



ISTITUTO COMPRENSIVO DI BRISIGHELLA



P.tta G. Pianori, 4 – 48013 Brisighella (RA) – Tel 0546-81214 Cod.Fisc.
81001800390–Cod.Mecc. RAIC80700A-Cod.Fatt.U F4HBY

E-mail: raic80700a@istruzione.it - PEC: RAIC80700A@PEC.ISTRUZIONE.IT - SITO WEB: www.icbrisighella.edu.it



RELAZIONE DI PROGETTO

PREMESSA	2
CONTESTO	2
PROPOSTA INIZIALE	3
RICOGNIZIONE DEGLI SPAZI	3
PRINCIPI DI PROGETTO	4
PROGETTO	4
Scuola Secondaria Primo Grado “Giuseppe Ugonia”	5
Scuola Primaria “Giovanni XXIII”	7
Scuola Primaria “Giacomo Leopardi”	8
Scuola Primaria Olindo Pazzi	8
CONCLUSIONI	9
ELENCO ALLEGATI	9

PREMESSA

L'Istituto Comprensivo "Olindo Pazzi" di Brisighella è tra le amministrazioni scolastiche destinatarie delle risorse economiche stanziare dall'Unità di Missione per il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza – Ministero dell'Istruzione e del Merito. Piano Scuola 4.0 – Azione 1 – Next Generation class – Ambienti di apprendimento innovativi. "Next Generation Classrooms", in particolare, Azione 1 ha l'obiettivo di trasformare almeno 100.000 aule scolastiche, in ambienti innovativi di apprendimento. Ciascuna Istituzione ha la possibilità di trasformare la metà delle attuali classi/aule grazie ai finanziamenti del PNRR.

CONTESTO

L'Istituto Comprensivo "Olindo Pazzi" è composto da sette plessi scolastici: tre scuole dell'infanzia, tre scuole primarie e una scuola secondaria di primo grado. Il Progetto "**Motion and Emotions**" Azione 1 – Next Generation class – Ambienti di apprendimento riguarderà le scuole primarie e la scuola secondaria di primo grado, così come da indicazioni ministeriali.

- "Giuseppe Ugonia" Scuola secondaria di primo grado di Brisighella (plesso principale)
- "Giovanni XXIII" Scuola primaria di Fognano
- "G. Leopardi" Scuola primaria di Marzeno
- "O. Pazzi" Scuola primaria di Brisighella

L'Istituto Comprensivo conta, tra primaria e secondaria, una popolazione scolastica di circa 426 alunni di cui 267 alla Primaria. Il plesso più piccolo è la primaria "Giacomo Leopardi" che conta mediamente venticinque alunni.

Il plesso principale, "**Giuseppe Ugonia**", si trova ubicato al centro del capoluogo comunale. Distribuito su due piani conta quindici aule destinate a attività didattica e in parte a laboratori oltre ad altri spazi di servizio, corona il tutto un ampio resede esterno e una palestra.

La “**Giovanni XXIII**” è un piccolo plesso distante circa quattro chilometri dal plesso principale e si compone di otto spazi tra laboratori e classi oltre ad ambienti accessori.

La “**Giacomo Leopardi**” si trova nella piccola frazione di Marzeno a circa nove chilometri dal capoluogo comunale. L'edificio è composto da dieci ambienti destinati a classi e laboratori oltre ad ambienti accessori.

La “**Olindo Pazzi**”, storico plesso nel Comune di Brisighella dal quale prende il nome l'intero Istituto. Organizzato su due livelli, è composto da sedici ambienti destinati a classi e laboratori oltre ad ambienti accessori.

Negli ultimi anni l'Istituto ha già beneficiato di Fondi Europei completando con successo i progetti “PON Cablaggio strutturato e sicuro all'interno degli edifici scolastici” e “Digital Board: trasformazione digitale nella didattica e nell'organizzazione”.

PROPOSTA INIZIALE

Nella sua organizzazione collegiale e dirigenziale l'Istituto Comprensivo “Olindo Pazzi” si è proposto l'intento di realizzare una didattica organizzata in ambienti di apprendimento e aule disciplinari dando ad ogni dipartimento una dimensione laboratoriale. Il tutto per raggiungere il target di quattordici ambienti suddivisi per i vari plessi a seconda delle esigenze individuate e dalle risorse economiche a disposizione.

RICOGNIZIONE DEGLI SPAZI

Durante la fase proponente particolare attenzione è stata prestata alla dotazione in essere onde evitare una progettazione ridondante e decontestualizzata. Soprattutto, nel rispetto dei principi DNSH, si è voluto perseguire una strategia di implementazione delle risorse e delle strumentazioni già disponibili. L'Istituto Comprensivo parte da una buona dotazione digitale composta da sedici Digital board di recente acquisto, mediante Fondi Europei, trentasei Tablet, trentacinque Chromebook e due carrelli ricarica e protezione dei device.



Grazie ad ulteriori fonti di finanziamento la scuola è dotata di strumenti ottici, kit STEAM, robotica educativa e coding. In merito agli arredi i plessi dispongono già di un iniziale allestimento innovativo e modulare composto da dodici tavoli e rispettive sedute utilizzate per modificare il setting d'aula e configurare gli ambienti a seconda delle metodologie utilizzate.

PRINCIPI DI PROGETTO

Il moto ispiratore che ha guidato la fase ideativa, oltre a quello insito nei principi sui quali fonda Piano Scuola 4.0, è stato quello di concepire degli ambienti innovativi che potranno essere implementati nel tempo. L'intento primario è stato quello di rendere l'Istituto pronto e strutturato per una didattica in grado di affrontare le future sfide tecnologiche e sociali. Un nuovo modello di scuola flessibile, inclusiva e digitale. Il progetto tiene conto anche della sostenibilità ambientale rispettando, per i prodotti digitali, i principi DSNH e, per i prodotti di arredo, i Criteri Ambientali Minimi.

PROGETTO

Il progetto poggia sull'intenzione di dotare i plessi di aule laboratoriali, dotate di attrezzature innovative e digitali, implementando le dotazioni già esistenti e interagendo tra loro, con arredi di supporto per una didattica innovativa a favore anche di una dinamicità fisica. L'intento è quello di favorire il lavoro di gruppo in funzione di un apprendimento coinvolgente e partecipativo. La fase ideativa ha tenuto conto anche della possibilità, se non nell'immediato nel futuro dell'Istituto, di istituire il modello DADA prevedendo la possibilità di *far spostare gli alunni nella scuola* di ora in ora per accedere alle varie aule. Quest'ultime diventeranno dei "dipartimenti" nei quali gli alunni faranno un apprendimento esperienziale e collaborativo. Il progetto, inoltre, ha preso in considerazione la disponibilità del corpo insegnante ad adottare nuove forme di insegnamento, per favorire e supportare lo sviluppo emotivo, come la *peer learning* ("trasmissione di conoscenza tra studenti coetanei") e la *gamification* ("usare le regole di un gioco e/o videogiochi per raggiungere obiettivi realistici").



Nei paragrafi successivi verrà illustrata nel dettaglio la distribuzione nei vari plessi delle strumentazioni digitali e degli arredi.

Scuola Secondaria Primo Grado “Giuseppe Ugonia”

Il plesso secondario trasformerà otto ambienti che prenderanno la seguente denominazione:

- **Ambiente Italiano – Lettura e Scrittura**

- Concepito per una didattica volta a potenziare le abilità di lettura e scrittura con supporti digitali. L'apprendimento verrà stimolato attraverso una comunicazione visuale, immersiva e una didattica laboratoriale. In affiancamento alla strumentazione esistente verranno introdotti PC portatili con carrello di ricarica e visori multimediali. Per rendere la didattica innovativa, anche dal punto di vista fisico e spaziale, verranno inseriti banchi e sedie modulari, librerie e sedute impilabili.

- **Ambiente Italiano – Ascolto e Parlato**

- Ideato per impartire una didattica volta a potenziare le abilità di ascolto e di parlato con l'ausilio di strumenti digitali. L'apprendimento verrà stimolato attraverso una comunicazione visuale, immersiva e una didattica laboratoriale. In affiancamento alla strumentazione esistente verranno introdotti PC portatili con all'interno apposite licenze didattiche. Analogamente all'ambiente precedente la didattica innovativa verrà raggiunta anche grazie alla modulazione dello spazio introducendo sedute morbide modulari, postazioni individuali, mobili e tribunette a formare piccole Agorà di lavoro.

- **Ambiente Scienze e Matematica (1)**

- Pensato per sviluppare le competenze matematico-scientifiche attraverso una metodologia di apprendimento per scoperta e approccio problem solving. Qui trovano importante impiego l'utilizzo di PC portatili, microscopi digitali che consentono l'acquisizione in immagini degli ingrandimenti e la successiva post-produzione al computer. Trova centralità in questo laboratorio la



piattaforma di apprendimento digitale, chiamata Merge Cube, che accompagna gli studenti ad apprendere le discipline STEAM mediante l'interazione di un cubo fisico con la visione digitale.

- **Ambiente Matematica e Scienze (2)**

- Ideato per sviluppare le competenze matematico-scientifiche attraverso una metodologia di apprendimento per scoperta e approccio problem solving. Qui trovano importante impiego l'utilizzo di PC portatili, stereomicroscopi digitali. Trova centralità anche in questo laboratorio la piattaforma di apprendimento digitale, chiamata Merge Cube, che accompagna gli studenti ad apprendere le discipline STEAM mediante l'interazione di un cubo fisico con la visione digitale.

- **Ambiente Tecnologico**

- Progettato per potenziare le competenze in ambito digitale e tecnologico attraverso anche il metodo tinkering in chiave digitale. In questo senso diventa protagonista il concetto della realtà aumentata che con device di visione a 360° (visori). Ciò consente di esplorare un ambiente virtuale in precedenza autoprodotta sia con metodi e studi tradizionali sia con metodi e applicazioni digitali.

- **Ambiente Musica**

- Concepito per sviluppare competenze trasversali in ambito artistico utilizzando anche la metodologia Learning by doing. La strumentazione esistente verrà implementata con accessori digitali per una didattica in movimento, sia indoor sia outdoor, quali interfaccia audio, cuffie, filtri e supporti.

- **Ambiente Ludico-Ricreativo**

- Pensato per identificare il plesso, in uno dei suoi primi ambienti, in una scuola innovativa che affianca le metodologie tradizionali a metodologie con nuovi approcci didattici. In questa direzione l'idea si incentra nell'utilizzo dei sensi per interagire in un ambiente non strutturato creando percorsi di apprendimento finalizzati a: motivazione, conoscenza, gestione e autoregolazione emotiva degli alunni. Comporranno l'ambiente un tappeto



interattivo con videoproiettore, sedute morbide per una didattica flessibile e pannelli fonoassorbenti per creare zone di apprendimento di singoli gruppi o singoli alunni.

- **Ambiente Lingue Straniere**

- Strutturato per effettuare esperienze didattiche innovative e diversificate, soprattutto volte ad affrontare le attività cosiddette TIC (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione) organizzando e vivendo gemellaggi virtuali favorendo allo stesso tempo un'apertura alla dimensione internazionale dell'istruzione.

Scuola Primaria "Giovanni XXIII"

Nel plesso di Fognano verranno allestiti due ambienti che prenderanno la seguente denominazione:

- **Ambiente Scientifico**

- Pensato per sviluppare le competenze scientifiche attraverso una metodologia di apprendimento per scoperta e approccio problem-solving. Verranno inseriti un microscopio biologico digitale e un microscopio digitale WiFi che consentiranno di collegarsi sia ai PC portatili e tablet che a dispositivi mobili. Questa strumentazione favorirà l'osservazione e l'analisi critica consentendo all'alunno di cogliere elementi di studio da fotografare ed elaborare successivamente.

- **Ambiente Digitale**

- Progettato per sviluppare e potenziare le capacità digitali degli alunni, potenziando il lavoro di gruppo e un apprendimento esperienziale. In questa direzione trovano fondamento un Tavolo interattivo, che favorirà l'inclusione anche degli alunni disabili e un Kit web radio per creare contenuti digitali che consentiranno di apprendere le discipline in modo piacevole, attivo e coinvolgente.



Scuola Primaria “Giacomo Leopardi”

Il piccolo plesso di Marzeno trasformerà un ambiente in spazio digitale, nel quale gli alunni si avvicineranno alla dimensione digitale in un contesto ludico.

- **Ambiente Digitale**

- Strutturato per sviluppare e potenziare le competenze digitali degli alunni attraverso un apprendimento esperienziale che favorisce la cooperazione e la condivisione. Al tal fine verranno inseriti dieci Chromebook con carrello di ricarica. Con tali dispositivi verranno organizzate lezioni interattive che permetteranno agli alunni di imparare in un ambiente stimolante.

Scuola Primaria “Olindo Pazzi”

Nel plesso verranno trasformati tre ambienti di apprendimento che prenderanno la denominazione di:

- **Ambiente scientifico**

- Ideato per sviluppare le competenze scientifiche attraverso una metodologia di apprendimento per scoperta e approccio problem-solving favorendo la cooperazione tra gli alunni. In quest'ottica trovano importante impiego microscopi e stereoscopi digitali con tale strumentazione si favorirà l'osservazione e l'analisi critica consentendo all'alunno di cogliere elementi di studio da fotografare ed elaborare successivamente.

- **Ambiente Ludico-ricreativo**

- Strutturato per sviluppare e stimolare negli alunni la creatività, le capacità cognitive e le abilità comunicative andando a potenziare la socializzazione. In questa direzione verrà inserito un Kit per registrare podcast, con il quale gli alunni si cimenteranno nel registrare un messaggio, una storia a episodi, per poi ascoltarla e riproporla. Il tutto per affrontare a livello didattico-educativo, in modo consapevole, le ormai consuete forme di comunicazione e informazione. L'ambiente sarà dotato anche di sedute morbide per creare un'atmosfera tranquilla che faciliti l'interazione degli alunni soprattutto di coloro che hanno difficoltà e/o disabilità.



▪ Ambiente Informatica

- Concepito per sviluppare e potenziare competenze digitali, consentendo l'accesso attivo e consapevole, sicuro e critico alle risorse digitali. In quest'ottica verranno inseriti dieci Chromebook con carrello di ricarica, favorendo attività cooperative e collaborative condividendo materiale online e lavorando su progetti in modo attivo.

CONCLUSIONI

Il progetto induce all'Istituto Comprensivo "Olindo Pazzi" un cambiamento importante con nuova modularità degli spazi e avanzata dotazione digitale. L'Istituto, quindi, potrà attuare innovative metodologie didattiche, con necessità di opportune e trasversali competenze del corpo docente, mettendo a disposizione delle famiglie del Comune di Brisighella un'offerta formativa d'avanguardia e un indirizzo didattico innovativo.

Il Progettista

Dott. Tiberio Corsinovi

Ordine degli Architetti di Firenze 8210

Documento firmato digitalmente ai sensi del D.lgs.
82/2005 s.m.i. e norme collegate

La Dirigente Scolastica
Dott.ssa Nicoletta Paterni

Documento Firmato Digitalmente Ai Sensi Del D.lgs.
82/2005 S.M.I. E Norme Collegate

ELENCO ALLEGATI

- Capitolato Forniture Digitali
- Capitolato Forniture Arredi