



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. T.OLIVELLI VILLA CARCINA

Codice meccanografico

BSIC82600D

Città

VILLA CARCINA

Provincia

BRESCIA

Legale Rappresentante

Nome

DANIELE

Cognome

GENNARI

Codice fiscale

GNNDNL73R21B157F

Email

daniele.gennari@istruzione.it

Telefono

030881023

Referente del progetto

Nome

Daniele

Cognome

Gennari

Email

daniele.gennari@istruzione.it

Telefono

030881023

Informazioni progetto

Codice CUP

G74D23000300006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-17660

Titolo progetto

Nuovi ambienti

Descrizione progetto

Integrare la dotazione degli ambienti didattici, in termini di spazi, arredi e attrezzature, al fine di favorire negli studenti l'acquisizione di conoscenze e abilità, anche relative alle nuove tecnologie, in un'ottica di innovazione metodologica e curricolare e a fini inclusivi e di supporto alle fragilità. Stimolare l'apprendimento attivo e partecipativo.

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.).

A partire da una dotazione d'aula tradizionale, negli arredi a disposizione degli studenti, non sempre flessibili nella riconfigurazione, l'Istituto, nel tempo, ha trasformato parte dei propri spazi, e ha riconfigurato le metodologie didattiche alla base dell'offerta formativa, grazie ad un sempre maggior utilizzo delle tecnologie didattiche digitali reso possibile da diversi piani di investimento finanziati dall'Unione Europea o dal Ministero o da risorse proprie. Più specificamente la scuola è dotata di: -numero di plessi di scuola primaria e secondaria di I grado: 5; -numero classi: 38 di cui, 25 dotate di tecnologie digitali moderne, quali pannelli touch con sistemi android integrati e connessi in rete, PC portatili/fissi (scuola primaria) e 13 dotate di tecnologie digitali di prima generazione (LIM) asservite a PC fissi connessi in rete (scuola secondaria I grado); -numero laboratori di PC fissi per attività multidisciplinari: 4 di cui, uno ciascuno nei plessi di scuola primaria di Cailina Carcina e Villa (lavoro in semiclasse) e uno nel plesso di scuola secondaria di I grado; -numero laboratori di PC portatili per attività multidisciplinari: 1 nel plesso di scuola primaria di Cogozzo -numero di dispositivi individuali (portatili / tablet) : circa 100 tra tablet e PC portatili

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.

Per ognuno dei plessi di scuola primaria dell'istituto, l'idea è quella di creare un'aula polifunzionale, che consenta di promuovere una didattica inclusiva che tenga conto delle esigenze dei singoli allievi e dei loro specifici bisogni educativi, affinché ciascuno raggiunga il più alto livello di successo formativo possibile, e di creare un ambiente di apprendimento accogliente e favorevole al successo formativo di ciascun alunno, nel pieno rispetto dei differenti stili di apprendimento, valorizzando le diversità e le potenzialità (che non vanno solo accolte ma riconosciute, stimolate, trasformate in risorse e utilizzate nelle attività quotidiane per lavorare insieme). In questo modo l'ambiente diventa lo spazio del che può essere personalizzato tramite gli arredi, l'organizzazione, il setting e le strumentazioni (digitali e non) ad uso della disciplina insegnata; l'aula si fa quindi laboratorio multidisciplinare. L'introduzione delle ICT in classe, la centratura sullo studente a più riprese richiamata, invocano ad attività diversificate nelle quali l'alunno è chiamato, di volta in volta, a lavorare alla soluzione di problemi, alla produzione di materiali digitali, alla simulazione di fenomeni che hanno necessità e specificità che variano a seconda della disciplina. La strutturazione di un laboratorio multidisciplinare permetterebbe un intervento incentrato sul rafforzamento del senso di identità e appartenenza al gruppo classe con risvolti di inclusività dell'attività didattica. Tale spazio polifunzionale potrà essere utilizzato per lo svolgimento di attività utilizzando metodologie come lo Spaced Learning o il Debate, il cooperative learning e per poter sperimentare un'attività didattica personalizzata (formazione di gruppi di livello). Si prevede poi di intervenire sui singoli ambienti a disposizione delle classi di scuola secondaria di primo grado, aggiornandone la dotazione digitale d'aula, per permettere l'introduzione di ulteriori possibilità di articolazione degli interventi didattici mirati a supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale degli allievi verso la creatività, la collaborazione, la ricerca e la sperimentazione; a questo intervento si pensa di affiancare, sempre alla scuola secondaria di I grado, un numero ridotto di spazi polifunzionali, con un livello articolato di dotazioni digitali e arredi, fruibili dai diversi gruppi classe in alternanza.

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.)
Multimedialità in classe grazie ai display touch	15	Monitor touch con android integrato, connessi a Internet per accedere ai contenuti digitali presenti in rete, in grado di operare congiuntamente con dispositivi allievi.		Supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri studenti verso la creatività, la collaborazione, la ricerca e la sperimentazione
Ambiente polifunzionale per la scuola primaria	4	Monitor touch con android integrato, connesso a Internet per accedere ai contenuti digitali presenti in rete; dispositivi digitali individuali, armadio di ricarica.	È caratterizzato da arredi modulari in grado di riconfigurarsi per la creazione di gruppi/aree di lavori differenziate.	Consente agli alunni di potenziare e sperimentare l'accrescimento delle competenze di base stimolando l'attività collaborativa mediante piattaforme e spazi di condivisione.
Ambiente multidisciplinare per la scuola secondaria I grado	1	Monitor touch con android integrato, connesso a Internet per accedere ai contenuti digitali presenti in rete; dispositivi digitali individuali, armadio di ricarica, sistema audio digitale.	È caratterizzato da arredi modulari in grado di riconfigurarsi per la creazione di gruppi/aree di lavori differenziate.	Consente agli alunni di sperimentare l'accrescimento delle competenze disciplinari stimolando l'attività collaborativa anche mediante piattaforme e spazi di condivisione dei prodotti digitali.

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

Grazie all'utilizzo delle tecnologie in ambito educational, gli studenti diventano, sotto la guida del docente, autori di un personale percorso formativo. Manipolare artefatti digitali, realizzare propri elaborati, creare correlazioni logiche tra oggetti o tra ricerche effettuate in rete e confezionare il tutto in un prodotto anche multimediale diventano operazioni semplici ed immediate, a patto di supportare l'evoluzione di abilità tecnica e capacità cognitiva. Le nuove sfide possono essere affrontate adottando opportune innovazioni organizzative, didattiche, curricolari e metodologiche da intraprendere anche grazie alla trasformazione dei classici spazi aula in ambienti multidimensionali nei quali gli allievi superano gli atteggiamenti di estraneità che derivano dalle tradizionali lezioni frontali. Perseguendo tale obiettivo, saranno sperimentate le principali metodologie innovative che, inserite nel curriculum scolastico, verranno attivate nelle classi e negli ambienti coinvolti dal progetto: EAS (episodi di apprendimento situato), il debate e la flippedclassroom. Il "Learning by doing" sarà alla base della scelta degli argomenti trattati con le suddette metodologie.

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.

Inclusivo è un ambiente dove tutte le diversità vengono valorizzate così da dare a tutti pari possibilità di crescita in un sistema equo e coeso. È un luogo dove i bambini con bisogni educativi speciali vengono inclusi nell'apprendimento. La sperimentazione nel corrente anno scolastico di una classe con ambiente didattico inclusivo, strutturata mediante il sistema a "isole di apprendimento" sia omogenee per livello che eterogenee sta dando ottimi risultati in termini di inclusività e personalizzazione dell'apprendimento di tutti gli alunni. Inoltre i nuovi ambienti aumenteranno il grado di interesse degli studenti verso le discipline dell'area scientifica (e, più in generale, delle aree che si avvalgono del digitale quale elemento di forza) fino ad ottenere, progressivamente, una maggiore valorizzazione dei talenti nel campo delle Steam, contribuendo de facto alla riduzione del cosiddetto gender gap nel processo di trasformazione digitale.

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

Mediante interazioni formali e informali, in presenza e/o distanza, sincrone e/o asincrone, il gruppo di lavoro per la progettazione dei nuovi ambienti di apprendimento porterà a concretizzazione la proposta emergente dalle diverse componenti della scuola, ne seguirà la definizione e l'implementazione, e ne supporterà l'attivazione.

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

Già da diversi anni la scuola promuove attività di formazione per i docenti al fine di supportare la realizzazione di una didattica attiva, inclusiva e aggiornata. A tal riguardo il Collegio Docenti ha già attivato momenti di formazione sui temi dell'inclusività e dell'innovazione digitale, pratiche che l'Istituto vuole integrare nella propria proposta educativa e dispiegare, nel tempo, nel vissuto didattico delle classi. Momenti d'incontro, per aree e per ordini di scuola permetteranno poi un opportuno scambio ed una focalizzazione delle pratiche educative tra gruppi di docenti.

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	360

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	19	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%		105.948,61 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		28.316,19 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		4.158,09 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		3.158,09 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			141.580,98 €	

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

21/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.