



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE PADERNO DUGNANO
20037 Paderno Dugnano – Via Manzoni 31 – Tel. 02.9182064 – Fax 02.99042650

SCHEDA DI PROGETTO P ____

1.1 Denominazione del progetto

Indicare codice e denominazione del progetto.

CREATIVE AND LOGICAL THINKING

1.2 Responsabile del progetto

Indicare il responsabile del progetto.

Dirigente Scolastico, Prof.ssa Simona Quilici

1.3 Obiettivi

Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono proseguire, le finalità e le metodologie utilizzate.

Il progetto finanziato con i fondi PNRR Scuola 4.0 Next Generation Classrooms prevede l'innovazione di almeno 16 ambienti di apprendimento adottando una soluzione ibrida. Dei 16 ambienti se ne trasformeranno 10 presso la scuola secondaria e 6 presso la scuola primaria. Per quanto riguarda il plesso della secondaria si prevede di:

- 1) fornire LIM o simili a sei aule che ne sono attualmente sprovviste, per una didattica più attiva, collaborativa, partecipativa, hands-on e inclusiva
- 2) creare quattro ambienti dedicati, due di tipo linguistico-umanistico e due di tipo informatico-scientifico, che potranno essere sfruttati contemporaneamente da classi parallele, allestiti con strumenti caratterizzanti e di indirizzo che andranno a sostituire l'attività svolta nella classe "tradizionale".

Per quanto riguarda il plesso della primaria si prevede di:

- 1) modificare quattro aule già esistenti rendendole ancora più innovative e inclusive
- 2) creare un nuovo ambiente, (l'atelier STEM) con strumentazione specifica, e implementarne uno già in parte allestito (aula di informatica), arricchendolo di altri devices. Si costruirà il laboratorio STEM interattivo per le lezioni tecnico-scientifiche, con setting didattici costituiti da arredi modulari e flessibili, collaborativi e tecnologici, iniziando nuove esperienze educative e di ricerca anche in collaborazione con Istituti e Università, adottando metodologie didattiche innovative. L'atelier, a disposizione di tutto l'Istituto, nasce con l'obiettivo di creare un forte impatto pratico sul coinvolgimento e l'apprendimento dei ragazzi, nel rispetto del DNSH sarà dotato anche di strumenti ecosostenibili e servirà a potenziare le varie competenze. Inoltre l'ambiente didattico si trasformerà in base alle esigenze e grazie alla dotazione di visori, in un luogo ideale anche per applicare la gamification e la didattica immersiva, attraverso una piattaforma sicura e ai software acquistati. L'atelier, con i più validi strumenti educativi e innovativi esistenti sul mercato, riuscirà non solo a creare un approccio pratico ed esperienziale, ma anche creativo per migliorare le capacità di problem solving.

1.4 Competenze chiave cittadinanza

Indicare quali competenze chiave si promuovono attraverso l'iniziativa e che possono essere oggetto di osservazione ai fini anche dell'espressione del giudizio sintetico sul comportamento.

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA:

- IMPARARE AD IMPARARE
- PROGETTARE
- COMUNICARE
- COLLABORARE E PARTECIPARE
- ACQUISIRE E INTERPRETARE LE INFORMAZIONI
- RISOLVERE PROBLEMI
- AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE
- INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI

1.5 Destinatari

Indicare le sezioni/classi, i gruppi di alunni destinatari del progetto

Tutti gli alunni della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado

1.6 Durata

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua, illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere.

Dal 01/03/2023 al 31/12/2024 per l'allestimento delle attrezzature.

Data di fine progetto: 31/12/2025

1.7 Risorse umane

Indicare i nominativi dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare.

Gruppo di progetto, individuato con le procedure del bando:

1 DS
 1 DSGA
 1 Animatore Digitale
 1 membro del team per l'innovazione digitale
 1 FS nuove tecnologie
 2 docenti membri della commissione mulmedialità
 1 Assistente Amministrativo

1.7 Beni e servizi

Indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione.

4 aule e 2 laboratori presso la scuola primaria
 6 aule e 4 laboratori presso la scuola secondaria

L'organizzazione viene definita in base alle scadenze previste dal bando PNRR.

1.8 Costi

Indicare tutti i costi relativi ai beni e servizi necessari e all'impiego delle risorse umane. Separare gli acquisti da effettuare per anno finanziario.

I fondi assegnati a questa Istituzione scolastica in base al documento Riparto delle risorse alle istituzioni scolastiche in attuazione del Piano "Scuola 4.0" e della linea di investimento 3.2 "Scuola 4.0", finanziata dall'Unione Europea - Next Generation EU - Azione 1 - Next Generation Classrooms/Azione 2 - Next Generation Labs, sono pari a 119.226,09 €, con il seguente piano finanziario:

Spese per acquisto di dotazioni digitali (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.): importo minimo, pari al 60% del totale: 71.535,68 €

Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi: importo massimo pari al 20% del totale: 23.845,21 €

Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento: importo massimo pari al 10% del totale: 11.922,60 €

Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità): importo massimo pari al 10% del totale: 11.922,60 €

Data

Il Responsabile del Progetto

24/03/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof.ssa Simona Quilici

Documento firmato digitalmente ai sensi del Codice dell'Amministrazione Digitale e normativa connessa

N. B.

La scheda deve essere compilata in formato word così che possa essere eventualmente modificata e salvata.