



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



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



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

S.ANGELO IN VADO

Codice meccanografico

PSIC80400P

Città

SANT'ANGELO IN VADO

Provincia

PESARO E URBINO

Legale Rappresentante

Nome

Sabrina

Cognome

Franciosi

Codice fiscale

FRNSRN70T70D972I

Email

sabrinafranciosi@icsvado.edu.it

Telefono

3668915312

Referente del progetto

Nome

Sabrina

Cognome

Franciosi

Email

sabrinafranciosi@icsvado.edu.it

Telefono

3668915312

Informazioni progetto

Codice CUP

C24D22003330006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-16289

Titolo progetto

A scuola di futuro...

Descrizione progetto

Il progetto previsto dall'utilizzo dei fondi PNRR trova i suoi obiettivi educativi e le sue finalità operative nel titolo che è stato individuato, in quanto, mediante la disponibilità della strumentazione digitale descritta, nonché l'impiego delle necessarie metodologie didattiche, intende fornire un modello alternativo alla didattica tradizionale, caratterizzato da fondamentali aspetti inclusivi e collaborativi. In particolare, dai confronti interni al personale scolastico, oltre che dalle osservazioni rivolte al territorio e all'intero contesto nazionale, sono emerse nuove esigenze formative degli alunni che, specialmente dopo i due difficili anni della pandemia, hanno messo in luce la necessità di adottare nuove metodologie di insegnamento e, più in generale, di socializzazione. Il primo imprescindibile passaggio è quello di puntare alla costruzione di ambienti in grado di favorire la crescita di un clima positivo ed empatico, quale elemento fondante per lo sviluppo di relazioni serene fra gli alunni: sempre più spesso, infatti, stanno emergendo difficoltà di carattere emotivo e affettivo, che hanno bisogno di essere ascoltate dalla scuola, che ha il compito primario di garantire il benessere di tutti i suoi componenti. Solamente partendo da questa visione di base, che mira a considerare le relazioni tra le persone come pietra angolare di tutte le attività della scuola, sarà possibile pensare al conseguimento di quel successo formativo che è la destinazione di scopo del sistema scolastico italiano. Tutto questo, naturalmente, non potrà essere assicurato se non dall'impiego di metodologie che sappiano prendere le distanze dalla didattica frontale e trasmissiva che ha caratterizzato le generazioni precedenti; allo stesso tempo, sarà necessario portare gli alunni e il personale docente su un terreno innovativo anche dal punto di vista della strumentazione utilizzata. Le metodologie individuate come prioritarie per la costruzione di relazioni sono riconducibili al cooperative learning, al mentoring e al peer tutoring, sempre mettendo al centro quelle competenze sociali che sono il punto di partenza di ogni esperienza di socializzazione. Tutto questo costituisce la rete attuativa di una didattica che avrà una forte e decisiva implementazione nella direzione laboratoriale, al fine di portare gli alunni a sperimentare le proprie abilità e competenze su casi concreti, attraverso l'esecuzione di compiti di realtà, resi possibili dall'utilizzo di strumentazioni digitali, sia hardware che software, di ultima generazione, in grado di coinvolgere in maniera immersiva gli studenti, portando ciascuno di loro, e soprattutto coloro che hanno delle difficoltà di apprendimento o delle vere e proprie disabilità, ad accedere all'apprendimento da intendersi non come una capacità di ricevere e di acquisire contenuti, ma soprattutto come un'abilità nel costruire percorsi e scenari personalizzati nella risoluzione di problemi reali. Una dimensione didattica di questo tipo, fondata sulle nuove tecnologie digitali, ha lo scopo di mettere gli alunni nelle condizioni di essere in grado di usare risorse diverse, contestualizzando gli strumenti; di saper lavorare in gruppo, collaborare, dimostrando responsabilità ma anche autonomia; di formulare giudizi, prendere decisioni, e individuarne le conseguenze; di mettere in campo soft skills spesso di carattere relazionale, non riconducibili a singoli ambiti, ma prevalentemente interdisciplinari.

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.).

Nel corso di questi tre anni la scuola si è dotata di dispositivi digitali grazie ai PON dedicati. Nel plesso di Borgo Pace ci sono 2 monitor con pc portatile, 1 LIM con pc portatile e videoproiettore, 2 pc portatili, 1 tavoletta grafica, 6 pc asus, 6 tablet android 4.0, 4 pc fissi con tastiere e mouse wireless, 1 stampante HP, 3 cuffie trust, 1 stereo thomson e 1 sony con casse, 1 schermo tv. Nel plesso di Mercatello 6 monitor con pc portatile, 3LIM (didaskalos con proiettore) e pc portatile, 1 schermo touch su carrello con pc portatile, 1 tablet, 3 notebook, 1 stampante 3D, 2 stampanti laser (laserjet HP) e 1 a colori, 2 tavolette grafiche, tastiere e mouse wireless, 15 chromebook. Nel plesso di Sant'Angelo 10 monitor con pc portatile, 3 Lim, 6 pc portatili, 20 chromebook, 2 pc fissi, 1 stampante laser, 1 stampante 3D, 6 Tavolette grafiche, 10 Tastiere wireless e 10 Mouse wireless, 12 Visori VR, 1 lettore DVD portatile. Nel plesso di scuola primaria di Borgo Pace sono presenti tre aule che, provviste di dotazioni minime, saranno utilizzate quotidianamente per le attività curricolari e per le attività laboratoriali. Nei plessi di Mercatello e di sant'Angelo sono stati individuati due ambienti da innovare per l'apprendimento tecnico - scientifico e per quello artistico - umanistico e come biblioteca. Le altre aule, disciplinari, saranno dotate di strumentazione minima per una quotidiana didattica digitale inclusiva.

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.

Grazie ai fondi PNRR intendiamo adottare una soluzione ibrida e realizzare all'interno dell'istituto 13 ambienti fisici di apprendimento innovativi. Riorganizzeremo gli spazi in modo da destinare agli studenti degli ambienti dedicati e per le lezioni artistiche e umanistiche e per le lezioni tecnico-scientifiche. Acquisiremo e lavoreremo con arredi flessibili, rimodulabili, che supportino l'adozione di metodologie di insegnamento innovative, inclusive e variabili. Il maggior investimento sarà rivolto a soluzioni che permettano la distinzione chiara tra gli ambienti tematici creati, per potenziare a largo raggio le competenze disciplinari più strettamente legate alla materia che vi si svolgerà. A questi andremo ad unire una dotazione tecnologica: nuove digital boards e software, acquisteremo accessori minimi per le Digital board preesistenti, notebook Windows con carrelli con ricarica intelligente per il risparmio energetico che saranno selezionati, in forma condivisa, dai vari docenti, in base alle diverse esigenze ed obiettivi curricolari. Tali strumenti sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo. Si realizzerà un ambiente speciale, a disposizione di tutte le classi dell'istituto: una biblioteca digitale e stazione podcast. Doteremo ogni plesso di un kit di videoconferenza con telecamera mobile e microfoni da tavolo per garantire lo scambio tra plessi e tra gli alunni con l'esterno. Al fine di poter garantire l'efficiente utilizzo di tali dispositivi, in questo progetto sarà previsto anche un potenziamento della rete all'interno dei plessi interessati.

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.)
laboratorio tecnico - scientifico	1	monitor, pc portatili, kit robotica e coding, software	arredi modulari e flessibili per consentire rapide configurazioni	Rendere coinvolgente e stimolante l'apprendimento di discipline particolarmente tecniche, sviluppare le attività laboratoriale e l'approccio esperienziale.
laboratorio artistico - umanistico con biblioteca innovativa	1	tavolette grafiche, pc portatili, monitor, ebook reader, webcam, software	arredi modulari e flessibili per consentire rapide configurazioni	Potenziare l'ascolto e la lettura di immagini, sviluppare le attività laboratoriali, avvicinare gli alunni alla scoperta del se, aumentare le capacità espressive, rafforzare il gusto del bello.
aule	11	monitor, pc portatili, carrelli per ricarica, webcam con microfoni, cuffie, software, visori	arredi modulari e flessibili per consentire rapide configurazioni	Rendere la didattica quotidiana coinvolgente e inclusiva, stimolare gli alunni alla partecipazione anche in gruppo, potenziare la capacità di fruizione dei contenuti da parte degli studenti

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

Si prevede l'uso del tablet e del pc, da parte degli studenti, per la fruizione dei libri di testo digitali e dei contenuti multimediali e interattivi, lo svolgimento dei compiti su padlet, jamboard e altre piattaforme che consentano la condivisione e la collaborazione con i docenti e tra alunni anche di classi e plessi diversi; l'uso degli stessi dispositivi e piattaforme da parte degli insegnanti per la produzione e digitalizzazione dei materiali didattici che possono essere adattati di volta in volta alla classe o ai singoli alunni e condivisi tra i docenti. Si punta alla fruizione di contenuti messi a disposizione nei portali delle biblioteche digitali (libri, quotidiani, cinema, musica, audiolibri, letteratura italiana, fonti storiche), per avviare gli alunni a nuove forme di ricerca e di studio in luoghi virtuali che possano garantire la certezza delle fonti e la veridicità delle informazioni. In ambienti di apprendimento innovativi (colorati e dotati di spazi flessibili, modulari e polifunzionali) sarà possibile realizzare attività di role play, debate, storytelling particolarmente mirate al potenziamento delle competenze socio-emotive e di quelle trasversali: capacità di lavorare in gruppo; capacità di comunicare; pensiero critico che nasce dal confronto quotidiano tra alunni e insegnanti-tutor; autocontrollo. L'affidamento agli alunni di project work attraverso il tinkering, veicolerà l'apprendimento attraverso il fare. L'approccio innovativo consigliato per l'apprendimento delle discipline STEAM, incoraggia gli alunni a sperimentare e li stimola a risolvere i problemi, anche attraverso il coding. Il docente promuove una serie di attività che possono essere realizzate in gruppo, sotto forma di gioco o sfida. Lo scopo è quello di realizzare oggetti a partire dall'utilizzo di materiali di recupero, fino ad arrivare alla progettazione e realizzazione di oggetti anche con la stampante 3D. Inoltre progettazione, documentazione e rielaborazione di contenuti che riguardano la metodologia del Service Learning, la quale consente di apprendere a partire dall'esperienza vissuta all'interno di un contesto reale e, allo stesso tempo, partecipare alla vita della comunità offrendo servizi e compiendo azioni concrete a favore della comunità stessa. In questo modo la scuola riduce la distanza tra l'apprendimento e la vita reale, in una logica di sviluppo delle competenze di cittadinanza attiva e di apprendimento permanente.

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.

L'introduzione di tali innovative tecnologie rafforzerà, tramite percorsi formativi basati sul cooperative learning, e il peer to peer, il processo di inclusione. Le esperienze formative rafforzeranno le tematiche della pari opportunità e di rafforzare il processo di superamento dei divari di genere andando a promuovere ed a rafforzare la collaborazione di studenti e studentesse (storicamente meno stimolate ad impegnarsi nell'ambito delle materie STEAM) in un approccio formativo fortemente sfidante e collaborativo. Infatti le esperienze, condotte mediante approcci formativi propri dell'attività sperimentale (il project based learning, inquiry based learning), promuoveranno e rafforzeranno sia l'accrescimento della cooperazione e delle relazioni fra studenti, fra docenti e fra studenti e docenti. Gli innovativi approcci permetteranno di stimolare e rafforzare i processi di inclusione e personalizzazione della didattica mediante la maggiore flessibilità delle modalità di apprendimento.

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

Le modalità organizzative del gruppo di progettazione hanno fatto riferimento fin dall'inizio al principio della leadership condivisa, mediante il quale vengono messi in atto tutti i fondamentali processi pedagogici, didattici e decisionali del nostro Istituto. Per questa ragione, la condivisione è avvenuta sia all'interno del Collegio dei Docenti (in forma plenaria e nelle sue articolazioni dipartimentali e di team) sia all'interno dei principali gruppi organizzativi e gestionali (Referenti dei plessi, Team Digitale, Funzioni Strumentali, settore amministrativo), con il necessario confronto all'interno del Consiglio di Istituto. Solo mediante passaggi di ampia condivisione, una Istituzione scolastica potrà garantire un utilizzo reale e concreto delle attrezzature previste e una messa in campo delle metodologie miranti all'innovazione e all'inclusione. Accanto a questo è considerata costruttiva la collaborazione con partner esterni.

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

Nell'ambito dello sviluppo dei nuovi ambienti di apprendimento proposti si prevede la formazione dei docenti mediante la partecipazione a corsi organizzati ad hoc al fine di consolidare le conoscenze di base e abilitare i docenti a sviluppare percorsi didattici coerenti ed integrati con i dispositivi tecnologici e digitali messi a disposizione. Percorso di accompagnamento. L'accompagnamento nella progettazione dei nuovi ambienti di apprendimento è orientato alla sperimentazione con le classi utilizzando le dotazioni strumentali fornite nonché alla loro installazione e predisposizione.

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	275

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	13	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%		55.887,25 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		18.629,07 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		9.314,53 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		9.314,53 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			93.145,38 €	

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

27/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.

PSIC80400P - A2BD2CC - REGISTRO PROTOCOLLO - 0001256 - 27/02/2023 - IV - E