

# 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



## MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DELL'ISTRUZIONE

Istituto Comprensivo "GIANNI RODARI"

Via Aquileia, 1 - 20021 BARANZATE (MI)

Tel 0291240815

e\_mail: [MIIC8A900C@istruzione.it](mailto:MIIC8A900C@istruzione.it)

[MIIC8A900C@pec.istruzione.it](mailto:MIIC8A900C@pec.istruzione.it)

Cod. mecc. MIIC8A900C - Cod. fiscale.80126410150

[www.icrodaribaranzate.gov.it](http://www.icrodaribaranzate.gov.it)

Prot. n. 3519/U

Baranzate, 30.08.2023

**Codice CUP: G94D22004680006**

**Codice progetto: M4C113.2-2022-961-P-15159**

**Titolo progetto: *Music Technology School***

### Descrizione generale del progetto

I profondi mutamenti generati dalla diffusione delle tecnologie hanno rinnovato ed accresciuto le responsabilità della scuola verso la formazione dell'individuo e del cittadino. Il nostro Istituto intende pertanto assumere un ruolo strategico nell'educare le nuove generazioni, sia proponendo tecnologie della comunicazione come strumento in grado di potenziare lo studio e i processi di apprendimento individuali, sia attraverso opportune innovazioni nei metodi e nei contenuti curricolari. In tale direzione è senz'altro utile favorire un modello di processo didattico innovativo che utilizzi le tecnologie digitali e garantisca agli alunni un apprendimento di tipo personalizzato, autonomo e soprattutto collaborativo, in cui ogni alunno possa diventare protagonista della propria formazione. Il Progetto prevede la realizzazione di ambienti innovativi per progettare una didattica collaborativa in grado di stimolare la motivazione degli alunni e alunne del nostro Istituto comprensivo. La necessità di implementare le attrezzature, gli strumenti digitali e software emerge dalla consapevolezza che l'uso di tali strumenti permette di trasformare o semplificare il materiale a seconda dei bisogni formativi individuali, gestire i tempi dell'attività, creare archivi recuperabili o utilizzare spazi per il potenziamento di abilità. Le aule progettate saranno sia fisse sia usufruibili a rotazione dalle varie classi di ogni singolo plesso di scuola primaria e secondaria di primo grado per la realizzazione di progetti all'avanguardia.

Nel plesso primaria Rodari si realizzerà un'aula simil immersiva con un proiettore per creare spazi inclusivi in cui gli alunni potranno sperimentare nuovi spazi esplorativi; si completa la dotazione delle digital board in tutte le classi; si realizza un'aula Steam-coding usufruendo in parte delle dotazioni già presenti nel plesso dotandola di una digital board.

Nella scuola secondaria di primo grado si realizza un'aula polifunzionale con arredi innovativi che sarà utilizzata a rotazione da tutte le classi dell'istituto per realizzare progetti all'avanguardia con le dotazioni portatili che si andranno ad incrementare. Si realizza un laboratorio per le lingue con dispositivi portatili e cuffie per creare un ambiente in grado di accogliere gli alunni per l'apprendimento delle lingue straniere e il potenziamento della lingua italiana. L'intento è quello di sviluppare la motivazione ad apprendere attraverso progetti e strumenti digitali vicini al vissuto dei ragazzi e ragazze di questa fascia d'età.

## SCUOLA PRIMARIA

La prospettiva inclusiva del nostro Istituto è basata sul riconoscimento delle differenze di ciascuno e sulla necessità che a ciascuna differenza venga riconosciuta piena legittimità. La personalizzazione degli apprendimenti non è una necessità esclusiva degli alunni con bisogni educativi speciali (BES), ma di tutti gli allievi. Gli strumenti tecnologici e le loro funzionalità sempre più avanzate consentono una crescente partecipazione di tutti gli alunni aprendo spazi per la realizzazione di una sempre maggiore inclusione personale e didattica. La presenza della tecnologia con connessione nell'aula scolastica permette infatti di creare un contesto scolastico in grado di elaborare le attività didattiche con un più elevato livello di personalizzazione, di evitare lo spostamento nel laboratorio di informatica dei singoli alunni, o di gruppi di alunni, raggiungendo di fatto un livello maggiore di inclusione.

Nel progetto per la scuola primaria Rodari, si prevedono:

- Due classi con arredi innovativi e tecnologie all'avanguardia.
- Un'aula di Steam-coding-robotica.
- Un'aula informatica non notebook portatili
- Un'orto verticale in ogni classe per lo sviluppo delle competenze STEAM

Tab. 1 Descrizione e dotazioni del plesso della scuola primaria Rodari

AMBIENTE	NUM	DOTAZIONI DIGITALI	ARREDI	FINALITA' DIDATTICHE
Aula polifunzionale simil immersiva	1	1 video proiettore  1 software MozaBook  1 software Pacchetto Potenziamento Lettura – Lessicale		L'aula polifunzionale avrà una funzione di aula immersiva con contenuti da proiettare sulla digital board di grandi dimensioni in grado di affascinare i bambini e catturare la loro curiosità.
Laboratorio scientifico	1	1 Digital Board 65 pollici  Utilizzo delle strumentazioni esistenti.  24 Chromebook	1 Tavolo per coding	Nel laboratorio scientifico si adotterà una didattica laboratoriale, la quale ha lo scopo di far acquisire agli studenti in maniera esperienziale fenomeni fisici e naturali.
Aule innovative 4.0.	2	2 Digital Board 65 pollici  Brickslab piattaforma con licenza triennale utilizzabile in tutto l'istituto  24 Chromebook  1 Carrello ricarica Chromebook	48 banchi trapezoidali con sedie	Si doteranno tutte le classi del plesso di digital board all'avanguardia al fine di creare lezioni didatticamente motivanti.  Gli arredi innovativi favoriranno l'apprendimento cooperativo.  I software dedicati permetteranno di poter usufruire di contenuti digitali innovativi.
Aule curricolari	21	21 orto verticale		Sviluppo delle competenze STEAM
Aula informatica, stem, coding robotica	1	1 Digital Board 65 pollici  24 notebook  24 licenze Microsoft Office  1 software GECO  1 software GECO Bes  1 software Bachi Spaziali  1 software SuperQuaderno		Con una dotazione all'avanguardia di notebook si potranno realizzare progetti innovativi avvicinando gli alunni al linguaggio multimediale. Inoltre, con le dotazioni steam e coding già esistenti e software dedicati si allestirà l'aula per la sperimentazione stem-coding per lo sviluppo del pensiero computazionale

Aula di musica	1	1 Cassa grande bluetooth portatile con batteria  1 piano digitale  ODLA guida vocale e software		Con le dotazioni digitali e utilizzo di software dedicati gli alunni si avvicineranno alla musica utilizzando il fascino del digitale.  L'utilizzo del software ODLA semplifica la scrittura e l'editing musicale per dare più spazio alla creatività.
Mediateca	1	3 Biblioteca digitale - MLOL SCUOLA		

## SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

La disponibilità e l'utilizzo degli strumenti digitali in classe connessi ad internet e le nuove metodologie di insegnamento, porteranno docenti e studenti non solo alla fruizione ma anche alla creazione di materiale scolastico multimediale. Gli insegnanti progetteranno e consentiranno agli studenti di realizzare unità di apprendimento interattive, utili a stimolare l'utilizzo efficiente e responsabile delle risorse assicurando in tal modo un apprendimento produttivo. L'utilizzo di una piattaforma di e-learning e/o la realizzazione di webquest, o altri strumenti di costruzione delle conoscenze, favorirà una sempre maggiore diffusione di contenuti digitali, rafforzando la capacità degli studenti di utilizzare Internet in modo sempre più consapevole. Si tratta quindi di un'opportunità da cogliere allo scopo di innovare la scuola, adeguando non solo le strutture e le dotazioni tecnologiche a disposizione degli insegnanti e dell'organizzazione, ma soprattutto le metodologie didattiche e le strategie usate con gli alunni in classe.

Il progetto per la scuola secondaria di primo grado comprende un' 'AULA POLIFUNZIONALE e MEDIATECA con dispositivi portatili per usufruire di contenuti digitali; 5 AULA DI MUSICA con dotazione di digital board e ODLA, software per la realizzazione di spartiti digitali con estensioni per alunni DSA; AULA STEAM CODING ROBOTICA con digital board e utilizzo delle dotazioni esistenti per lo sviluppo del pensiero computazionale; Aule fisse innovative con digital board di ultima generazione. La dotazione aggiuntiva di chromebook e notebook sarà messa a disposizione di tutte le classi con carrello per lo sviluppo di progetti digitali, saranno utilizzati nel laboratorio scientifico usufruendo delle dotazioni già esistenti.

**Tab. 2 Descrizione e dotazioni del plesso di scuola secondaria di primo grado Galilei**

AMBIENTE	NUM	DOTAZIONI DIGITALI	ARREDI	FINALITA' DIDATTICHE
<b>Atelier polifunzionale e mediateca</b>	1	15 Chromebook  1 Carrello ricarica Chromebook  Brickslab con licenza triennale per tutto l'istituto.  25 Cuffie microfoniche	24 banchi trapezoidali e sedie  4 isole esagonali centrali per raccordo banchi trapezoidali  2 Armadi	I principali obiettivi del Debate sono il miglioramento degli apprendimenti, la padronanza della lingua, italiana e straniera, ma anche lo sviluppo delle competenze nel lavoro cooperativo.
<b>Laboratorio Steam-Coding-Robotica</b>	1	Utilizzo delle strumentazioni esistenti.	1 Tavolo per coding	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppare il pensiero creativo.</li> <li>• Sviluppare il pensiero computazionale mediante la pratica del coding.</li> <li>• Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo.</li> <li>• Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.</li> </ul>
<b>Laboratorio per le discipline musicali</b>	3	3 Digital Board 65 pollici  2 Software "Finale 27"  ODLA guida vocale e software		L'utilizzo del software ODLA semplifica la scrittura e l'editing musicale per dare più spazio alla creatività.

<b>Laboratorio per le discipline musicali</b>	2	2 Digital Board 65 pollici 1 Software "Finale 27" 2 piano digitale ODLA guida vocale e software		L'utilizzo del software ODLA semplifica la scrittura e l'editing musicale per dare più spazio alla creatività. Il collegamento al piano digitale consente una produzione immediata.
<b>Aula scienze</b>	1	15 chromebook 2 Microscopio ottico 1 Stereomicroscopio	24 banchi trapezoidali e sedie 4 isole esagonali centrali per raccordo banchi trapezoidali	La realizzazione di un podcast come attività didattica permette agli studenti di esercitarsi nell'uso e nell'arte della lingua orale e scritta, migliorare la dizione, usare efficacemente il tono della voce e acquisire confidenza con l'esposizione.
<b>Aula informatica</b>	1	1 Digital Board 65 pollici 31 notebook 31 licenze Microsoft Office 12 Banchi Archimede elettrificati	24 sedute aika	Sviluppo delle competenze digitali e progetti legati all'informatica e alla realizzazione di prodotti multimediali

## Metodologia

Il nostro Istituto intende assumere un ruolo strategico nell'educare le nuove generazioni, sia proponendo tecnologie della comunicazione come strumento in grado di potenziare lo studio e i processi di apprendimento individuali, sia attraverso opportune innovazioni nei metodi e nei contenuti curriculari. Gli obiettivi specifici previsti e i risultati che ci prefiggiamo di raggiungere con tale progetto sono:

- creare un ambiente di apprendimento più coinvolgente, accattivante e motivante;
- promuovere metodologie didattiche innovative e l'utilizzo delle TIC al fine di aiutare gli alunni a migliorare il livello delle competenze di base;
- favorire l'apprendimento delle competenze chiave, in particolare: "competenza digitale" e "Imparare ad imparare".
- favorire una cultura aperta alle innovazioni;
- lo sviluppo di una didattica collaborativa di classe;
- l'accesso quotidiano ai contenuti digitali specificamente concepiti per l'ambiente scolastico;
- permettere agli studenti di diventare attori attivi nel processo di apprendimento, arrivando a creare in prima persona contenuti didattici integrativi da presentare sia come "prodotti finiti" condivisibili che come processi didattici da cui trarre una formazione trasversale davvero efficace;
- rafforzare negli alunni la consapevolezza della propria identità digitale, in un'ottica di prevenzione e contrasto del cyberbullismo, di educazione alla comunicazione digitale e di un uso corretto e consapevole di internet.
- Utilizzare le metodologie delle Avanguardie educative come il debate, la flipped classroom, lavoro autonomo e tutoring, didattica per scenari, apprendimento differenziato.

Lo scopo finale è che tutti i docenti siano coinvolti nel processo di cambiamento coinvolgendo gli alunni nella didattica innovativa.

Il progettista

Prof.re Giovanni Arnone

