



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. "G. FERRARIS" SPELLO

Codice meccanografico

PGIC82300G

Città

SPELLO

Provincia

PERUGIA

Legale Rappresentante

Nome

MARIA GRAZIA

Cognome

GIAMPE'

Codice fiscale

GMPMGR63D57D653V

Email

pgic82300g@istruzione.it

Telefono

3200466318

Referente del progetto

Nome

Maria

Cognome

Genovese

Email

mgmalachite3@gmail.com

Telefono

3299268673

Informazioni progetto

Codice CUP

C24D22002280006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-14325

Titolo progetto

RINNOVIAMO PER MIGLIORARE

Descrizione progetto

Il progetto Next Generation Classrooms rappresenta un'opportunità per il nostro Istituto per costruire ed implementare ambienti innovativi di apprendimento. Nel nostro Istituto da alcuni anni si sente l'esigenza di una forte innovazione didattica per la quale si realizzano, per alcune classi, attività di coding, robotica, scientifico-laboratoriali, dedicate ad un numero limitato di studentesse e studenti. Riconoscendo positiva la resa e l'efficacia delle esperienze sui soggetti coinvolti, con il finanziamento, vorremmo rendere le attività STEAM più sistematiche e trasversali, per coinvolgere un numero più ampio di alunne e alunni. Gli ambienti da realizzare, saranno stimolanti e adattabili alle attività che in essi saranno svolte, in particolare: presentazione e condivisione di idee; attività di ricerca, progettazione e collaborazione tra pari; osservazione, sperimentazione e creazione. Ciascun ambiente sarà un vero ecosistema di interazione, condivisione, cooperazione che integrerà le tecnologie e accoglierà metodologie innovative, attraverso l'utilizzo di dispositivi per lo studio delle STEAM, l'integrazione tra aula fisica e ambiente virtuale, l'apprendimento del pensiero computazionale, la promozione di scrittura, lettura e dibattito tra pari, il potenziamento delle lingue straniere, l'espressione multimediale creativa. Possiamo rispondere a queste esigenze mettendo in campo un forte rinnovamento della didattica, per realizzare un ecosistema in cui tutte le componenti, umane e materiali, contribuiscano a creare attorno alla/studentessa/studente un ambiente di apprendimento integrato. Gli spazi innovati saranno ambienti di apprendimento, dove: aumentare la motivazione, le competenze disciplinari e trasversali, l'autonomia, il senso di responsabilità delle studentesse e degli studenti ed innovare la didattica, finalizzandola all'inclusione e al successo formativo. Gli alunni, nel nuovo contesto, impareranno ad utilizzare le attrezzature digitali consapevolmente, attraverso l'esperienza ludica a supporto dei loro apprendimenti. Pertanto, intendiamo acquisire strumenti, per promuovere una metodologia educativa "project based learning" (PBL) tale da coinvolgere tutte le discipline curriculari, maggiormente incentrata su dispositivi innovativi, come strumenti per il coding, il tinkering e la programmazione che riteniamo fondamentali per l'efficacia didattica e per l'acquisizione di competenze creative, digitali, di comunicazione e collaborazione, e delle capacità di problem-solving e di pensiero critico, presupposti indispensabili per una cittadinanza consapevole. Le risorse digitali e gli arredi acquistati hanno lo scopo di rendere l'esperienza di apprendimento inclusiva, motivata rendendo possibili attività maggiormente incentrate sulla personalizzazione dell'esperienza didattica. Il finanziamento contribuirà quindi all'ampliamento della dotazione tecnologica della scuola, scelta anche sulla base della prossimità degli ambienti, che ne permetta un utilizzo agevole alle diverse classi dell'Istituto. Intendiamo, inoltre, innovare parallelamente le metodologie di insegnamento e apprendimento, promuovendo attività didattiche più incentrate sull'approccio cooperativo, operativo e collaborativo.

Data inizio progetto prevista

01/03/2023

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.).

L'istituto è dotato di kit LIM/monitor interattivo, device portatili (notebook/tablet, alcuni meno performanti), e alcuni pc fissi. Il laboratorio di informatica della Scuola Secondaria è stato rinnovato completamente. In tutti i plessi e nelle aule è presente la connessione internet. Alla Scuola Secondaria sono presenti nove aule tutte dotate di monitor interattivo con notebook, connessione wifi, tre laboratori (scienze, arte, informatica) e aula polivalente, fornita di 30 notebook, 12 visori, kit LIM. È presente anche un'aula magna con kit Lim che viene utilizzato per conferenze, incontri con esperti e per le attività didattiche dei percorsi musicali. Alla Primaria sono attualmente utilizzate dodici aule dotate di LIM o monitor touch, notebook, connessione wifi ed ethernet, un'aula multimediale con 20 tablet/pc, di cui alcuni meno performanti e LIM.

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 prevede la realizzazione di 11 ambienti disciplinari (4 alla Scuola Secondaria di Primo Grado e 7 alla Primaria) all'interno dei quali gli studenti/studentesse potranno apprendere socializzando, interagendo orizzontalmente con le altre aree conoscitive, maturando consapevolezza dei propri apprendimenti. Scuola secondaria di I grado: -un ambiente specifico per le lingue straniere che sarà dotato di kit monitor touch/PC, notebook, software dedicato, cuffie con microfono, i banchi sono disponibili nella scuola e possono essere utilizzati in varie modalità. -due aule da implementare con carrelli e tecnologia digitale (ad esempio microscopi digitali), tablet, carrello di ricarica per favorire l'insegnamento/apprendimento delle discipline STEM, i banchi sono disponibili nella scuola e possono essere assemblati ad isola con una certa facilità essendo monoposto. - ambiente storytelling e scrittura creativa, attraverso la dotazione di notebook, tavolette per scrittura digitale, tablet e tavoli e sedute per la consultazione/lavoro di gruppo. Scuola Primaria - ambiente storytelling e scrittura creativa, con kit monitor interattivo/pc, tavolette per scrittura digitale, tablet, scaffali per riporre materiali, tavoli, sedute specifici per lavori a piccoli gruppi diversificati. -due- ambienti di prossimità con altre aule, saranno dotati di kit monitor touch/pc e carrelli dotati di kit per l'insegnamento apprendimento delle materie STEM, i banchi sono disponibili nella scuola e possono essere assemblati ad isola con una certa facilità essendo monoposto. -un ambiente, già aula 2.0, sarà implementato con kit di robotica e coding e digital board e notebook, scaffale per riporre i materiali digitali., i banchi trapezoidali sono già presenti, come lo è il carrello di ricarica. -un'aula sarà attrezzata con kit monitor interattivo/PC, software dedicati, notebook, cavalletti, tavolette grafiche, carrello di ricarica, per realizzare ambienti di apprendimento di natura storico/artistica, banchi, sedie, tavoli in disponibilità della scuola. -un'aula sarà attrezzata con il digital board e notebook per consentire attività digitali e giochi interattivi per l'ampliamento delle competenze disciplinari, i banchi sono disponibili nella scuola e possono essere assemblati ad isola con una certa facilità -un'aula sarà attrezzata con il digital board per consentire attività digitali e giochi interattivi per l'ampliamento delle competenze disciplinari.

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.)
Ambiente Italiano-storytelling e scrittura creativa	1	Digital board notebook docente tavolette per scrittura digitale	tavoli e sedute, scaffali per riporre i materiali già in dotazione, device compresi	Ambiente visual learning per lo sviluppo della creatività linguistica anche attraverso l'utilizzo di tecnologie digitali e contenuti in rete
Ambiente Tecnologia-Ambiente STEM 4.0	1	Digital board notebook docente kit robotica carrello ricarica già in dotazione	Scaffale per riporre i materiali	Ambiente per lo sviluppo delle competenze tecnologiche attraverso attività di ideazione, programmazione, realizzazione con materiali digitali
Ambiente Scienze STEM	2	Digital board, notebook docente, microscopi digitali, carrello con materiali scientifici		Aule di prossimità attrezzate con materiali per esperienze scientifiche digitali
Ambiente Arte- Aula STEAM	1	Notebook , tavolette grafiche, carrello ricarica, treppiede per tablet		Sviluppo e potenziamento di attività grafiche digitali
Aula classe	1	Digital board notebook docente		Ambiente per il potenziamento delle attività in aula con supporti tecnologici
Aula classe	1	Digital board ,notebook già in possesso		Ambiente per il potenziamento delle attività in aula con supporti tecnologici
Ambiente Italiano-storytelling e scrittura creativa	1	notebook docente tavolette per scrittura digitale, notebook e tablet alunni in possesso della scuola	tavoli e sedute	Ambiente per il potenziamento delle attività in aula con supporti tecnologici
Ambiente Lingue straniera: Inglese e	1	Notebook, mouse, digital board, cuffie con		Ambiente il potenziamento di esperienze personali e diversificate

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
francese		microfono, software specifico		, a seconda dei livelli degli alunni, di listening e speaking
Aula Scienze	2	Tablet, microscopi digitali, carrello con materiali, carrello di ricarica		Aula attrezzata con angolo STEM dotato di carrello per esperimenti scientifici digitali

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

La realizzazione del progetto è finalizzata all'organizzazione di ambienti innovativi, per favorire:

- l'apprendimento attivo e collaborativo di studentesse e studenti
- la collaborazione e l'interazione fra studenti e docenti
- la motivazione ad apprendere
- il benessere emotivo
- il peer learning
- lo sviluppo di problem solving
- la co-progettazione
- l'inclusione e la personalizzazione della didattica per consolidare:

- Abilità cognitive e metacognitive (come pensiero critico e creativo, imparare ad imparare, autoregolazione)
- Abilità sociali ed emotive (empatia, autoefficacia, responsabilità e collaborazione)
- Abilità pratiche e fisiche (soprattutto connesse all'uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale)

Pertanto, gli ambienti dovranno essere completamente ripensati, per diventare ambienti fisici e digitali di apprendimento (on-life), caratterizzati da innovazione degli spazi, degli arredi e delle attrezzature, ma anche e soprattutto da un nucleo portante di pedagogie innovative per il loro più efficace utilizzo. Sarà volta particolare attenzione alle tecnologie (a monitor interattivi e dispositivi personali per gran parte della popolazione scolastica), ma anche alle tecnologie più innovative, che favoriscano l'interazione con collegamenti ad ambienti virtuali per favorire l'acquisizione di nuove competenze digitali. La trasformazione fisica e virtuale degli ambienti individuati, sarà accompagnata dal cambiamento delle metodologie e delle tecniche di apprendimento e insegnamento che necessariamente richiedono formazione, sperimentazione, validazione. L'ambiente di apprendimento innovativo che si vuole realizzare è uno spazio che non si appiattisce alla sola didattica frontale, ma che promuove la didattica attiva e collaborativa e che quindi dovrà includere l'accesso a contenuti digitali e software, dispositivi innovativi per promozione di lettura e scrittura, per lo studio delle STEAM, del pensiero computazionale, dell'intelligenza artificiale e della robotica educativa, delle lingue straniere. Ogni aula diventa così un ecosistema inclusivo e flessibile che integra tecnologie e pedagogie innovative, per affrontare le trasformazioni dell'apprendimento digitale (punto n. 4 del Transforming Education Summit dell'Onu - settembre 2022).

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 realizzazione degli ambienti innovativi progettati, permetterà ad un ampio numero di studentesse e studenti di realizzare esperienze di apprendimento attivo, inclusivo che promuova interazioni tra alunne ed alunni senza distinzioni di genere, attraverso cooperative learning, co-progettazione, confronto. Le tecnologie innovative e gli arredi messi a disposizione delle alunne e degli alunni, favoriranno l'inclusione di ogni singolo studente che potrà apportare il contributo personale nelle attività proposte e che potrà avvalersi dei supporti necessari al superamento delle difficoltà personali, motivando interesse e utilizzando device e strumenti che possano potenziare le proprie capacità e sopperire alle difficoltà individuali e promuovere e sperimentare il valore della solidarietà. In particolare gli studenti con DSA, BES e a rischio dispersione, numerosi nella nostra scuola, potranno interagire con maggiori facilità grazie alla strumentazione tecnologica e ambienti motivanti.

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 team è presieduto e coordinato dal Dirigente scolastico, che avrà cura di nominare un segretario unico per tutte le riunioni del gruppo, che verbalizzerà gli argomenti oggetto di trattazione e registrerà le presenze di tutti i componenti. Per le questioni tecnico amministrative, di supporto al RUP, ne farà parte anche il DSGA. Il Team dovrà: -collaborare con il Dirigente scolastico per la progettazione esecutiva degli spazi -sostenere i colleghi nel loro utilizzo migliore I membri del Team saranno individuati tramite avviso interno e saranno retribuiti in relazione all'impegno organizzativo tramite compilazione di Time sheet di presenza, al di fuori dell'orario di servizio.

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

Affinché il progetto possa dare i migliori risultati possibili, è necessario favorire la formazione del personale docente. In particolare la scuola, fin da quest'anno organizzerà corsi sulle metodologie innovative e sulle nuove competenze digitali attraverso alcune piattaforme (Wordwall-Genially-Kahoot) e corsi di coding e robotica, grazie al supporto dell'animatore digitale. Inoltre, i docenti saranno invitati ad utilizzare i corsi promossi da SCUOLA FUTURA, (<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>) per quanto non sarà possibile organizzare in presenza. Anche la scuola polo per la formazione, individuata nell'ITT Leonardo da Vinci di Foligno, potrà presentare proposte interessanti a cui i docenti potranno attingere anche per un proficuo confronto con insegnanti di scuole diverse.

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	313

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%		50.320,00 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		14.903,26 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		7.451,63 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		1.841,42 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			74.516,31 €	

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

25/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.