, insieme ad altre forme di didattica laboratoriale e cooperativa, costituiscono pratica pressoché consueta in classe e danno modo di fare della stessa un modello di sperimentazione, da condividere con altri Consigli di Classe per una più ampia ricaduta in senso orizzontale.

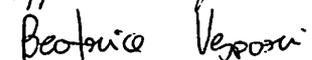
L'integrazione di cuffie, cassa e microfoni, insieme con la disponibilità dei notebook, aprono la strada a forme di storytelling ancora intentate a causa della maggiore complessità, progettuale e organizzativa, che portano con sé: modalità narrative come il podcast o la radio digitale, oltre a prestarsi bene a classi di età maggiore, come quella che abita l'aula in questione, forniscono l'occasione per trattare tematiche di attualità e cittadinanza, stabilendo non solo connessioni fra le discipline ma anche con il territorio e le realtà che costituiscono il contesto della scuola. La narrazione digitale di storie diventa così un momento per stabilire un

rapporto più diretto con il mondo che circonda i ragazzi e le ragazze, per riappropriarsi delle identità individuali e collettive, rinsaldando i legami e costruendo nuove cornici di senso.

3. Innovazioni metodologiche e obiettivi

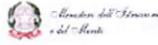
- Digital storytelling e multiliteracies;
- Potenziamento delle abilità linguistiche di base (lettura, scrittura, ascolto, parlato) e delle abilità legate alla comunicazione digitale (tecniche del discorso e dell'argomentazione, appropriatezza e coerenza del lessico e delle sue strutture morfosintattiche);
- consolidamento e potenziamento delle competenze informatiche (utilizzo di strumenti hardware e software adeguati alle esigenze: notebook, microfoni, cuffie, mixer) e digitali;
- valorizzazione delle soft skills e della abilità sociali ed emotive (autonomia, empatia, capacità di adattamento, intraprendenza, responsabilità, gestione di piccoli conflitti e mediazione, collaborazione, resistenza allo stress, problem solving);
- sviluppo delle abilità cognitive e metacognitive (riflessione sui processi e apprendimento tramite modeling, pensiero critico e creativo, autoregolazione, processi strategici di monitoraggio e controllo, autovalutazione e valutazione tra pari);
- sviluppo delle competenze in materia di consapevolezza ed espressione culturale (creazione di loghi, grafiche e produzione di contenuti audio quali jingle e sottofondi).

Il gruppo di progetto

Gloria Sebastiani 
Marcella Franzini 
Beatrice Vespari 

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI SCUOLA
DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

Via Roma, 1 – CASTELL'ARQUATO (PIACENZA) –

tel. e fax 0523/805167

Comuni di Castell'Arquato e Alseno

email: pcic81500r@istruzione.it – posta certificata : pcic81500r@pec.istruzione.it

CODICE FISCALE 90008280332

Ambienti di apprendimento innovativi - Relazione d'aula

Nome: "Aula audio-linguistica"

Aula (riferimento in planimetria): H

Collocazione: Secondaria di Castell'Arquato

Situazione attuale:



Descrizione precedente all'intervento:

L'aula è attualmente dotata di diciassette tavoli e altrettante sedute ad uso singolo e una cattedra. Sono inoltre presenti una lavagna magnetica bianca e un monitor interattivo a parete.

Descrizione dell'ambiente di apprendimento innovativo che sarà realizzato

1. Setting

- Arredo mobile già presente;

- connessione wi-fi già presente;
- *suite* Google Workspace for Education disponibile, tramite account personali forniti dall'istituto, per gli alunni e il personale docente;
- monitor digitale interattivo a parete già presente;
- 20 computer notebook 11.6" e 1 carrello di ricarica;
- 20 cuffie con microfono richiudibile.

2. Finalità didattiche

L'aula, situata a metà del corridoio e adiacente alla futura aula "Fucina delle storie 4.0" (aula I in planimetria) e al "Laboratorio di educazione ai nuovi media" (aula I in planimetria), è destinata ad accogliere una delle classi terminali della secondaria di primo grado di Castell'Arquato.

Essa si propone come spazio di interiorizzazione e consolidamento dei contenuti disciplinari legati in modo particolare all'ambito della comunicazione e dell'ascolto (lingua italiana, lingue straniere, discipline di studio), grazie al supporto di strumenti digitali quali i notebook e le cuffie con microfono richiudibile. Ciò a partire da proposte didattiche che abbiano come obiettivo la messa in campo dei saperi disciplinari, del repertorio linguistico e culturale di appartenenza così come delle culture e delle lingue studiate attraverso compiti mirati e di realtà, realizzazione cooperativa di prodotti multimediali, apprendimento per problemi. Richiedendo lavoro di squadra e fornendo maggiore stimolo alle occasioni di interazione autentica e produzione, tali attività agiscono sulla motivazione degli studenti e si configurano come un modo efficace per migliorare la competenza alfabetica funzionale e quella multilinguistica, nonché le competenze legate al lavoro di squadra, incidendo favorevolmente sulla personalizzazione didattica e sull'inclusione.

Le possibilità offerte dagli strumenti della *suite* di Google Workspace for Education d'Istituto, quali Gmail, Chat, Google Sites e Meet garantiscono forme di comunicazione sincrona e asincrona non solo tra i membri della classe, ma anche con alunni e alunne provenienti da altre scuole europee e internazionali, favorendo scambi a vari livelli, integrabili all'interno di progetti più ampi quali Erasmus+, cui l'Istituto ha aderito, o eTwinning. In questo modo, mentre l'insegnante assume il ruolo di regista e supporto nella costruzione della conoscenza, gli studenti vengono posti al centro di percorsi di studio significativi, diventando più autonomi e consapevoli dei processi di apprendimento in cui sono coinvolti e di cui risultano protagonisti.

3. Innovazioni metodologiche e obiettivi

- Creazione di momenti laboratoriali che favoriscano l'operatività e il learning by doing;

- promozione di una didattica attiva e collaborativa che faccia degli studenti i principali attori del proprio apprendimento, promuovendone la responsabilizzazione tramite l'intervento nelle scelte didattiche e nella cura degli spazi dell'aula;
- promozione di attività che coinvolgono l'oralità e l'ascolto (simulazione di certificazioni linguistiche, ascolto, lettura e creazione di audiolibri e/o di brani musicali, doppiaggio);
- consolidamento delle abilità comunicative, sociali ed emotive (empatia, efficacia, gestione di piccoli conflitti, collaborazione, responsabilità);
- sviluppo delle abilità cognitive e metacognitive (pensiero critico e creativo, autoregolazione, predizione, progettazione, processi strategici di monitoraggio e controllo, autovalutazione e valutazione tra pari);
- sviluppo delle competenze digitali;
- attività di valutazione tra pari e autovalutazione a partire dalla registrazione audio.

Il gruppo di progetto

Gloria Sebastiani

Marcella Franzini

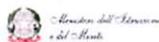
Beatrice Vespari



Gloria Sebastiani
Marcella Franzini
Beatrice Vespari

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI SCUOLA
DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

Via Roma, 1 – CASTELL'ARQUATO (PIACENZA) –

tel. e fax 0523/805167

Comuni di Castell'Arquato e Alseno

email: pcic81500r@istruzione.it – posta certificata : pcic81500r@pec.istruzione.it

CODICE FISCALE 90008280332

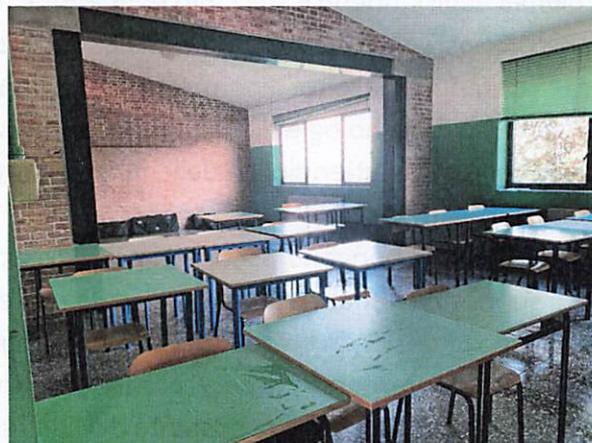
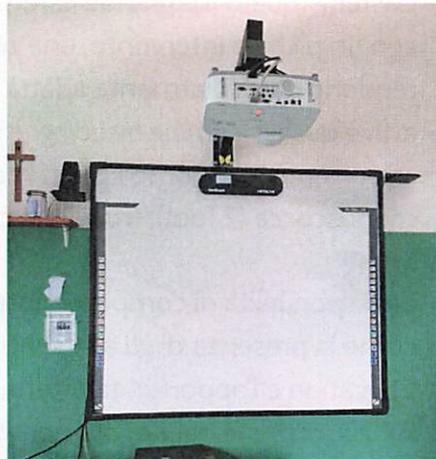
Ambienti di apprendimento innovativi - Relazione d'aula

Nome: **Laboratorio di educazione ai nuovi media**

Aula (riferimento in planimetria): **I**

Collocazione: **Secondaria di Castell'Arquato**

Situazione attuale:



Descrizione precedente all'intervento:

L'aula è attualmente dotata di ventitré tavoli e altrettante sedute ad uso singolo, una cattedra, una lavagna magnetica bianca, una LIM a parete e una cassa audio.

Descrizione dell'ambiente di apprendimento innovativo che sarà realizzato**1. Setting**

- Arredo mobile già presente;
- connessione wi-fi già presente;
- *suite* Google Workspace for Education disponibile, tramite account personali forniti dall'istituto, per gli alunni e il personale docente;
- monitor digitale interattivo con carrello;
- 1 contenitore curvo a 6 vani per libri;
- 1 contenitore curvo a 4 vani per libri
- 10 pouff seduta morbida a cubo;
- 10 supporti di lavoro monoscocca ZTool.

2. Finalità didattiche

L'aula, situata alla fine del corridoio e adiacente ad altre classi del plesso, è destinata ad accogliere una delle classi seconde della secondaria di primo grado di Castell'Arquato. La grande estensione dell'aula, così come la possibilità di ricavare, con un piccolo intervento, una zona di lavoro libera dalla presenza dei tavoli, la rendono particolarmente adatta allo sviluppo di attività fondate su metodologie attive quali il *learning by doing* e il *cooperative learning*, grazie anche al supporto di arredi innovativi come i pouff morbidi facilmente ricollocabili e i supporti di lavoro monoscocca (ZTool), fruibili sia come piano di lavoro semplice che come sedute a terra.

La disponibilità di computer notebook recentemente acquistati per il plesso, così come la presenza di gli ambienti cloud e classroom in Google Workspace for Education e l'opportunità offerta dall'utilizzo di dispositivi personali in modalità BYOD, prevista dal Regolamento d'Istituto, accrescono le occasioni per lavorare sulle competenze digitali degli studenti e sulla loro educazione ai media. In questa direzione si collocano proposte di ricerca, lettura e analisi delle fonti ma anche di creazione originale di contenuti che, oltre a permettere ad alunne e alunni di potersi esprimere attraverso le tecnologie digitali, favorisce riflessioni e discussioni critiche intorno a tematiche quali l'attendibilità delle fonti, il diritto d'autore e le licenze d'uso su immagini e altre opere.

I due contenitori curvi porta libri pongono poi le basi per la creazione di una piccola biblioteca di classe di supporto all'alfabetizzazione digitale e all'educazione ai media, che non può avvenire se non in presenza di alunne e alunni allenati alla lettura autonoma e collettiva, promossa grazie a momenti e attività che favoriscano il piacere di leggere. La presenza costante dei libri rende più facile

l'avvicinamento e la familiarizzazione con questi oggetti, che diventano elemento quotidiano, fruibile anche nei momenti di pausa. Questo spazio concreto è digitalmente aumentato grazie alla piattaforma di prestito digitale MLOL Scuola (Media Library on line), cui l'Istituto ha aderito nel corso dell'A. S. 2022/23 e che permette di fruire tramite supporto digitale di un catalogo molto vasto, composto di libri, audiolibri, giornali e quotidiani.

3. Innovazioni metodologiche e obiettivi

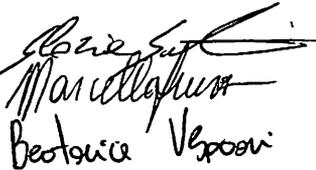
- Creazione di momenti laboratoriali che favoriscano l'operatività e il learning by doing;
- interventi atti a stimolare la *media literacy* e la *media education*;
- potenziamento delle abilità linguistiche di base (lettura, scrittura, ascolto, parlato) e delle abilità legate alla comunicazione digitale (tecniche del discorso e dell'argomentazione, appropriatezza e coerenza del lessico e delle sue strutture morfosintattiche);
- sviluppo delle abilità cognitive e metacognitive (riflessione sui processi e apprendimento tramite modeling, pensiero critico e creativo, autoregolazione, processi strategici di monitoraggio e controllo, autovalutazione e valutazione tra pari);
- sviluppo delle competenze legate alla collaborazione, al digitale, all'imprenditorialità e alla cittadinanza attiva.

Il gruppo di progetto

Gloria Sebastiani

Marcella Franzini

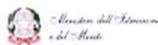
Beatrice Vespari



Handwritten signatures of Gloria Sebastiani, Marcella Franzini, and Beatrice Vespari.

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



ISTITUTO COMPRESIVO STATALE DI SCUOLA
DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

Via Roma, 1 – CASTELL'ARQUATO (PIACENZA) –

tel. e fax 0523/805167

Comuni di Castell'Arquato e Alseno

email: pcic81500r@istruzione.it – posta certificata : pcic81500r@pec.istruzione.it

CODICE FISCALE 90008280332

Ambienti di apprendimento innovativi - Relazione d'aula

Nome: “Intrecci: aula collaborativa”

Aula (riferimento in planimetria): L

Collocazione: Secondaria di Castell'Arquato

Situazione attuale:



Descrizione precedente all'intervento:

L'aula è attualmente dotata di venti tavoli e altrettante sedute ad uso singolo, una cattedra, una lavagna tradizionale in ardesia e una lavagna magnetica bianca.

Descrizione dell'ambiente di apprendimento innovativo che sarà realizzato

1. Setting

- Arredo mobile già presente;
- connessione wi-fi già presente;

- *suite* Google Workspace for Education disponibile, tramite account personali forniti dall'istituto, per gli alunni e il personale docente;
- monitor digitale interattivo con carrello;
- 1 contenitore curvo a 6 vani per libri;
- 10 pouff seduta morbida a cubo;
- 10 supporti di lavoro monoscocca ZTool.

2. Finalità didattiche

L'aula, situata alla fine del corridoio e adiacente ad una delle uscite di emergenza del plesso, è destinata ad accogliere una delle classi seconde della secondaria di primo grado di Castell'Arquato. La presenza, accanto ai banchi tradizionali, di arredi innovativi, con pouff morbidi facilmente ricollocabili e supporti di lavoro monoscocca (ZTool), fruibili sia come piano di lavoro semplice che come sedute a terra, favorisce modalità di lavoro flessibili e aggregative che incoraggiano il lavoro collaborativo e incidono sullo sviluppo delle relazioni e delle competenze sociali, intervenendo sulla crescita sociale anche di quegli alunni che presentano Bisogni Educativi Speciali. Così pensato, il *setting* d'aula incoraggia le occasioni di interazione fra alunni e alunne, fra studenti e docenti, moltiplicando le possibilità di co-progettazione e di partecipazione diretta e attiva del gruppo classe alle scelte didattiche e alla cura degli spazi, che diventano luogo di benessere emotivo. Questi arredi, insieme alla presenza del contenitore curvo porta libri, permettono altresì l'allestimento di una zona di lettura e lavoro che, all'occorrenza, può configurarsi come area relax o decompressione, per venire incontro alle esigenze di quegli studenti che possono avere necessità di momenti distensivi gestibili all'interno dell'aula stessa.

Le dotazioni tecnologiche all'avanguardia, quali il monitor interattivo, così come la possibilità di fruire di computer notebook recentemente acquistati, collocati presso l'attuale Aula Magna in un carrello di ricarica a disposizione di tutte le classi del plesso, previa prenotazione da parte dei docenti, incrementano le potenzialità collaborative, integrandole con il digitale e rendendo l'esperienza di apprendimento ancor più interattiva. Inoltre, la possibilità di lavorare in ambienti cloud e classroom in Google Workspace for Education accrescono ulteriormente le occasioni di condivisione e approfondimento anche fuori dall'aula. Gli studenti diventano così protagonisti della ricerca, della creazione, della gestione e della condivisione dei contenuti, in un'ottica di maggiore personalizzazione didattica: gli strumenti digitali costituiscono un mezzo che facilita e sostiene l'espressione delle proprie abilità e dei propri talenti, per un orientamento a breve e lungo termine che formi i cittadini (digitali) del domani.

3. Innovazioni metodologiche e obiettivi

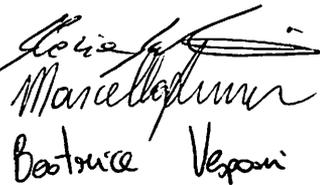
- creazione di momenti laboratoriali che favoriscano l'operatività e il learning by doing;
- promozione di una didattica attiva e collaborativa che faccia degli studenti i principali attori del proprio apprendimento, promuovendone la responsabilizzazione tramite l'intervento nelle scelte didattiche e nella cura degli spazi dell'aula;
- consolidamento delle abilità comunicative, sociali ed emotive (empatia, efficacia, gestione di piccoli conflitti, collaborazione, responsabilità);
- sviluppo delle abilità cognitive e metacognitive (pensiero critico e creativo, autoregolazione, predizione, progettazione, processi strategici di monitoraggio e controllo, autovalutazione e valutazione tra pari);
- sviluppo delle competenze digitali.

Il gruppo di progetto

Gloria Sebastiani

Marcella Franzini

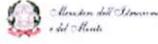
Beatrice Vespari



Gloria Sebastiani
Marcella Franzini
Beatrice Vespari

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI SCUOLA
DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

Via Roma, 1 – CASTELL'ARQUATO (PIACENZA) –

tel. e fax 0523/805167

Comuni di Castell'Arquato e Alseno

email: pcic81500r@istruzione.it – posta certificata : pcic81500r@pec.istruzione.it

CODICE FISCALE 90008280332

Ambienti di apprendimento innovativi - Relazione d'aula

Nome: **“Bottega d'arte digitale”**

Aula (riferimento in planimetria): P

Collocazione: **Secondaria di Castell'Arquato**

Situazione attuale:



Descrizione precedente all'intervento:

Attualmente l'aula viene utilizzata come laboratorio d'arte. È dotata di un arredo mobile e componibile composto da cinque tavoli da cinque/sei posti ciascuno con sedute ad uso singolo, un monitor da 65” a parete e un lavandino.

Descrizione dell'ambiente di apprendimento innovativo che sarà realizzato

1. Setting

- Arredo mobile già esistente;
- monitor a parete già presente;
- connessione wi-fi già presente;
- *suite* Google Workspace for Education disponibile, tramite account personali forniti dall'istituto, per gli alunni e il personale docente;
- carrello di ricarica con 20 iPad.

2. Finalità didattiche

L'aula, situata nel piano interrato all'inizio di un corridoio, si affaccia al giardino di pertinenza della scuola, attraverso una vetrata con maniglione antipanico ed è di facile accesso per gli alunni di tutte le classi.

Essa è stata individuata come aula tematica di arte, utilizzabile, oltre che da tutte le classi del plesso nelle ore curricolari dedicate alla disciplina, anche come sede di laboratori di ambito artistico-espressivo, in dimensione verticale. L'ambiente, in parte già attrezzato in modo innovativo con monitor touch, verrà implementato con l'acquisto di 20 iPad riponibili nel relativo carrello di ricarica, puntando all'incremento coordinato delle competenze digitali e di quelle artistiche e creative.

Ribattezzata "Bottega digitale", essa si pone come obiettivo quello di essere luogo di sviluppo di abilità pratiche e operative in materia di consapevolezza ed espressione culturale, ponendosi all'intersezione di più ambiti quali l'arte, la tecnologia e l'italiano, secondo un approccio multidisciplinare che favorisce la collaborazione tra docenti. L'utilizzo della tecnologia e dei software, nonché la scelta di introdurre iPad, dotati di caratteristiche tecniche che li rendono particolarmente adatti al disegno, contribuiscono ad incrementare non solo le potenzialità espressive ma anche le occasioni di interazione e collaborazione tra compagni, così come la possibilità di suddivisione di ruoli e obiettivi da raggiungere. Lo stesso setting, che vede la composizione di isole di lavoro, costituisce un terzo aspetto rilevante: esso stimola in modo spontaneo i momenti di apprendimento tra pari, nei quali gli alunni possono osservare atteggiamenti e modalità di lavoro dei compagni, trattenendo gli aspetti più efficaci e costruendo al tempo stesso nuove relazioni sociali. Da non sottovalutare l'affaccio esterno diretto sul giardino della scuola, che può essere occasione di attività all'aperto.

3. Innovazioni metodologiche e obiettivi

- incremento di metodologie attive e collaborative (*learning by doing*, *cooperative learning*) che coinvolgano gli studenti nelle pratiche artistiche;
- attività di disegno digitale e di utilizzo di software per la creazione di manufatti artistici digitali;

- attività di creazione di animazioni, fotoritocco e istruzioni/tutorial, condivisibili tramite Google Classroom, per realizzare prodotti personali;
- passaggio ad occasioni di verifica in formato digitale e interattivo.

Il gruppo di progetto

Gloria Sebastiani

Marcella Franzini

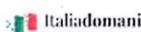
Beatrice Vespari



The image shows three handwritten signatures in black ink. The first signature is 'Gloria Sebastiani', the second is 'Marcella Franzini', and the third is 'Beatrice Vespari'. The signatures are written in a cursive style and are positioned to the right of their respective printed names.

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI SCUOLA
DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

Via Roma, 1 – CASTELL'ARQUATO (PIACENZA) –

tel. e fax 0523/805167

Comuni di Castell'Arquato e Alseno

email: pcic81500r@istruzione.it – posta certificata : pcic81500r@pec.istruzione.it

CODICE FISCALE 90008280332

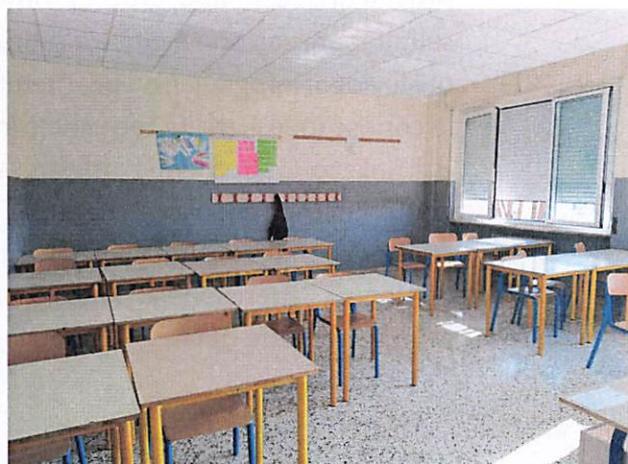
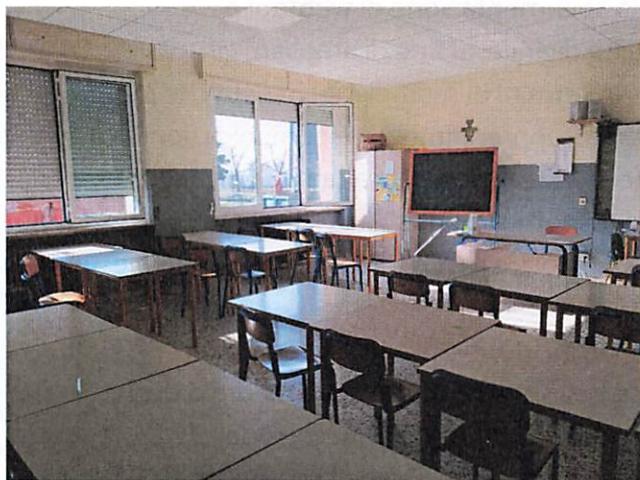
Ambienti di apprendimento innovativi - Relazione d'aula

Nome: "Fucina delle storie 4.0"

Aula (riferimento in planimetria):C

Collocazione: Secondaria di Alseno

Situazione attuale:



Descrizione precedente all'intervento:

L'aula è attualmente dotata di venticinque tavoli e altrettante sedute ad uso singolo, una cattedra e un armadio a due ante. Sono inoltre presenti una lavagna tradizionale in ardesia, una LIM a parete e una coppia di casse audio.

Descrizione dell'ambiente di apprendimento innovativo che sarà realizzato

1. Setting

- Arredo mobile già presente;
- connessione wi-fi già presente;
- *suite* Google Workspace for Education disponibile, tramite account personali forniti dall'istituto, per gli alunni e il personale docente;
- monitor digitale interattivo con carrello;
- 20 computer notebook 11.6" e 1 carrello di ricarica;
- 1 contenitore curvo a 6 vani per libri;
- 10 pouff seduta morbida a cubo;
- 10 supporti di lavoro monoscocca ZTool.

2. Finalità didattiche

L'aula, situata a metà del corridoio e adiacente ad altre classi del plesso, è destinata ad accogliere una delle classi terminali della secondaria di primo grado di Alseno. Principale obiettivo è quello di introdurre la sperimentazione di webtool e modalità di narrazione legate allo storytelling digitale, al fine di ampliare gli orizzonti della narrazione fruita e agita, sia in termini di multidisciplinarietà che in termini di media e canali attivati nei processi di apprendimento e comunicazione. Ciò sarà possibile grazie all'integrazione dei materiali destinati all'aula con quelli presenti nelle aule L e I dello stesso plesso (rispettivamente "Aula sonora" e "Laboratorio linguistico multimediale"), in particolare il mixer, i microfoni wireless e le casse audio.

La narrazione realizzata con strumenti digitali incide, in primo luogo, sul potenziamento delle quattro abilità di base nello studio della lingua madre o di scolarizzazione, in modo particolare durante le fasi di ricerca e raccolta delle informazioni e in quelle di ideazione, progettazione e stesura della narrazione. Attività di questo tipo, oltre a promuovere l'alfabetizzazione linguistica, agiscono sull'alfabetizzazione digitale e sulle competenze ad essa legate: produrre risorse quali video, infografiche, libri interattivi e podcast significa infatti mettere alla prova le conoscenze e abilità tecniche e informatiche di alunne e alunne, a partire dall'utilizzo di strumenti hardware, software o app per la creazione e l'editing di contenuti multimediali e interattivi. In questa direzione vanno anche l'elaborazione di materiali condivisibili, la selezione di fonti attendibili per i propri contenuti, l'attenzione al diritto d'autore e alle licenze Creative Commons su immagini e altre opere.

Il coinvolgimento attivo e la motivazione veicolati da tali proposte, inserite in una cornice didattica basata sulla cooperazione e sull'operatività, forniscono importanti strumenti per promuovere l'inclusione e l'educazione socio-emotiva, nonché per ampliare le occasioni di personalizzazione.

Aprire lo storytelling a tematiche di attualità e cittadinanza può dare nuovo impulso alle relazioni con il territorio e le comunità locali, stabilendo così un rapporto più diretto con il mondo che circonda i ragazzi e le ragazze e costruendo nuove modalità educative e di orientamento.

3. Innovazioni metodologiche e obiettivi

- Potenziamento delle abilità linguistiche di base (lettura, scrittura, ascolto, parlato) e delle abilità legate alla comunicazione digitale (tecniche del discorso e dell'argomentazione, appropriatezza e coerenza del lessico e delle sue strutture morfosintattiche);
- sviluppo delle competenze informatiche (utilizzo di strumenti hardware e software adeguati alle esigenze: notebook, microfoni, cuffie, mixer) e digitali;
- valorizzazione delle soft skills e della abilità sociali ed emotive (autonomia, empatia, capacità di adattamento, intraprendenza, responsabilità, gestione di piccoli conflitti e mediazione, collaborazione, resistenza allo stress, problem solving);
- sviluppo delle abilità cognitive e metacognitive (riflessione sui processi e apprendimento tramite modeling, pensiero critico e creativo, autoregolazione, processi strategici di monitoraggio e controllo, autovalutazione e valutazione tra pari);
- sviluppo delle competenze in materia di consapevolezza ed espressione culturale (creazione di loghi, grafiche e produzione di contenuti audio quali jingle e sottofondi).

Il gruppo di progetto

Gloria Sebastiani

Marcella Franzini

Beatrice Vespari



Gloria Sebastiani
Marcella Franzini
Beatrice Vespari

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
IL NUOVO CONTRATTO SCUOLA



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI SCUOLA
DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

Via Roma, 1 – CASTELL'ARQUATO (PIACENZA) –

tel. e fax 0523/805167

Comuni di Castell'Arquato e Alseno

email: pcic81500r@istruzione.it – posta certificata : pcic81500r@pec.istruzione.it

CODICE FISCALE 90008280332

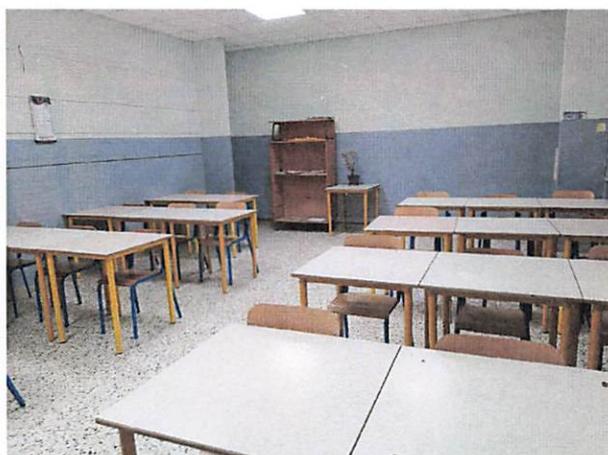
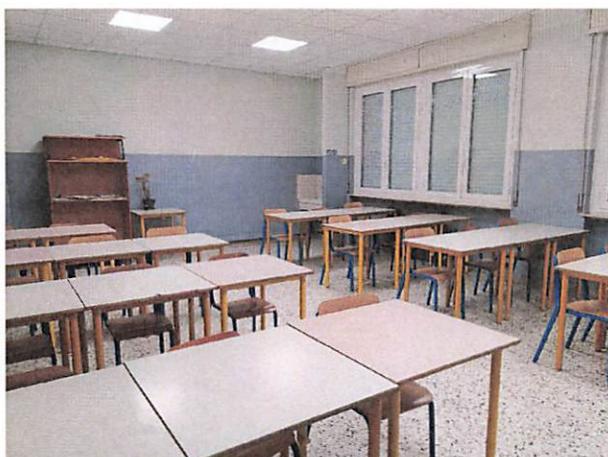
Ambienti di apprendimento innovativi - Relazione d'aula

Nome: **“Bottega d'arte digitale”**

Aula (riferimento in planimetria): **E**

Collocazione: **Secondaria di Alseno**

Situazione attuale:



Descrizione precedente all'intervento:

Attualmente l'aula viene utilizzata come classe 3A. È dotata di un arredo mobile e componibile composto da ventidue tavoli con sedute ad uso singolo, una lavagna d'ardesia mobile e un lavandino.

Descrizione dell'ambiente di apprendimento innovativo che sarà realizzato

1. Setting

- Arredo mobile già esistente, comprensivo di lavandino;
- connessione wi-fi già presente;
- *suite* Google Workspace for Education disponibile, tramite account personali forniti dall'istituto, per gli alunni e il personale docente;
- monitor digitale interattivo con relativo carrello;
- carrello di ricarica con 20 iPad.

2. Finalità didattiche

L'aula, situata in fondo ad un corridoio di facile accesso per gli alunni di tutte le classi e adiacente all'aula di scienze, è stata individuata come aula tematica di arte, utilizzabile, oltre che da tutte le classi del plesso nelle ore curricolari dedicate alla disciplina, anche come sede di laboratori di ambito artistico-espressivo, in dimensione verticale. L'ambiente, attrezzato in modo innovativo con monitor touch e carrello trasportabile dotato di 20 iPad, punta all'incremento coordinato delle competenze digitali e di quelle artistiche e creative.

Ribattezzata "Bottega digitale", essa si pone come obiettivo quello di essere luogo di sviluppo di abilità pratiche e operative in materia di consapevolezza ed espressione culturale, ponendosi all'intersezione di più ambiti quali l'arte, la tecnologia e l'italiano, secondo un approccio multidisciplinare che favorisce la collaborazione tra docenti. L'utilizzo della tecnologia e dei software, nonché la scelta di introdurre iPad, dotati di caratteristiche tecniche che li rendono particolarmente adatti al disegno, contribuiscono ad incrementare non solo le potenzialità espressive ma anche le occasioni di interazione e collaborazione tra compagni, così come la possibilità di suddivisione di ruoli e obiettivi da raggiungere. Lo stesso setting, che vedrà la composizione di isole di lavoro, costituisce un terzo aspetto rilevante: esso stimola in modo spontaneo i momenti di apprendimento tra pari, nei quali gli alunni possono osservare atteggiamenti e modalità di lavoro dei compagni, trattenendo gli aspetti più efficaci e costruendo al tempo stesso nuove relazioni sociali.

3. Innovazioni metodologiche e obiettivi

- incremento di metodologie attive e collaborative (*learning by doing*, *cooperative learning*) che coinvolgano gli studenti nelle pratiche artistiche;
- attività di disegno digitale e di utilizzo di software per la creazione di manufatti artistici digitali;

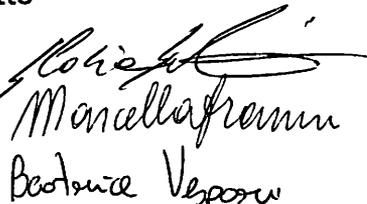
- attività di creazione di animazioni, fotoritocco e istruzioni/tutorial, condivisibili tramite Google Classroom, per realizzare prodotti personali;
- passaggio ad occasioni di verifica in formato digitale e interattivo.

Il gruppo di progetto

Gloria Sebastiani

Marcella Franzini

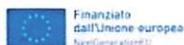
Beatrice Vespari



Handwritten signatures of Gloria Sebastiani, Marcella Franzini, and Beatrice Vespari.

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Ministero dell'Istruzione
e del Merito

Italiadomani
ITALIA INFORMATICA E DIGITALE



**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI SCUOLA
DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO**

Via Roma, 1 – CASTELL'ARQUATO (PIACENZA) –

tel. e fax 0523/805167

Comuni di Castell'Arquato e Alseno

email: pcic81500r@istruzione.it – posta certificata : pcic81500r@pec.istruzione.it

CODICE FISCALE 90008280332

Ambienti di apprendimento innovativi - Relazione d'aula

Nome: “Laboratorio linguistico multimediale”

Aula (riferimento in planimetria): I

Collocazione: **Secondaria di Alseno**

Situazione attuale:



Descrizione precedente all'intervento:

Attualmente l'aula viene utilizzata come spazio di ascolto tra i singoli alunni e gli psicologi della scuola. È dotata di un arredo mobile e componibile composto da diciotto tavoli con sedute ad uso singolo e di un armadio a due ante.

Descrizione dell'ambiente di apprendimento innovativo che sarà realizzato

1. Setting

- Arredo mobile già presente;
- connessione wi-fi già presente;
- *suite* Google Workspace for Education disponibile, tramite account personali forniti dall'istituto, per gli alunni e il personale docente;
- monitor digitale interattivo con carrello;
- 20 cuffie con microfono richiudibile;
- 1 microfono wireless;
- 1 coppia di casse audio da 120W;
- 1 contenitore curvo a 4 vani per libri.

2. Finalità didattiche

L'aula, situata in fondo ad un corridoio di facile accesso per gli alunni di tutte le classi e adiacente alla futura "Aula sonora", diventerà un Laboratorio linguistico multimediale.

Nel mondo di oggi, le competenze linguistiche costituiscono uno strumento imprescindibile per la realizzazione di percorsi che promuovano l'interazione e l'incontro fra culture, tradizioni e costumi differenti; percorsi che devono puntare, *in primis*, alla conoscenza e alla promozione delle diverse identità presenti in classe, quali occasioni di comprensione profonda e arricchimento personale. Come riportato dalle Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione, «l'apprendimento della lingua inglese e di una seconda lingua comunitaria, oltre alla lingua materna e di scolarizzazione, permette all'alunno di sviluppare una competenza plurilingue e pluriculturale e di acquisire i primi strumenti utili ad esercitare la cittadinanza attiva nel contesto in cui vive, anche oltre i confini del territorio nazionale¹» .

Prendendo le mosse da questi assunti teorici, il laboratorio linguistico multimediale vuole proporsi come spazio in cui alunne e alunni possono recarsi durante le ore curricolari per consolidare l'interiorizzazione dei contenuti disciplinari e mettere in pratica le abilità indispensabili per raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze previsti dalle *Indicazioni nazionali*. Ciò a partire da proposte didattiche che, con il supporto del setting d'aula flessibile e dei dispositivi digitali, abbiano come obiettivo la messa in campo del repertorio linguistico e culturale delle lingue studiate attraverso compiti mirati e di realtà, realizzazione cooperativa di prodotti

¹ *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione*, p. 37.

multimediali, apprendimento per problemi. Richiedendo lavoro di squadra e fornendo maggiore stimolo alle occasioni di interazione autentica e produzione in lingua straniera in contesti d'uso, tali attività agiscono sulla motivazione degli studenti e si configurano come un modo efficace per migliorare la competenza multilinguistica. Le possibilità offerte dagli strumenti dalla *suite* di Google Workspace for Education d'Istituto, quali Gmail, Chat, Google Sites e Meet favoriscono inoltre le comunicazioni sincrone e asincrone non solo tra i membri della classe, ma anche con alunni e alunne provenienti da altre scuole europee e internazionali, con scambi a vari livelli, integrabili all'interno di progetti più ampi quali Erasmus+, cui l'Istituto ha aderito, o eTwinning. In questo modo, mentre l'insegnante assume il ruolo di regista e supporto nella costruzione della conoscenza, gli studenti vengono posti al centro di percorsi di studio significativi, diventando più autonomi e consapevoli dei processi di apprendimento in cui sono coinvolti e di cui risultano protagonisti.

3. Innovazioni metodologiche e obiettivi

- Didattica attiva integrata al digitale;
- lavori di gruppo in modalità cooperativa e individuali;
- *peer tutoring* e percorsi individualizzati;
- attività di valutazione tra pari e autovalutazione a partire dalla registrazione audio;
- simulazione di certificazioni linguistiche;
- ascolto, lettura e creazione di audiolibri e/o di brani musicali;
- realizzazione di podcast;
- doppiaggio.

Il gruppo di progetto

Gloria Sebastiani

Marcella Franzini

Beatrice Vespari



Beatrice Vespari

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI SCUOLA
DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

Via Roma, 1 – CASTELL'ARQUATO (PIACENZA) –

tel. e fax 0523/805167

Comuni di Castell'Arquato e Alseno

email: pcic81500r@istruzione.it – posta certificata : pcic81500r@pec.istruzione.it

CODICE FISCALE 90008280332

Ambienti di apprendimento innovativi - Relazione d'aula

Nome: "Aula sonora"

Aula (riferimento in planimetria): L

Collocazione: Secondaria di Alseno

Situazione attuale:



Descrizione precedente all'intervento:

L'aula è attualmente dotata di undici tavoli ad uso singolo, una cattedra e alcune sedute. Sono inoltre presenti una lavagna tradizionale in ardesia e un monitor interattivo a parete, una coppia di casse audio e sei tastiere musicali.

Descrizione dell'ambiente di apprendimento innovativo che sarà realizzato

1. Setting

- Arredo mobile già presente;
- monitor digitale interattivo già presente;
- connessione wi-fi già presente;
- *suite* Google Workspace for Education disponibile, tramite account personali forniti dall'istituto, per gli alunni e il personale docente;
- 20 cuffie con microfono richiudibile;
- 3 microfoni wireless;
- 1 coppia di casse audio da 120W;
- 1 cassa portatile Qubo;
- 1 mixer da 7 canali.

2. Finalità didattiche

L'aula, situata in un corridoio di facile accesso per gli alunni di tutte le classi e adiacente alla futura aula di laboratorio linguistico, rimarrà un'aula musicale ma implementata grazie all'acquisto di pochi, essenziali strumenti integrati con quelli già presenti (es. monitor interattivo).

La presenza di un ambiente di apprendimento specificatamente pensato, in modo polifunzionale, alle attività legate all'educazione musicale facilita la creazione di occasioni didattiche innovative, improntate sia ad un tipo di approccio attivo e collaborativo, sia all'integrazione delle risorse digitali nell'intero processo educativo. La polifunzionalità dell'aula permette infatti una riconversione veloce e agevole da spazio performativo, destinato alle attività musicali, ad aula con banchi a collocati in modo frontale o a gruppi, per lavori di composizione, approfondimento storico-critico, analisi di fonti audio e audiovisive.

Obiettivo preminente è la creazione di un ambiente al tempo stesso reale e virtuale, dotato di strumenti che mettano al centro lo studente e le sue possibilità di collaborare e di condividere conoscenze ed esperienze, realizzando così forme di apprendimento aumentate dalla tecnologia (technology enhanced learning).

Durante le ore di musica ogni classe avrà infatti a disposizione, oltre all'ambiente fisico dell'aula, gli ambienti virtuali (ambiente cloud e classroom) di Google Workspace for Education, che permettono di condividere e integrare in modo sincrono il proprio lavoro con quello dei compagni, nonché di modificarlo e approfondirlo al di fuori del tempo-scuola. Sul fronte delle competenze digitali, inoltre, il mixer e le attrezzature per registrare, supportate da software fruibili

tramite il monitor touch o grazie ai dispositivi scolastici e/o personali (utilizzabili in modalità del BYOD), permettono sia il potenziamento di modalità di lavoro tradizionali che lo sviluppo di contenuti musicali originali e la gestione di suoni e musiche diverse, confluenti da provenienze e ispirazioni differenti.

Si rileva inoltre come alcuni degli strumenti impiegati durante le attività musicali siano utilizzabili, e quindi condivisibili, per attività legate al digital storytelling (podcasting, web radio, videomaking).

3. Innovazioni metodologiche e obiettivi

- incremento di metodologie attive e collaborative (*learning by doing*, *cooperative learning*) che coinvolgano gli studenti nelle pratiche musicali ed espressiva;
- potenziamento di modalità di lavoro tradizionali grazie al supporto digitale per la fruizione di fonti audio e audiovisive;
- sviluppo delle competenze digitali legate alla registrazione, condivisione in digitale e modifica;
- sviluppo delle capacità di autovalutazione (valutazione della qualità del materiale registrato, eventuale modifica dello stesso);
- produzione di brani e contenuti musicali originali.

Il gruppo di progetto

Gloria Sebastiani

Marcella Franzini

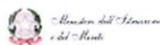
Beatrice Vespari



Handwritten signatures of Gloria Sebastiani, Marcella Franzini, and Beatrice Vespari.

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI SCUOLA
DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

Via Roma, 1 – CASTELL'ARQUATO (PIACENZA) –

tel. e fax 0523/805167

Comuni di Castell'Arquato e Alseno

email: pcic81500r@istruzione.it – posta certificata : pcic81500r@pec.istruzione.it

CODICE FISCALE 90008280332

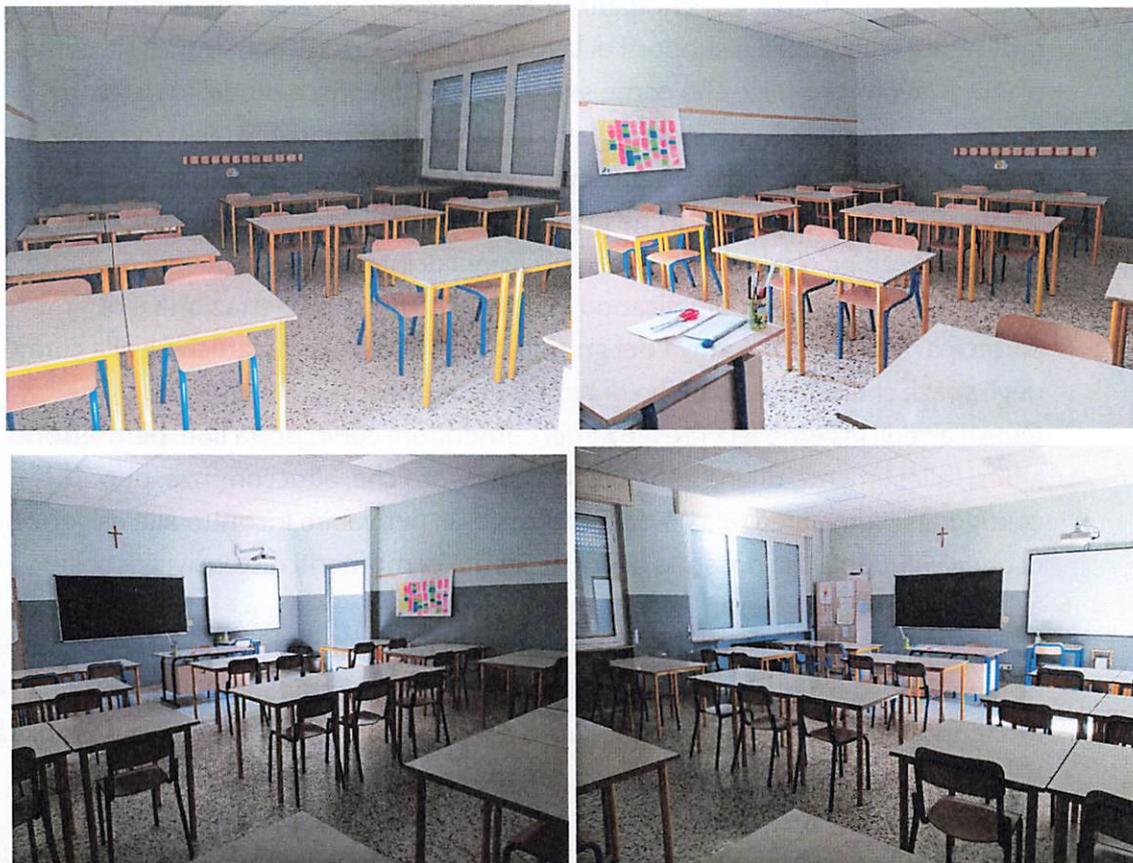
Ambienti di apprendimento innovativi - Relazione d'aula

Nome: **“Intrecci: aula collaborativa”**

Aula (riferimento in planimetria): **N**

Collocazione: **Secondaria di Alseno**

Situazione attuale:



Descrizione precedente all'intervento:

L'aula è attualmente dotata di venticinque tavoli e altrettante sedute ad uso singolo, una cattedra e un armadio a due ante. Sono inoltre presenti una lavagna tradizionale in ardesia e una LIM a parete.

Descrizione dell'ambiente di apprendimento innovativo che sarà realizzato

1. Setting

- Arredo mobile già presente;
- connessione wi-fi già presente;
- *suite* Google Workspace for Education disponibile, tramite account personali forniti dall'istituto, per gli alunni e il personale docente;
- monitor digitale interattivo con carrello;
- 20 computer notebook 11.6" e 1 carrello di ricarica da 32 posti;
- 1 contenitore curvo a 6 vani per libri;
- 10 pouff seduta morbida a cubo;
- 10 supporti di lavoro monoscocca ZTool.

2. Finalità didattiche

L'aula, situata a metà del corridoio e adiacente ad altre classi del plesso, è destinata ad accogliere una delle classi terminali della secondaria di primo grado di Alseno. La presenza, accanto ai banchi tradizionali, di arredi innovativi, con pouff morbidi facilmente ricollocabili e supporti di lavoro monoscocca (ZTool), fruibili sia come piano di lavoro semplice che come sedute a terra, favorisce modalità di lavoro flessibili e aggregative che incoraggiano il lavoro collaborativo e incidono sullo sviluppo delle relazioni e delle competenze sociali, intervenendo sulla crescita sociale anche di quegli alunni che presentano Bisogni Educativi Speciali. Così pensato, il *setting* d'aula incoraggia le occasioni di interazione fra alunni e alunne, fra studenti e docenti, moltiplicando le possibilità di co-progettazione e di partecipazione diretta e attiva del gruppo classe alle scelte didattiche e alla cura degli spazi, che diventano luogo di benessere emotivo.

Questi arredi, insieme alla presenza del contenitore curvo porta libri, permettono altresì l'allestimento di una zona di lettura e lavoro che, all'occorrenza, può configurarsi come area relax o decompressione, per venire incontro alle esigenze di quegli studenti che possono avere necessità di momenti distensivi gestibili all'interno dell'aula stessa.

Le dotazioni tecnologiche all'avanguardia, quali il monitor interattivo e i computer notebook, incrementano le potenzialità collaborative, integrandole con il digitale e rendendo l'esperienza di apprendimento ancor più interattiva. Inoltre, la possibilità di lavorare in ambienti cloud e classroom in Google Workspace for Education accrescono ulteriormente le occasioni di condivisione e approfondimento anche fuori dall'aula. Gli studenti diventano così protagonisti della ricerca, della creazione,

della gestione e della condivisione dei contenuti, in un'ottica di maggiore personalizzazione didattica: gli strumenti digitali costituiscono un mezzo che facilita e sostiene l'espressione delle proprie abilità e dei propri talenti, per un orientamento a breve e lungo termine che formi i cittadini (digitali) del domani.

3. Innovazioni metodologiche e obiettivi

- creazione di momenti laboratoriali che favoriscano l'operatività e il learning by doing;
- promozione di una didattica attiva e collaborativa che faccia degli studenti i principali attori del proprio apprendimento, promuovendone la responsabilizzazione tramite l'intervento nelle scelte didattiche e nella cura degli spazi dell'aula;
- consolidamento delle abilità comunicative, sociali ed emotive (empatia, efficacia, gestione di piccoli conflitti, collaborazione, responsabilità);
- sviluppo delle abilità cognitive e metacognitive (pensiero critico e creativo, autoregolazione, predizione, progettazione, processi strategici di monitoraggio e controllo, autovalutazione e valutazione tra pari);
- sviluppo delle competenze digitali.

Il gruppo di progetto

Gloria Sebastiani

Marcella Franzini

Beatrice Vespari

