



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

I.C. DI RASTIGNANO

Codice meccanografico

BOIC82900A

Città

PIANORO

Provincia

BOLOGNA

Legale Rappresentante

Nome

CONCETTA LETIZIA

Cognome

RUSSO

Codice fiscale

RSSCCT62M59I054S

Email

concetta.russo@icrastignano.edu.it

Telefono

051 6265399

Referente del progetto

Nome

Nadia

Cognome

Tardivo

Email

nadia.tardivo@icrastignano.edu.it

Telefono

347 8328321

Informazioni progetto

Codice CUP

E84D22005930006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-16743

Titolo progetto

4.0: UNA SCUOLA RINNOVATA CHE GUARDA AL FUTURO

Descrizione progetto

Il progetto 4.0: UNA SCUOLA RINNOVATA CHE GUARDA AL FUTURO prevede -la trasformazione di alcune aule tradizionali in ambienti 4.0 con nuove attrezzature digitali e riorganizzazione dello spazio e degli arredi interni presenti; -l'allestimento di un laboratorio linguistico con software, accessori e arredi innovativi. Non serviranno spazi aggiuntivi e saranno sfruttati in modo diverso quelli esistenti. Le aule diventeranno aule-laboratorio per permettere una didattica attiva, collaborativa, inclusiva e personalizzata, centrata sull'alunno. Questo tipo di didattica sarà supportata da strumenti adeguati che miglioreranno l'esperienza di apprendimento degli alunni. In particolare l'intervento riguarderà NOVE ambienti di apprendimento della Scuola Secondaria di 1° grado ma l'innovazione avrà un impatto su tutto l'istituto. Saranno acquistate: Digital Board da installare nelle classi che attualmente ne sono sprovviste supportate da accessori per videoconferenza, software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali (stazione video, stazione podcast, stop motion); dotazioni tecnologiche che arricchiranno ogni aula 4.0, in particolare: . monitor interattivi con carrello, dispositivi (Chromebook - Tablet) per gruppi di alunni, carrelli dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico e software. In tutte le aule saranno previste dotazioni STEM di base, per potenziare a largo raggio creatività, capacità di problem-solving e, in alcuni casi, anche competenze disciplinari più strettamente legate alle STEM. Andremo poi a realizzare un laboratorio linguistico con software aggiornati a disposizione di tutte le classi dell'Istituto

Data inizio progetto prevista

03/04/2023

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 nostro Istituto abbiamo già 15 (quindici) Smart Board acquisite grazie al relativo progetto PON, che andremo a potenziare ed arricchire ulteriormente grazie a nuovi accessori e setting. Il plesso della Scuola Secondaria di 1° grado è dotato di una buona connessione internet. In queste aule sono presenti sia arredi tradizionali che banchi modulari. Sia gli alunni che i docenti hanno un account Google for Education attivo e le relative app gratuite. Negli ambienti da trasformare nel plesso della Secondaria di 1° grado "Margherita Hack", ci sono già presenti quattro smart board e 15 notebook per gli studenti. Le nuove smart board, Chromebook e Tablet che andremo ad acquisire andranno ad arricchire la dotazione di dispositivi che la scuola ha già acquistato grazie al Decreto sostegni: in questo modo potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque priorità ai soggetti più fragili

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 realizzare, all'interno dell'Istituto NOVE ambienti innovativi. Nel plesso della Scuola Secondaria di 1° grado "Margherita Hack" realizzeremo 8 aule 4.0 per tutte le classi di 1^ - 2^ e 3^ . Saranno riutilizzati gli arredi già presenti, mentre verranno acquisite, alcune Digital board, che andranno ad integrare quelle già presenti nell'Istituto - supportate da accessori per videoconferenza, software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali. Tutte le aule saranno dotate di dispositivi personali (Chromebook - Tablet) di carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi ed una serie di robot educativi da assemblare in ciascuna aula, con relativi accessori per lo sviluppo del pensiero computazionale da parte degli studenti. Tali strumenti sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo e peer learning. Andremo poi a realizzare un laboratorio linguistico, a disposizione di tutte le classi dell'Istituto, che consentirà un apprendimento semplificato della letto-scrittura e un miglioramento dei risultati delle prove INVALSI di Inglese.

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.)
Aula 4.0	8	Ambiente integrato con monitor interattivo fisso (Chromebook o Tablet) con carrello di ricarica e la protezione dei dispositivi.	Gli spazi e gli arredi esistenti vengono riorganizzati per cambiare la configurazione dell'aula.	Attuazione di diverse metodologie didattiche che consentono di includere tutti gli alunni e sviluppare il pensiero critico, le abilità di analisi, di Problem Solving e di Peer Education.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula Informatica Inclusiva SS1° ¿Margherita Hack¿	1	Aula integrata con accessori digitali e software dedicati allo studio della lingua inglese e all¿inclusione	Gli spazi e gli arredi esistenti vengono riorganizzati per cambiare la configurazione dell¿aula.	Attuazione di diverse metodologie didattiche che faciliteranno l¿apprendimento della letto-scrittura e della seconda lingua e renderanno più personalizzabile e inclusiva la didattica . Attuazione di d

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

In un mondo in cui si va sempre più incontro a metodi creativi di risoluzione dei problemi, gli ambienti di apprendimento, dotati di strumenti digitali e arredi modulari, favoriscono un insegnamento innovativo ed efficace per tutti e possono cambiare la configurazione in base alle attività disciplinari e alle metodologie didattiche fornendo un sostegno alla didattica tradizionale. Questi, arricchiti dalle nuove tecnologie acquisite, permettono di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica laboratoriale e di cooperative learning per arrivare a potenziare all¿interno di ciascuna aula la costruzione attiva della conoscenza tramite problem solving e pensiero computazionale. Le finalità che si vogliono conseguire con questo progetto sono quelle di potenziare le competenze digitali dei nostri studenti, consentendo loro un accesso consapevole e sicuro alle risorse digitali, rendendoli utenti critici e non passivi. È fondamentale che i nuovi ambienti creati abbiano al centro gli studenti, il loro benessere affinché possano esprimersi nel modo a loro più congeniale. I ragazzi saranno attori in un ambiente di apprendimento attivo, stimolante e collaborativo.

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.

Gli ambienti che si intendono realizzare sono volti a rendere sempre più personalizzabile l¿esperienza d¿apprendimento per incrementare il benessere dell¿alunno attraverso esperienze efficaci e inclusive, adatte alle esigenze di ognuno per contrastare la dispersione scolastica e offrire a tutti pari opportunità e per includere nelle lezioni anche gli studenti che non potranno essere in classe, o che saranno costretti ad assentarsi per alcuni periodi . Consentiranno, attraverso lo sviluppo del pensiero computazionale, la realizzazione di attività per contrastare stereotipi e pregiudizi di genere rispetto alle materie scientifiche, per rendere le ragazze sempre più consapevoli della loro attitudine nelle materie scientifiche.

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

Il gruppo di progettazione alternerà momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici garantiti dalle tecnologie e da file condivisi. Il Dirigente scolastico, insieme al referente di progetto, ha individuato il gruppo di lavoro, composto da figure professionali indispensabili. Abbiamo individuato e incaricato i diversi componenti del team, e assegnato loro i compiti e le responsabilità connesse. Per quanto riguarda le infrastrutture di progetto, ovvero gli strumenti necessari all'organizzazione e alla gestione delle attività come luoghi di lavoro, esse fondamentalmente consisteranno in fogli di lavoro condivisi (Google Fogli), documenti di testo, videoconferenze e un puntuale calendario condiviso delle risorse

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

Parte delle tecnologie individuate si basa su risorse formative per docenti e studenti messe liberamente a disposizione dai produttori: visto che la tecnologia prescelta è Google for Education ci riferiremo alle risorse pubblicate nel portale Education di Google : - @ icrastignano.edu.it - e andremo a prevedere, nel corso dell'anno 2023 e più intensamente a partire dal 2024/2025 momenti di formazione, condivisione e confronto su questi materiali rivolti sia ai docenti che agli studenti stessi, specie a quelli delle prime classi. In questo modo ci assicureremo un bagaglio gratuito di risorse ed esperienze condivise da cui partire.

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	160

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	10	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%		42.474,32 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		14.158,09 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		7.079,04 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		7.079,04 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			70.790,49 €	

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

14/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.