



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E MERITO UFFICIO
SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO ISTITUTO
COMPENSIVO

VIA TRE NOVEMBRE, 11 00010 GALLICANO NEL LAZIO (ROMA)
C.F. 93008540580 – CODICE UNIVOCO: UFYPGR TEL. 0687807730

Sito internet: www.icgallicano.edu.it - PEO: rmic8ab006@istruzione.it; PEC:
rmic8ab006@pec.istruzione.it

PROGETTO ESECUTIVO

Riferimento: Piano SCUOLA 4.0 - Azione 1 - Next generation class - Ambienti di apprendimento innovativi
_ D.M. 218/2022

Titolo Progetto: "Diamo spazio all'innovazione"

Identificativo progetto: M4C1I3.2-2022-961-P-20306

CUP: G24D22005090006

Importo finanziato: 122.951,90 €

Oggetto: Relazione tecnica del progetto esecutivo per la realizzazione del progetto "Diamo spazio all'innovazione".

- Realizzare ambienti di apprendimento ibridi, in cui fondere le potenzialità educative e didattiche degli spazi fisici attuali, ma concepiti in modo innovativo, con gli ambienti digitali.
- Riorganizzare lo/gli spazio/i di apprendimento esistente/i (flessibilità, molteplicità di funzioni, collaborazione, inclusione, apertura e utilizzo della tecnologia) per consentire la realizzazione di diverse esperienze didattiche, dove **"al centro abbiamo necessariamente il discente"**.
- Il numero di ambienti che si prevede siano interessati dagli interventi, tenendo presente il nostro target minimo, è di 17 (diciassette) nei diversi plessi dell'I.C. Gallicano nel Lazio e così suddivisi:
 - n. 5 nel plesso di Poli.
 - n. 7 nel plesso della Primaria di Gallicano nel Lazio.
 - n. 5 nel plesso della Secondaria di Gallicano nel Lazio.
- Il progetto di cui trattasi, in linea con quanto previsto dal Piano di Miglioramento e dal Piano Triennale dell'Offerta Formativa, punta all'innalzamento delle competenze logico-matematiche-scientifiche e delle capacità linguistiche oltre che al potenziamento delle competenze di "cittadinanza europea", con particolare attenzione a quelle digitali, utilizzando una didattica innovativa che sfrutti "consapevolmente e costruttivamente" gli strumenti digitali.
- Fondamentale, quindi, garantire un adeguato "Tappeto Digitale", in grado di supportare le attività legate alle azioni e agli obiettivi prefissati, in modo "trasversale e verticale", puntando a sviluppare le citate competenze nella comunità scolastica ed una "sana" condivisione di "Best practices" associate alle didattiche innovative.

A tale scopo, dunque, risulta necessaria un'integrazione degli strumenti già in essere nelle piattaforme e/o servizi informatici (Web Services o applicativi) adottati dal nostro Istituto.



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E MERITO UFFICIO
SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO ISTITUTO
COMPRENSIVO

VIA TRE NOVEMBRE, 11 00010 GALLICANO NEL LAZIO (ROMA)
C.F. 93008540580 – CODICE UNIVOCO: UFYPGR TEL. 0687807730

Sito internet: www.icgallicano.edu.it - PEO: rmic8ab006@istruzione.it; PEC:
rmic8ab006@pec.istruzione.it

**Poli - Scuola Primaria e Secondaria di I grado , via della Polledrara snc
Innovazione di n. 5 ambienti/aule**

● Primaria

- **Ambiente n. 104 (P.S.)** - dedicato al potenziamento della Matematica-Scienze - Software Open Source e non dedicati alla matematica (Cabri) e kit per l'introduzione alla biologia con esperimenti e kit tematici di scienze. Attraverso la sperimentazione, l'analisi e la scoperta gli studenti possono imparare meglio i fenomeni scientifici e ad applicare la conoscenza acquisita per risolvere i problemi e fare nuove scoperte.

la finalità di questa aula è quella di dare la possibilità agli studenti di poter lavorare in modo pratico , interattivo e innovativo sulle materie scientifiche in un ambiente di apprendimento che incoraggi l'esperienza diretta, la sperimentazione, l'esplorazione e la scoperta.

- **Ambiente n. 106 (P.S.)** - dedicato al potenziamento delle lingue - Laboratorio linguistico, software per docente e gestione studenti, Notebook (14" - FHD RAM 8GB SSD 128/512GB) e cuffie con microfono. Ambiente in cui si favoriscono attività come giochi di ruolo, attività di simulazione, discussioni di gruppo, attività di scrittura e lettura creativa, giochi per potenziare la capacità comunicativa.

La finalità di questa aula è quella di fornire agli studenti un ambiente di apprendimento coinvolgente, interattivo e stimolante che li aiuti ad acquisire competenze linguistiche e comunicative in modo efficace.

- **Ambiente n. 110 (P.S.)** - dedicato al potenziamento di Arte e Tecnologia, Notebook e/o Tablet (con tastiera e non) dedicati e tavolette grafiche (USB o Bluetooth). Aula in cui verranno svolte attività capaci di stimolare la fantasia e l'acquisizione di competenze tecnologiche mediante attività artistiche (pittoriche, musicali, fotografiche, etc)

Finalità: Sviluppare negli alunni la capacità di osservare e comprendere l'arte in tutte le sue forme. Potenziare le capacità creative, estetiche ed espressive degli studenti. Sviluppo delle capacità sensoriali, linguistico espressivo/comunicative.

● Secondaria

- **Ambiente n. 5 (P.P.)** - dedicato al potenziamento delle lingue - Laboratorio linguistico, software per docente e gestione studenti, Notebook (14" - FHD RAM 8GB SSD 128/512GB) e cuffie con microfono. Ambiente in cui si favoriscono attività come giochi di ruolo, attività di simulazione, discussioni di gruppo, attività di scrittura e lettura creativa, giochi per potenziare la capacità comunicativa.

La finalità di questa aula è quella di fornire agli studenti un ambiente di apprendimento coinvolgente, interattivo e stimolante che li aiuti ad acquisire competenze linguistiche e comunicative in modo efficace.

- **Ambiente n. 3 (P.P.)** - Mat.Scien.-Tecnol.-Mus.-Sc.Mot.-Arte - Ambiente con uno spazio flessibile dove gli arredi possono essere spostati secondo le necessità , con materiali a disposizione dei ragazzi. Un ambiente che favorisca attività cooperative, stimolanti, arricchito di risorse digitali innovative hardware e software Approfondire la comprensione, la comunicazione e la scrittura in lingua straniera grazie all'uso di tecnologie innovative, immagini multimediali, musica, software di giochi didattici in un ambiente adatto alla condivisione all'interazione, allo scambio di idee fra studenti.

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 MERITO UFFICIO
SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO ISTITUTO
COMPENSIVO

VIA TRE NOVEMBRE, 11 00010 GALLICANO NEL LAZIO (ROMA)
C.F. 93008540580 – CODICE UNIVOCO: UFYPGR TEL. 0687807730

Sito internet: www.icgallicano.edu.it - PEO: rmic8ab006@istruzione.it; PEC:
rmic8ab006@pec.istruzione.it



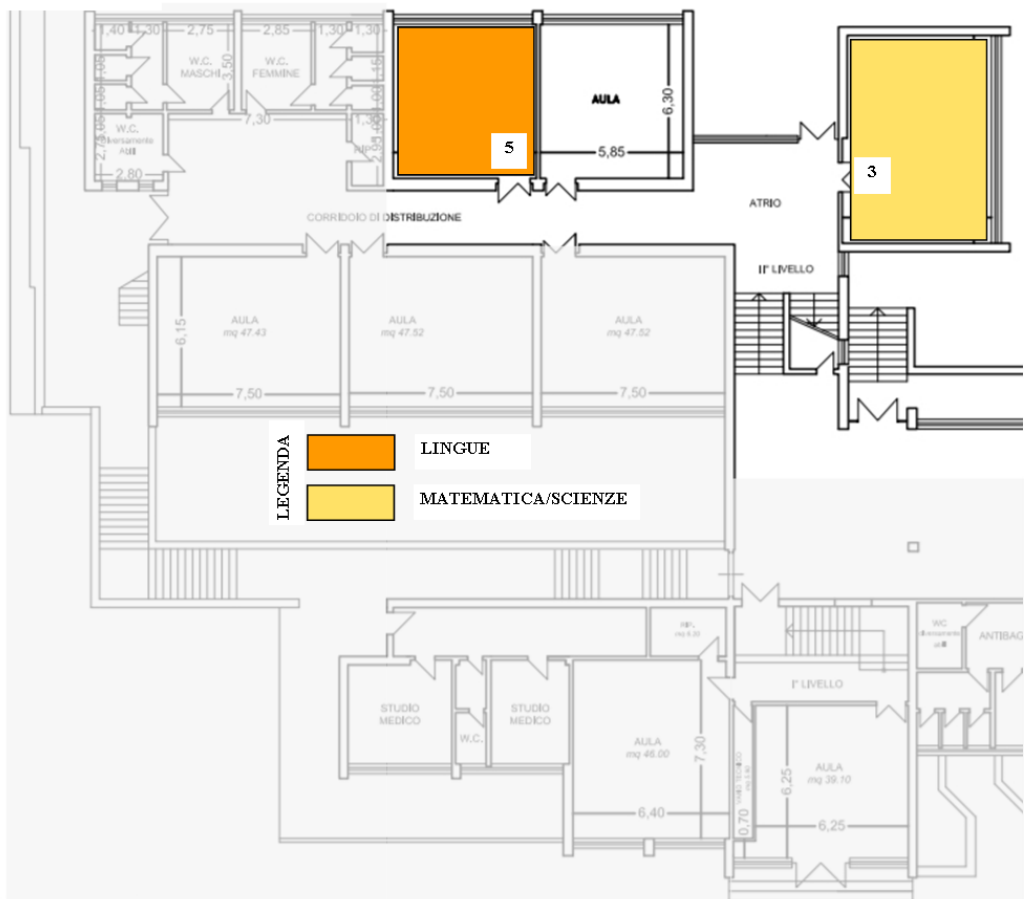
MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E MERITO UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO ISTITUTO COMPRENSIVO

VIA TRE NOVEMBRE, 11 00010 GALLICANO NEL LAZIO (ROMA)
C.F. 93008540580 – CODICE UNIVOCO: UFYPGR TEL. 0687807730

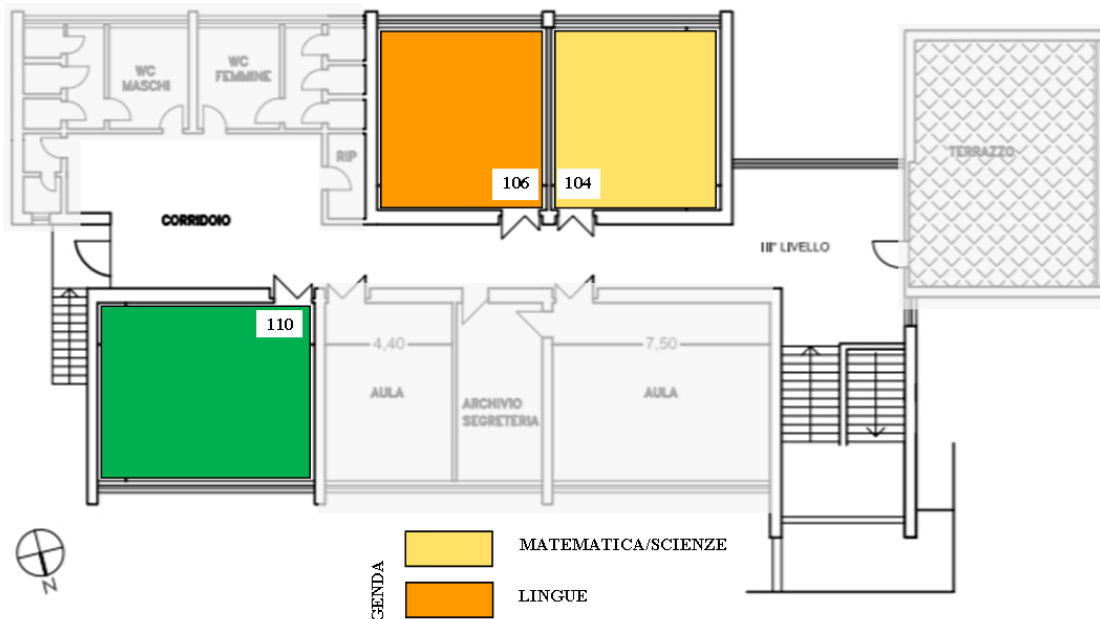
Sito internet: www.icgallicano.edu.it - PEO: rmic8ab006@istruzione.it; PEC: rmic8ab006@pec.istruzione.it

PLESSO PRIMARIA-SECONDARIA POLI

PIANO TERRA/PRIMO



PIANO SECONDO





MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E MERITO UFFICIO
SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO ISTITUTO
COMPENSIVO

VIA TRE NOVEMBRE, 11 00010 GALLICANO NEL LAZIO (ROMA)
C.F. 93008540580 – CODICE UNIVOCO: UFYPGR TEL. 0687807730

Sito internet: www.icgallicano.edu.it - PEO: rmic8ab006@istruzione.it; PEC:
rmic8ab006@pec.istruzione.it

Gallicano nel Lazio

- Scuola Primaria (P.zza Caduti di tutte le guerre), innovazione di n. 7 ambienti/aule.
- Secondaria di I grado (via Tre Novembre 11 , innovazione di n. 5 ambienti/aule

● Primaria

- **Ambienti n. 20 (P.T.) e 28 (P.P.)** dedicati al potenziamento delle lingue - Laboratorio linguistico, software per docente e gestione studenti, Notebook (14" - FHD RAM 8GB SSD 128/512GB) e cuffie con microfono. Ambiente in cui si favoriscono attività come giochi di ruolo, attività di simulazione, discussioni di gruppo, attività di scrittura e lettura creativa, giochi per potenziare la capacità comunicativa. Sfruttare le lavagne interattive per proiettare immagini, musica o qualsiasi altro tipo di materiale per supportare le conversazioni, intavolare delle conversazioni stimolanti durante le lezioni, didattica immersiva e game-based learning.

Realizzare giochi sinestetici e tecnologici.

Attraverso mondi virtuali gli alunni potranno interagire con altri utenti, inoltre basando la comunicazione su testo, il mondo virtuale sarà strumento utile per rafforzare le competenze di writing. Potenziamento di listening, speaking, reading e writing attraverso lo stimolo delle tecnologie. Aumentare la motivazione per lo studio della lingua Inglese.

La finalità di questa aula è quella di fornire agli studenti un ambiente di apprendimento coinvolgente, interattivo e stimolante che li aiuti ad acquisire competenze linguistiche e comunicative in modo efficace.

- **Ambienti n. 19 (P.T.) e 31 (P.P.)** - dedicati al potenziamento delle Scienze e Tecnologia - Notebook e/o Tablet (con tastiera e non) dedicati e tavolette grafiche (USB o Bluetooth). Software Open Source e non dedicati e kit atti alla realizzazione di una serie di laboratori e attività interattive, per dare concretezza a teorie e dati studiati nei libri o ascoltati in classe, trasformando la scuola in un piccolo science center. Attraverso la robotica educativa realizzare ambienti di apprendimento in grado di coniugare scienza e tecnologia, teoria e laboratorio, studio individuale e studio cooperativo. Effettuare esercizi coinvolgenti ed interattivi che invitano all'esplorazione del mondo e kit per l'introduzione alla biologia con esperimenti e kit tematici di scienze. Attraverso la sperimentazione, l'analisi e la scoperta gli studenti possono imparare meglio i fenomeni scientifici e ad applicare la conoscenza acquisita per risolvere i problemi e fare nuove scoperte.

la finalità di questa aula è quella di dare la possibilità agli studenti di poter lavorare in modo pratico , interattivo e innovativo sulle materie scientifiche in un ambiente di apprendimento che incoraggi l'esperienza diretta, la sperimentazione, l'esplorazione e la scoperta.

- **Ambienti n. 16 (P.T.) e 30 (P.P.)** - dedicati alla Matematica - Sviluppare una adeguata cultura Problem Solving. Creare connessioni e sinergie tra le scienze e le altre discipline, favorendo lo spirito critico e la creatività degli alunni per promuovere lo studio e l'apprendimento delle materie scientifiche. Promuovere benefici di varia natura: cognitivi, socio-relazionali, comunicativi, motivazionali, organizzativo-gestionali e sviluppo del pensiero computazionale e consentire di sperimentare la matematica in modo attivo e coinvolgente attraverso l'impiego di software specifici risolvendo problemi matematici in modo più intuitivo e creativo

- **Ambiente n. 32 (P.P.)** - dedicato all'Arte - Notebook e/o Tablet (con tastiera e non) dedicati e tavolette grafiche (USB o Bluetooth) - Uno spazio innovativo e modulare dove sviluppare il punto d'incontro tra manualità, artigianato, creatività e tecnologie. Un luogo in cui la fantasia e il fare si incontrano, coniugando tradizione e futuro, recuperando pratiche ed innovandole.

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 MERITO UFFICIO
SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO ISTITUTO
COMPENSIVO

VIA TRE NOVEMBRE, 11 00010 GALLICANO NEL LAZIO (ROMA)
C.F. 93008540580 – CODICE UNIVOCO: UFYPGR TEL. 0687807730

Sito internet: www.icgallicano.edu.it - PEO: rmic8ab006@istruzione.it; PEC:

rmic8ab006@pec.istruzione.it

- Laboratori tecnici audio-video per l'utilizzo di hardware, software utili alla realizzazione di prodotti multimediali (video, presentazioni digitali, fumetti..)
- Laboratori artistico tecnologici (ad esempio, si potrebbe partire dalle opere di artisti importanti e dal loro modo di fare arte per costruire dispositivi interattivi che, attraverso il coding, permettano agli studenti la realizzazione delle proprie opere artistiche in modo divertente), percorsi di apprendimento musicale. Familiarizzazione con i concetti del linguaggio informatico, scientifico e tecnologico per acquisire delle abilità specifiche.



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E MERITO UFFICIO
SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO ISTITUTO
COMPRENSIVO

VIA TRE NOVEMBRE, 11 00010 GALLICANO NEL LAZIO (ROMA)
C.F. 93008540580 – CODICE UNIVOCO: UFYPGR TEL. 0687807730

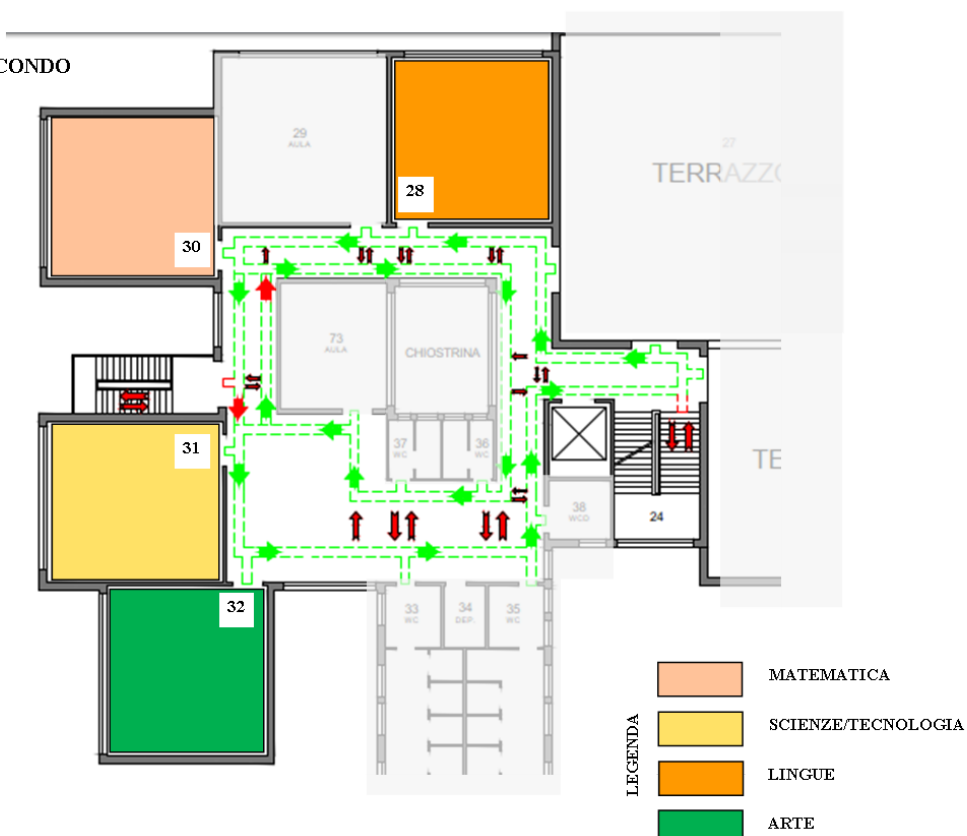
Sito internet: www.icgallicano.edu.it - PEO: rmic8ab006@istruzione.it; PEC:
rmic8ab006@pec.istruzione.it

PLESSO PRIMARIA GALLICANO

PIANO PRIMO



PIANO SECONDO





MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E MERITO UFFICIO
SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO ISTITUTO
COMPRENSIVO

VIA TRE NOVEMBRE, 11 00010 GALLICANO NEL LAZIO (ROMA)
C.F. 93008540580 – CODICE UNIVOCO: UFYPGR TEL. 0687807730

Sito internet: www.icgallicano.edu.it - PEO: rmic8ab006@istruzione.it; PEC:
rmic8ab006@pec.istruzione.it

● Secondaria

- **Ambienti n. 22 (P.P.) e 37 (P.S.)** - dedicati al potenziamento delle lingue - Laboratorio linguistico, software per docente e gestione studenti, Notebook (14" - FHD RAM 8GB SSD 128/512GB) e cuffie con microfono - L'ambiente di potenziamento linguistico è finalizzato allo sviluppo delle competenze chiave europee del 2018 (ref. 2018/C 189/01 del Consiglio dell'Unione europea). Nello specifico risulta uno strumento utile per accrescere le competenze alfabetiche funzionali, multilinguistiche, digitali e aiuta lo sviluppo delle competenze personali, sociali e la capacità di imparare ad imparare dei discenti. Permette ai docenti un approccio personalizzato e inclusivo all'implementazione delle abilità di comprensione e produzione orale. Rappresenta inoltre un'importante opportunità per raggiungere i traguardi stabiliti nel RAV in merito alle prove INVALSI. Tale aula costituisce per gli alunni una modalità di apprendimento motivante e innovativa grazie anche alla maggiore esposizione a materiali autentici in modalità interattiva e a simulazioni d'uso della lingua in contesti reali.

- **Ambienti n. 24 (P.P.) e 34 (P.S.)** - dedicati al potenziamento di Scienze, Musica e Sc. Motorie - Notebook e/o Tablet, kit tematici di scienze e kit laboratorio musicale, Kit per registrare podcast ed audio interviste. Mixer professionale con microfoni, cuffie ed una cassa attiva per l'ascolto del mixaggio. Possibilità di registrare direttamente su micro sd o tramite usb con inclusi software per Notebook - **in alternativa** - Laboratorio di Digital Music, software inclusi per chromebook e/o notebook - L'ambiente rappresenta uno degli strumenti che mira ad aggiornare il sistema di istruzione attraverso l'integrazione delle nuove tecnologie digitali, per potenziare l'insegnamento delle scienze e non solo, sperimentando nuovi approcci didattici e favorire l'apprendimento attivo degli studenti. Attraverso l'utilizzo di piattaforme e-learning o di appositi software, è possibile creare attività personalizzate e interattive che coinvolgono gli studenti in maniera diversa e nell'ottica della trasversalità. In questo ambiente inoltre, vengono sviluppate le competenze nell'uso delle nuove tecnologie e nella gestione dell'informazione, promuovendo così l'alfabetizzazione digitale degli studenti.

- **Ambienti n. 23 (P.P.)** - ideato/pensato come UN LUOGO in cui gli studenti possono mettere in pratica ciò che apprendono a livello teorico attraverso la sperimentazione. Porre insieme Arte e Tecnologia potrebbe sembrare, inizialmente, un paradosso, ma è sufficiente ripercorrere la storia per chiarire ogni perplessità. La creatività dell'arte, che si declina nel fare, nel costruire, nell'ideare, nel progettare e così via, da sempre ha avuto bisogno di strumenti tecnici e ha "usato" la tecnologia attingendo dalle scoperte scientifiche, studiando tecniche e materiali per raggiungere il massimo delle possibilità espressive. Arte e tecnologia, dunque, hanno "necessariamente" un rapporto inscindibile, che si consolida trasferendosi agli alunni ed è proprio grazie a questo rapporto simbiotico che ci proponiamo la finalità di permettere agli alunni di procurarsi il "sapere" attraverso il "fare", rafforzando l'idea che la scuola è il luogo in cui si "impara ad imparare" per il presente e per il futuro... **"lifelong learning"**. L'ambiente #TECMATART si completa inserendo la matematica in un contesto di trasversalità, con l'utilizzo di strumenti digitali per creare attività personalizzate e interattive, che consentono agli studenti di sperimentare la matematica in modo più attivo e coinvolgente; infatti attraverso l'impiego di software specifici, si possono risolvere problemi matematici in modo più intuitivo e creativo, utilizzando anche immagini, video, suoni. Tale ambiente favorisce un lavoro di problem solving e di analisi critica attraverso software di simulazione, grafici, diagrammi, giochi matematici, quiz e sfide online. Gli alunni comunicheranno mettendo in atto tutte le life skills necessarie per essere efficaci, come l'empatia, il senso critico, gestione delle emozioni e dello stress.

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 MERITO UFFICIO
SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO ISTITUTO
COMPENSIVO

VIA TRE NOVEMBRE, 11 00010 GALLICANO NEL LAZIO (ROMA)
C.F. 93008540580 – CODICE UNIVOCO: UFYPGR TEL. 0687807730

Sito internet: www.icgallicano.edu.it - PEO: rmic8ab006@istruzione.it; PEC:
rmic8ab006@pec.istruzione.it

STRUMENTAZIONE:

- LIM interattiva/DigitalBoard + lavagna ardesia
- Tablet
- Chromebook+mouse
- Tavoleta grafica
- Programmi di grafica, modellazione e disegno tecnico 2D e 3D
- Stampante e Scanner 3D



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E MERITO UFFICIO
SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO ISTITUTO
COMPRESIVO

VIA TRE NOVEMBRE, 11 00010 GALLICANO NEL LAZIO (ROMA)
C.F. 93008540580 – CODICE UNIVOCO: UFYPGR TEL. 0687807730

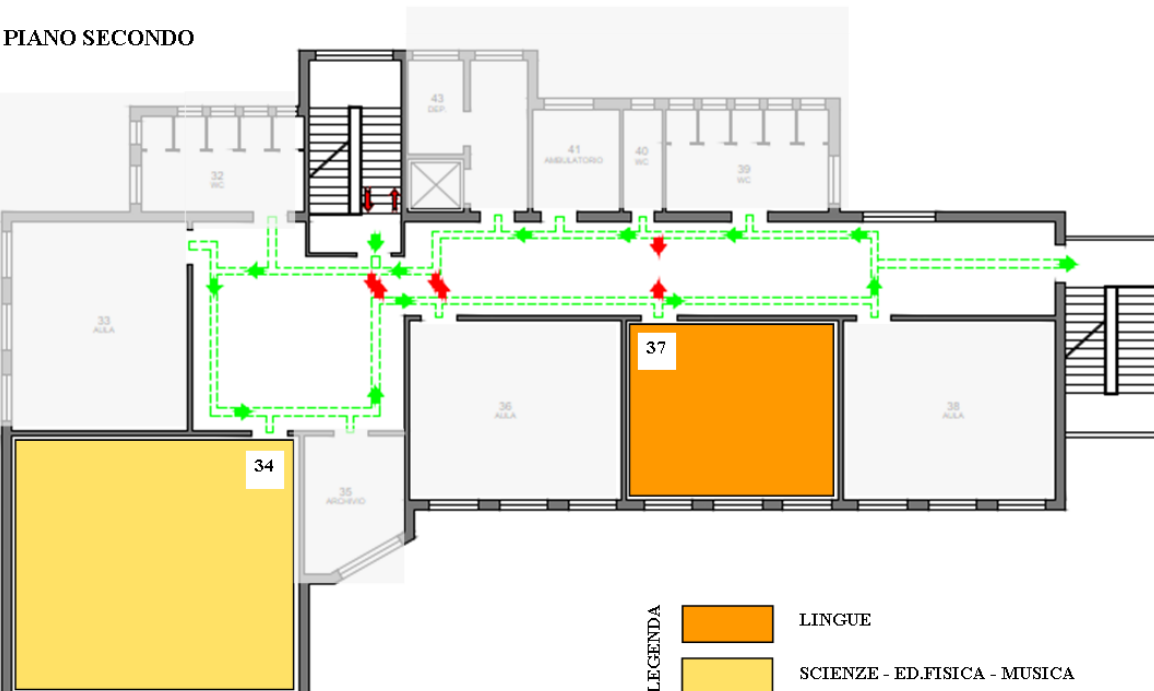
Sito internet: www.icgallicano.edu.it - PEO: rmic8ab006@istruzione.it; PEC:
rmic8ab006@pec.istruzione.it

PLESSO SECONDARIA GALLICANO

PIANO PRIMO



PIANO SECONDO



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 MERITO UFFICIO
SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO ISTITUTO
COMPENSIVO

VIA TRE NOVEMBRE, 11 00010 GALLICANO NEL LAZIO (ROMA)
C.F. 93008540580 – CODICE UNIVOCO: UFYPGR TEL. 0687807730

Sito internet: www.icgallicano.edu.it - PEO: rmic8ab006@istruzione.it; PEC:
rmic8ab006@pec.istruzione.it

Il progetto è altresì rivolto all'Area Inclusione, un'attenzione che ha sempre contraddistinto l'Istituto, prevedendo l'acquisizione di SUITE DI PROGRAMMI PER TUTTE LE DISCIPLINE PER L'ACCESSIBILITA' - PER CAPIRE E ESSERE CAPITI - programma/i (inclusi dispositivi dedicati) per scrivere testi simbolizzati (comprese le lingue straniere) e per creare una grande varietà di attività didattiche attraverso l'uso di griglie di simboli e/o di testo. (Tipo "Symwriter o Texthelp") - 1 LICENZA X PLESSO.

Le nuove tecnologie acquisite, permetteranno di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo, per arrivare a potenziare all'interno di ciascun'aula anche problem posing e problem solving. Andremo poi a potenziare le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso attivo e consapevole alle risorse digitali per apprendere un modo di accedere al digitale e di viverlo in modo consapevole, sicuro, critico.

Sarà privilegiata la didattica esperienziale, cooperativa e collaborativa anche con setting d'aula appositamente predisposti e rimodulabili. Gli studenti saranno la parte attiva di una didattica basata sul problem posing e problem solving.

Sarà fondamentale potenziare le competenze digitali di tutti gli studenti per renderli consumatori e produttori consapevoli delle risorse digitali.

Il progettista
prof. Gregorio Muzzi