



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

1 CIRCOLO SANTARCANGELO DI R.

Codice meccanografico

RNEE01600D

Città

SANTARCANGELO DI ROMAGNA

Provincia

RIMINI

Legale Rappresentante

Nome

MARIA LUISA

Cognome

ROMANO

Codice fiscale

RMNMLS60D52F839Y

Email

marialuisa.romano1@istruzione.it

Telefono

3408261193

Referente del progetto

Nome

Luca

Cognome

BATTISTELLI

Email

l.battistelli@circolo1santarcangelo.edu.it

Telefono

3351562401

Informazioni progetto

Codice CUP

F44D22002660006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-11050

Titolo progetto

PENSA CON LE MANI, ATTIVA IL FUTURO CON LE STEM

Descrizione progetto

Il progetto PENSA CON LE MANI, ATTIVA IL FUTURO CON LE STEM, prevede la trasformazione delle aule target e oltre, compatibilmente con le risorse disponibili, in ambienti innovativi di apprendimento. Saranno aule fisse assegnate per tutto l'anno scolastico alle classi terze, quarte e quinte. Ciascuna aula sarà configurata come un ecosistema in grado di sostenere le abilità cognitive e metacognitive (come il pensiero critico e creativo, l'imparare ad imparare, l'autoregolazione), quelle sociali ed emotive (come l'empatia, l'autoefficacia, la responsabilità e la collaborazione), quelle pratiche e fisiche (soprattutto connesse all'uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale). Un ecosistema, dunque, finalizzato a favorire l'apprendimento attivo e collaborativo fra pari, l'interazione e la collaborazione fra studenti e docenti, la motivazione ad apprendere, il benessere emotivo, lo sviluppo del problem solving, il peer learning, la co-progettazione, l'inclusione e la personalizzazione della didattica. Ciascuna ambiente sarà dotato di arredi modulari e flessibili (in parte già presenti nella scuola) tali da permettere la riconfigurazione dell'ambiente stesso a seconda della metodologia e della disciplina. La digital board, postazioni PC fisse per docenti e alunni, tablet, software anche per la realizzazione di mappe, strumentazioni varie per lo studio delle STEM e per la promozione della scrittura e della lettura, oltre alla piattaforma di condivisione office 365 education permetteranno di usare in modo efficace, funzionale e operativo il digitale integrato all'analogico e di andare oltre a quello che è il semplice spazio fisico, aprendo a una dimensione onlife. Si perverrà così ad un concept di scuola più aderente alla realtà che i ragazzi vivono e vivranno nel loro futuro. La rimodulazione degli ambienti andrà di pari passo all'uso di metodologie innovative che mettono al centro lo studente, per aiutarlo a sviluppare, all'interno di una didattica principalmente group based, la capacità di lavorare in modo attivo e collaborativo, fortemente richiesta anche nel mondo del lavoro. In tale contesto risultano di fondamentale importanza le misure di accompagnamento tese a supportare i docenti formatori nel percorso di acquisizione, consolidamento o potenziamento delle competenze digitali. Lo studio del quadro di riferimento delle competenze digitali DigCompEdu e la rilevazione dei livelli di padronanza delle competenze digitali possedute attraverso lo strumento SELFIE for teachers, porterà ad una maggiore consapevolezza del livello di competenze digitali possedute e consentirà l'attivazione di percorsi formativi adeguati ai livelli rilevati. La formazione sul digitale sarà affiancata da percorsi formativi sulle metodologie didattiche innovative (dalla flipped classroom al cooperative learning) necessarie in un ambiente d'apprendimento inclusivo e aumentato dal digitale.

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.).

L'Istituto consta di n. 3 plessi di scuola Primaria. Dal punto di vista strutturale, i plessi risultano in buone condizioni, fatta eccezione per il plesso Pascucci il cui edificio storico necessiterebbe di interventi tesi al ripristino del decoro delle aule e di maggiori spazi comuni. Gli spazi esistenti sono sufficientemente strutturati, con aule di cubatura nella norma capaci di contenere fino ad un massimo di circa 20/25 alunni. Tutti i plessi sono dotati di spazi esterni, cortili e giardini. In tutte le aule sono già state installate Digital Board di nuova generazione acquistate grazie al relativo PON FSE e fondi PNSD collegate ad un pc ad uso dell'insegnante. La scuola dispone nel plesso più grande, di un'aula Atelier con stampante 3D, 1 carrello di ricarica tablet con 26 tablet, LIM e un'aula magna rinnovata con i fondi del PNSD allestita con Digital board su carrello mobile, laboratorio linguistico mobile con 26 tablet con cuffie, angolo predisposto per la raccolta di materiale in lingua inglese, impianto stereo e proiettore. Inoltre, all'interno del circolo, sono presenti due aule di informatica dotate di 25 postazioni computer connesse in rete, una stampante laser multifunzione e una LIM. Tutte le aule-spazi del Circolo dispongono sia di connessione WI-FI che di rete cablata. Nel plesso Marino della Pasqua è presente un carrello mobile di ricarica tablet con 19 tablet. Dal 2020 gli insegnanti utilizzano Microsoft Office 365 Education, un servizio basato sul cloud che raggruppa i migliori strumenti per l'odierno modo di lavorare. Grazie alla combinazione di app avanzate Microsoft Office 365 Education consente a tutti di creare e condividere documenti, ovunque e con qualsiasi dispositivo.

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.

La proposta progettuale prevede la realizzazione di almeno 18 ambienti fisici di apprendimento innovativi nei 3 plessi di scuola Primaria. Si trasformeranno le aule didattiche a partire dalle classi terze, quarte e quinte in ambienti di apprendimento innovativi, che permetteranno di andare oltre a quello che è il semplice spazio fisico, aprendo a una dimensione onlife. Partendo dalle dotazioni già in essere nell'istituto, acquistate grazie ai finanziamenti PON e PNSD precedenti, si riutilizzerà parte degli arredi già presenti, in quanto la scuola dispone già di banchi monoposto che permettono la rimodulazione del setting delle aule. A questi si aggiungeranno nuovi arredi ed una dotazione tecnologica che invece sarà acquistata con i fondi a disposizione. Nelle aule target verranno installate delle pareti attrezzate modulari, che permettano di supportare la didattica quotidiana, integrando le attività digitali con quelle analogiche, in un ambiente veramente inclusivo portato a considerare le tecnologie non più come una disciplina separata o di interesse solo per le materie matematico-scientifiche, ma come linguaggi multimediali funzionali ad ogni campo del sapere. I nuovi ambienti saranno dotati di attrezzature digitali versatili, rete wireless o cablata e cloud computing. Gli alunni della classe digitale disporranno di parete digitale attrezzata composta da n.2 postazioni pc desktop per la promozione della scrittura e realizzazione di mappe concettuali, Digital board 75", stampante multifunzione, tablet e di una superficie digitale di fruizione collettiva supportata da accessori per la creazione di contenuti digitali originali (stazione video, stazione podcast per la promozione delle lettura, stop motion). In tutte i plessi, a disposizione delle aule target, 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.

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.)
Aule fisse	18	n.2 pc desktop, stampante multifunzione, tablet, accessori per la creazione di contenuti digitali originali (stazione video, stazione podcast, stop motion), n. 3 kit base per STEM	parete attrezzata modulare,	supporto alla didattica quotidiana, integrazione tra attività digitali con quelle analogiche, creazione di ambiente inclusivo con le nuove tecnologie a supporto di tutte le discipline

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

Il progetto nasce dall'esigenza di trasformare le aule in "spazi per l'apprendimento" che coniughino l'innovazione tecnologica per la didattica con la metodologia collaborativa e laboratoriale e dove venga messo in risalto il lavoro del singolo e la collaborazione con gli altri allievi ed il docente per acquisire conoscenze e competenze in modo semplice. Le aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Questo, unito alle nuove tecnologie acquisite, permetterà di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo per arrivare a potenziare all'interno di ciascuna aula anche problem posing e problem solving. Grazie ai nuovi strumenti e al setting, saranno potenziate le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso puntuale, attivo e consapevole da parte di studenti e docenti; questo non tanto per arrivare a delle conoscenze da considerarsi fine ultimo, quanto per apprendere un modo di accedere al digitale e di viverlo in modo consapevole, sicuro, critico. La produzione di contenuti digitali comporterà il possesso di un bagaglio di competenze e strumenti sempre più articolato. Oltre alle competenze tecnologiche e operative, occorrono anche competenze logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. L'aspirazione è quella di trasformare i nostri studenti, da consumatori a "consumatori critici" e "produttori" di contenuti e architetture digitali. La sfida formativa è, quindi, lo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazione complessa e strutturata, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale. I kit didattici acquistati per lo studio delle diverse discipline renderanno l'aula un ambiente di apprendimento laboratorio in cui saranno presenti strutture esperienziali (piccoli kit didattici da usufruire in loco, senza dover andare in laboratorio, per lo studio delle scienze, della fisica, dell'elettronica, dell'informatica, della matematica, del coding, la realizzazione di mappe, etc.); piattaforme con contenuti da fruire continuamente sia a scuola che a casa.

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.

Nella scuola sono presenti diversi alunni con BES. Le tecnologie prescelte sono pensate per creare all'interno dell'aula un ambiente di apprendimento più coinvolgente che permetta agli studenti di diventare attori attivi nel processo di apprendimento, arrivando a creare in prima persona contenuti didattici da presentare sia come "prodotti finiti" condivisibili che come processi didattici utili da cui trarre una formazione trasversale davvero efficace. Le tecnologie informatiche presenti nelle classi target, serviranno a sviluppare uno studio consapevole e a favorire l'autonomia dello studente in un contesto inclusivo, cooperativo e tecnologico. Inoltre, considerato che il divario di genere in ambito tecnologico è elevato, l'utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica quotidiana servirà ad incoraggiare ogni studente a seguire le proprie inclinazioni e sviluppare il proprio pieno potenziale, decostruendo i preconcetti e la segregazione di genere nelle discipline di studio.

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. Il gruppo costituito si occuperà degli aspetti didattici (Animatore digitale, docenti del Team per l'innovazione digitale e funzioni strumentali); della struttura organizzativa (DS e DSGA), del supporto tecnico (Amministrativi) e del supporto operativo alle tecnologie; delle installazioni (collaboratori scolastici); del supporto al RUP (struttura esterna o persona fisica esterna). 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 su piattaforma office 365 education, documenti di testo e videoconferenze.

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

Affiancamento di strutture esterne

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

Una rivoluzione come questa nella pratica didattica quotidiana ha bisogno di competenze diffuse: sicuramente si prevederà un momento forte di formazione iniziale allargata a tutto il personale dell'istituto e poi percorsi di formazione continua, sia esterna che interna, per tutti i docenti della scuola. Saranno previsti, nel corso dell'anno 2023 e più intensamente a partire dal 2023/2024 momenti di formazione, condivisione e confronto sia sulle metodologie didattiche innovative, sia sull'utilizzo dei dispositivi e software in dotazione a ciascuna classe rivolti sia ai docenti che agli studenti stessi. L'Animatore digitale e il Team per l'innovazione digitale, in possesso di più specifiche competenze digitali, affiancheranno i docenti nel processo di rinnovamento e nell'individuazione di validi percorsi di formazione mirati ad una progettazione didattica basata su metodologie e pedagogie innovative secondo il framework per le competenze digitali dei docenti, il DigCompEdu.

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	410

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	18	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%		80.477,62 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		26.825,87 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		13.412,93 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		13.412,93 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			134.129,35 €	

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.