



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Unità di missione per il Piano nazionale di ripresa e resilienza



Informazioni avviso/decreto

Titolo avviso/decreto

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

Codice avviso/decreto

M4C1I3.2-2022-961

Descrizione avviso/decreto

L'Azione 1 "Next Generation Classrooms" ha l'obiettivo di trasformare almeno 100.000 aule delle scuole primarie, secondarie di primo grado e secondarie di secondo grado, in ambienti innovativi di apprendimento. Ciascuna istituzione scolastica ha la possibilità di trasformare la metà delle attuali classi/aule grazie ai finanziamenti del PNRR. L'istituzione scolastica potrà curare la trasformazione di tali aule sulla base del proprio curriculum, secondo una comune matrice metodologica che segue principi e orientamenti omogenei a livello nazionale, in coerenza con gli obiettivi e i modelli promossi dalle istituzioni e dalla ricerca europea e internazionale.

Linea di investimento

M4C1I3.2 - Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

Dati del proponente

Denominazione scuola

SIMONE DE MAGISTRIS

Codice meccanografico

MCIC80300A

Città

CALDAROLA

Provincia

MACERATA

Legale Rappresentante

Nome

FABIOLA

Cognome

SCAGNETTI

Codice fiscale

SCGFBL66L47E783X

Email

mcic80300a@istruzione.it

Telefono

0733905644

Referente del progetto

Nome

Roberto

Cognome

Broccolo

Email

roberto.broccolo@iccaldarola.edu.it

Telefono

3295396396

Informazioni progetto

Codice CUP

I94D22002840006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-10476

Titolo progetto

Cittadini dell'era digitale

Descrizione progetto

In coerenza con il Piano triennale dell'offerta formativa 2022-2025 e con il relativo Piano di Miglioramento, il progetto intende rispondere alla priorità individuata nel Rapporto di Autovalutazione: Formazione di un cittadino capace di usare in modo consapevole, responsabile e creativo le tecnologie digitali. Ci poniamo quindi il traguardo di sviluppare nelle alunne e negli alunni maggiori competenze digitali e di ridurre la percentuale studenti e studentesse con fragilità e con limitate competenze di base. Gli ambienti di apprendimento saranno innovati grazie al potenziamento delle strumentazioni esistenti e all'introduzione di spazi che favoriscano la collaborazione, l'inclusione e l'utilizzo consapevole, responsabile e creativo delle tecnologie. Spazio e la tecnologia saranno ripensati per creare ambienti inclusivi, immersivi e orientati alla collaborazione, al debate, alla fruizione e produzione creativa di contenuti artistici, musicali secondo un approccio STEAM transdisciplinare. In particolare si punta dotare tutti i plessi di tutto ciò che occorre per l'implementazione del Curriculum digitale adottato dall'Istituto e consultabile al seguente link: <https://curriculum-digitale.iprase.tn.it/> Il curriculum, già validato e messo a disposizione da IPRASE come ente di ricerca educativa, sulla base di DigComp 2.2., copre tutte le 5 aree e i 21 descrittori del framework DigComp e consente di intraprendere immediatamente una fase di formazione dei docenti sul DigComp 2.2 e sulla sua possibile applicazione nei percorsi formativi.

Data inizio progetto prevista

01/01/2023

Data fine progetto prevista

31/12/2024

Dettaglio intervento: Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

Intervento:

M4C1I3.2-2022-961-1021 - Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

Descrizione:

Le scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado procedono a redigere il progetto di trasformazione per almeno la metà delle classi in ambienti di apprendimento innovativi, sulla base di quanto previsto nel paragrafo 2 del Piano "Scuola 4.0", cui si fa più ampio rinvio.

Indicazioni generali

La sezione descrive il quadro operativo complessivo dell'intervento con particolare riferimento al numero e alla tipologia degli ambienti di apprendimento che si intende realizzare con la descrizione degli ambienti fisici di apprendimento innovativi con le risorse assegnate e delle relative dotazioni tecnologiche che saranno acquistate, alle innovazioni organizzative, didattiche, curricolari, metodologiche che saranno intraprese a seguito della trasformazione degli ambienti, all'inclusività delle tecnologie utilizzate per gli studenti con bisogni educativi speciali e con disabilità, alle modalità organizzative del gruppo di progettazione e alle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati da parte di docenti e alunni. I campi sono tutti obbligatori, in caso di necessità devono essere compilati indicando il valore "0" (zero) oppure "Nessuno/Nessuna" esprimendone l'esito negativo.

1. Analisi preliminare e ricognizione degli spazi e delle dotazioni esistenti

Ricognizione degli spazi di apprendimento esistenti, degli arredi, delle attrezzature e dei dispositivi già in possesso della scuola che saranno integrati nei nuovi ambienti, con particolare riferimento ai dispositivi acquisiti con le risorse dei progetti in essere del PNRR (didattica a distanza, didattica digitale integrata, etc.).

Gli spazi esistenti da integrare nei nuovi ambienti sono i seguenti: - Un laboratorio di informatica, dotato di pc fissi in parte obsoleti e in numero insufficiente, nella scuola secondaria di Caldarola - due laboratori polifunzionali della primaria di Caldarola attrezzati con kit di robotica educativa (We-Do 2.0; EV3 Mindstorm e tappeti di passate edizioni della First Lego League) e Digital Board - laboratorio scientifico dotato di LIM, lavandino, un microscopio, alcuni kit di chimica e fisica - laboratorio di arte e arti visive con videocamere, con tavoli da disegno e sgabelli, LIM, forno per la ceramica - atelier creativo con Digital Board, alcuni tablet, carrelli per la ricarica di tablet e pc portatili - aula polifunzionale con parete divisoria scuola secondaria di Belforte del Chienti con stampanti 3D, laser-cutter, spazio per discussione - aule tradizionali primaria Belforte del Chienti - laboratorio di creatività primaria Camporotondo di Fiastrone con stampante 3D e laser-cutter

2. Progetto e ambienti che si intendono realizzare

Descrizione generale degli ambienti di apprendimento innovativi che si intende allestire con l'Azione 1 del Piano Scuola 4.0 e delle finalità didattiche connesse con la loro realizzazione.

Il progetto intende favorire un approccio attivo e motivante all'apprendimento; rendere più inclusivi gli ambienti scolastici; migliorare le competenze digitali degli alunni e delle alunne e la loro consapevolezza nei confronti degli strumenti e del mondo digitale in cui vivono; favorire la personalizzazione del processo di insegnamento-apprendimento; promuovere attività collaborative tra studenti; favorire l'attuazione del Curricolo digitale che è parte integrante del PTOF. Attuare le priorità e i traguardi individuati nel Piano di Miglioramento 2022/25 riportati di seguito: Priorità: Formazione di un cittadino capace di usare in modo consapevole, responsabile e creativo le tecnologie digitali. Traguardo: Ridurre i livelli più bassi (C e D) nella certificazione delle competenze digitali al termine della scuola primaria e della secondaria di primo grado. Descrizione generale degli ambienti flessibili e innovativi: Ambienti FabLab con Editoria digitale e a stampa Ambiente di apprendimento dedicato alla musica di insieme con attrezzature utilizzabili per la composizione musicale, produzione e fruizione di musica assistita dal software e per la registrazione audio di performance dal vivo Ambienti di apprendimento STEAM e robotica educativa, con angolo di esplorazione del metaverso Laboratorio scientifico attrezzato Laboratori attrezzati di creatività e arti visive Ambienti attrezzati per debate Laboratori per l'inclusione, aula immersiva, con pareti interattive, apprendimento attivo

Sulla base di quanto indicato nel Piano "Scuola 4.0", l'istituzione scolastica ha stabilito di adottare un sistema basato su

- Aule "fisse" assegnate a ciascuna classe per l'intera durata dell'anno scolastico
- Ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, con rotazione delle classi
- Ibrido (entrambe le soluzioni precedenti)

Tipologia, numero e descrizione degli ambienti che saranno realizzati (il totale del numero degli ambienti deve essere almeno pari al valore target assegnato; inserire una riga per ciascun ambiente previsto; nel caso di ambienti con le stesse caratteristiche, indicare il numero complessivo previsto)

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
FabLab Editoria digitale e a stampa	2	pc, stampanti, laser cutter, sw editoria, rilegatura	supporti per stampanti	apprendimento attivo e collaborativo

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
STEAM e robotica educativa	3	pc, kit robotica, stampanti 3D	carrelli per laboratori mobili	thinkering, making
Angolo immersivo	1	visori, dispositivi aula immersiva		inclusione, esplorazione del metaverso
Ambiente musica di insieme	2	device e software specifici per la produzione e la scrittura e montaggio digitale di musica		cooperazione
Laboratorio creatività, debate	2	pc, software design, software stampa, digital board, tablet, penne 3D, arti vivise	armadietti	creatività, imparare ad imparare
Laboratorio scientifico	1	pc, kit chimica, fisica, device per simulazione		apprendimento per scoperta

Innovazioni organizzative, didattiche, curriculari e metodologiche che saranno intraprese a seguito della trasformazione degli ambienti

Laboratori interdisciplinari a classi aperte sia alla scuola primaria che alla secondaria di 1° grado
Implementazione del curriculum digitale inserito nel PTOF 2022/25 e in via di sperimentazione Apprendimento cooperativo Debate Attuazione dei tre costrutti dell'Educazione civica nel curriculum verticale integrato (PTOF), con particolare riferimento al n.3: 1) Io partecipo 2) Io mi prendo cura 3) Io sono consapevole (Cittadinanza digitale)

Descrizione dell'impatto che sarà prodotto dal progetto in riferimento alle componenti qualificanti l'inclusività, le pari opportunità e il superamento dei divari di genere.

La possibilità per gli studenti di accedere alle strumentazioni facilita la realizzazione di lavori di gruppo che incoraggiano l'apprendimento collaborativo e cooperativo. L' apprendimento partecipato si realizza attraverso esperienze di esplorazione e interattività che favoriscono la conoscenza dell' altro e aiutano nei processi di integrazione tra pari anche in presenza di svantaggio. Il digitale anzitutto è: collaborazione e partecipazione, è strumento del fare e del conoscere che consente in sincrono la compartecipazione di tutte le parti del processo di insegnamento/apprendimento favorendo l'inclusività.

Composizione del gruppo di progettazione

- Dirigente scolastico
- Direttore dei servizi generali ed amministrativi
- Animatore digitale
- Studenti
- Genitori
- Docenti
- Funzioni strumentali o collaboratori del Dirigente

- Personale ATA
- Altro-Specificare

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Lo staff, coordinato dalla Dirigente scolastica, elabora il progetto facendo in modo che esso mantenga sempre la sua aderenza al PTOF e al Piano di Miglioramento approvati per il triennio 2022/25, con particolare attenzione alle priorità strategiche e ai traguardi relativi agli esiti degli studenti. Il personale ATA, coordinato dal DSGA, implementa gli aspetti amministrativi e coadiuva alla corretta realizzazione dei vari passaggi. L'Animatore Digitale e i docenti del team digitale coadiuvano la Dirigente e il DSGA nella individuazione degli 11 ambienti da rinnovare grazie al progetto secondo un principio di equità, coinvolgendo tutti i plessi della primaria e della secondaria di 1° grado, tenendo conto del numero degli alunni e delle fragilità emerse dai rapporti Invalsi. La Dirigente e il DSGA organizzano periodicamente opportuni raccordi e momenti di sintesi.

Misure di accompagnamento previste dalla scuola per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati

- Formazione del personale
- Mentoring/Tutoring tra pari
- Comunità di pratiche interne
- Scambi di pratiche a livello nazionale e/o internazionale
- Altro-Specificare

Descrizione delle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati

Ogni componente del gruppo contribuisce per la propria competenza all'avanzamento del progetto: l'animatore digitale si occuperà di recepire i bisogni formativi dei docenti e degli alunni e di prefigurare scenari didattici innovativi; la funzione strumentale per l'inclusione avvanzerà proposte in merito alle attività da realizzare con gruppi e classi; il team per l'innovazione (composto da docenti di tutti i plessi) fungerà da tramite nei confronti di tutti i docenti attraverso attività di peer tutoring. L'animatore digitale si occuperà di organizzare la formazione dei docenti mirata ai nuovi ambienti ibridi. La rete nazionale DIGITAL HIGHLIGHTS (Capofila IIS Bassano del Grappa) di cui l'Istituto fa parte costituirà un ambito privilegiato con di confronto a livello nazionale per il monitoraggio e la validità del progetto.

Indicatori

INDICATORI: compilare il valore annuale programmato di alunne e alunni, studentesse e studenti, docenti, che effettuano il primo accesso ai servizi digitali realizzati o attivati negli ambienti innovativi. TARGET: precompilato dal sistema con il target definito nel Piano Scuola 4.0.

Codice	Descrizione	Tipo indicatore	Unità di misura	Valore programmato
C7	UTENTI DI SERVIZI, PRODOTTI E PROCESSI DIGITALI PUBBLICI NUOVI E AGGIORNATI	C - COMUNE	Utenti per anno	350

Target

Target da raggiungere e rendicontare da parte del soggetto attuatore entro il trimestre e l'anno di scadenza indicato

Nome Target	Unità di misura	Valore target	Trimestre di scadenza	Anno di scadenza
Le classi si trasformano in ambienti di apprendimento innovativi grazie alla Scuola 4.0	Numero	11	T4	2025

Piano finanziario

Voce	Percentuale minima	Percentuale massima	Percentuale fissa	Importo
Spese per acquisto di dotazioni digitali (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.)	60%	100%		60.417,91 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		10.000,00 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		0,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		7.824,21 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			78.242,12 €	

Dati sull'inoltro

Dichiarazioni

- Il Dirigente scolastico, in qualità di legale rappresentante del soggetto attuatore, dichiara di obbligarsi ad assicurare il rispetto di tutte le disposizioni previste dalla normativa comunitaria e nazionale, con particolare riferimento a quanto previsto dal regolamento (UE) 2021/241 e dal decreto-legge 31 maggio 2021, n. 77, convertito, con modificazioni, dalla legge 29 luglio 2021, n. 108, dalle disposizioni dell'Unità di missione del PNRR presso il Ministero dell'istruzione e del Ministero dell'economia e delle finanze, nonché l'adozione di misure adeguate volte a rispettare il principio di sana gestione finanziaria secondo quanto disciplinato nel regolamento finanziario (UE, Euratom) 2018/1046 e nell'articolo 22 del regolamento (UE) 2021/241, in particolare in materia di prevenzione dei conflitti di interessi, delle frodi, della corruzione e di recupero e restituzione dei fondi indebitamente assegnati.
- Il Dirigente scolastico si impegna altresì a garantire, nelle procedure di affidamento dei servizi, il rispetto di quanto previsto dal decreto legislativo 18 aprile 2016, n. 50, a utilizzare il sistema informativo dell'Unità di missione per il PNRR del Ministero dell'istruzione, finalizzato a raccogliere, registrare e archiviare in formato elettronico i dati per ciascuna operazione necessari per la sorveglianza, la valutazione, la gestione finanziaria, la verifica e l'audit, secondo quanto previsto dall'articolo 22.2, lettera d), del regolamento (UE) n. 2021/241 e tenendo conto delle indicazioni che, a tal fine, verranno fornite, a provvedere alla trasmissione di tutta la documentazione di rendicontazione afferente al conseguimento di milestone e target, ivi inclusi quella di comprova per l'assolvimento del DNSH, garantire il rispetto degli obblighi in materia di comunicazione e informazione previsti dall'articolo 34 del regolamento (UE) n. 2021/241.

Data

04/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.