



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

LS SCALEA

Codice meccanografico

CSPS20000D

Città

SCALEA

Provincia

COSENZA

Legale Rappresentante

Nome

Laura

Cognome

Tancredi

Codice fiscale

TNCLRA66R45B888O

Email

tancredilaura17@gmail.com

Telefono

3298072250

Referente del progetto

Nome

Maria Rosaria

Cognome

Di Deco

Email

mrdideco@gmail.com

Telefono

3397738707

Informazioni progetto

Codice CUP

G24D22004180006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-12791

Titolo progetto

Meta-Classroom

Descrizione progetto

Grazie ai fondi PNRR intendiamo realizzare ambienti di apprendimento innovativi, che permettano di andare anche oltre al semplice spazio fisico, aprendoci a una dimensione "on-life". L'obiettivo è quello di avere una scuola che, in continuità con quanto già realizzato negli anni precedenti (con interventi come Scuola digitale, Cl@sse 2.0, Scuol@2.0) promuova l'innovazione metodologica e organizzativa; passare da un modello tradizionale ad un modello di ambiente in cui studenti e docenti hanno a disposizione aree e zone integrate, in cui svolgere attività diversificate in base alla tipologia di contenuti e strumenti da utilizzare. Pertanto, organizzeremo in modo diverso gli ambienti già esistenti e ne attrezzeremo di nuovi, arredando e utilizzando in modo nuovo e funzionale gli spazi condivisi. Le aule saranno attrezzate con banchi monoposto che favoriscano un setting di apprendimento partecipato e cooperativo e saranno pronte per una didattica attiva, collaborativa, integrata e supportata da strumenti adeguati, oltre a quelli già in dotazione. Sarà approntato un catalogo delle risorse digitali disponibili, allo scopo di rafforzare le competenze digitali di base integrandole nel curriculum disciplinare. Ciò permetterà al tempo stesso di rafforzare anche le competenze di cittadinanza sull'uso etico dei servizi offerti. Grazie a precedenti finanziamenti, quasi tutte le nostre aule sono già dotate di digital board; a questi si aggiungeranno altri strumenti, in modo che siano a reale supporto della didattica delle diverse discipline. Inoltre, una nuova destinazione degli ambienti ne consentirà una maggiore fruibilità e al tempo consentirà di sfruttare spazi finora inutilizzati. Per gli arredi e gli strumenti tecnologici, partiremo dalle diffuse dotazioni già in essere nell'istituto, acquisite grazie ai finanziamenti PON, POR e PNSD. Anche le aule che ne sono attualmente prive, come quella di Fisica, saranno dotate di schermo interattivo, PC e visori per AR, in modo da integrare reale e virtuale. Lo spazio di apprendimento viene dunque riorganizzato per consentire la realizzazione di esperienze didattiche innovative che pongano al centro gli studenti, secondo principi di flessibilità, collaborazione, inclusione, apertura e di utilizzo della tecnologia. La stessa realizzazione di contenuti digitali avviene in un ambiente di apprendimento in cui trovano spazio esperienze di confronto, file rouge di varie metodologie che rendono protagonisti gli studenti.

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.).

Ogni nostra aula è dotata di LIM o di uno schermo digitale, fisso o mobile; di recente sono state acquistate 21 Digital Board grazie al relativo progetto PON. Si rende però necessario sostituire i PC collegati allo schermo attualmente presenti nelle aule, in quanto piuttosto obsoleti. I PC e i tablet che andremo ad acquistare arricchiranno la dotazione dei device disponibili su carrelli mobili che la scuola ha acquisito con finanziamenti precedenti, ma che sono abbastanza obsoleti e troppo spesso necessitano di manutenzione: potremo così garantire una diffusione più ampia delle tecnologie a disposizione degli studenti. Ad ogni aula saranno garantiti adeguamenti minimi elettrici (es. prese sulle pareti). La connessione wi-fi è buona, in quanto è stata oggetto di precedenti finanziamenti PON. I banchi, in ogni aula, saranno monoposto e potranno essere disposti a ricreare diversi setting d'aula, a seconda della metodologia che il docente intende utilizzare. I banchi con le rotelle, già in dotazione, saranno utilizzati negli spazi condivisi di socializzazione. Nel nostro istituto sono presenti 6 laboratori, una biblioteca e una palestra; un diverso utilizzo degli spazi e un diverso arredamento degli ambienti per aree tematiche ne permetterà una migliore fruizione; ciò sarà attuato grazie all'azione 2, Next Generation Labs. L'aula di Fisica necessita di attrezzature tecnologiche ed è sprovvista sia di PC per gli alunni che di schermo interattivo. L'aula di lingue, per quanto allestita di recente, necessita anch'essa di schermo interattivo e di software didattici adeguati.

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 quanto riguarda le aule, la nostra idea è farne un luogo di interazione tra ambiente fisico e mondo virtuale. Il nostro istituto ha già una piattaforma elearning per la condivisione di materiali e la gestione di classi virtuali; oltre a questo, sarà consentito l'accesso a piattaforme specifiche per la lettura digitale (come MLOL Scuola) e ogni aula avrà un catalogo di risorse digitali di base, software e contenuti disciplinari o interdisciplinari, disponibili anche sul cloud. L'attivazione di Google Workspace for Education sarebbe utile per gestire facilmente videoriunioni e poter disporre di utili strumenti per la DDI. Le pareti delle aule saranno tinteggiate e potranno accogliere elementi di visual learning (come poster interattivi con app di realtà aumentata o linee del tempo, da implementare con QRcode) e i vecchi armadietti sostituiti dai nuovi, dal design semplice e funzionale, per custodire le attrezzature analogiche e digitali. E' previsto l'acquisto di mediatori iconici e visivi e facilitatori, come tastiere particolari, software didattici per BES e DSA. Grazie a precedenti finanziamenti, i nostri laboratori possiedono già una dotazione digitale di base, che andremo semplicemente ad arricchire. Nel laboratorio di Fisica sarà introdotto uno schermo digitale e saranno messi a disposizione degli alunni nuovi PC, in sostituzione di quelli ormai obsoleti. Analogamente, un altro schermo digitale fisso troverà posto anche nel Laboratorio di lingue, di recente allestimento, per il quale è previsto l'acquisto di software disciplinari specifici. Ove non presenti, saranno introdotti banchi monoposto, per consentire un veloce cambiamento di setting d'aula.

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	13	PC postazione docente Software didattici specifici per le varie discipline (compresi strumenti per BES e DSA) Device e contenuti per apprendimento tramite VR e AR Strumenti di visual learning	Banchi monoposto e sedie, Armadietto/i di classe a custodia degli strumenti digitali e analogici	Flessibilità del setting per metodologie quali cooperative learning, TEAL, problem posing e solving, Dotazione tecnologica necessaria per l'apprendimento ibrido
Aula tematica di Fisica	1	PC postazione docente PC postazioni alunni Schermo interattivo Visori e software didattici per VR e AR Stampante multifunzione	Materiali per esperienze di laboratorio Scaffali o armadi	Didattica laboratoriale (project based learning), con elaborazione e condivisione dei dati e degli esperimenti mediante cloud Learning by doing Cooperative learning
Aula tematica di lingue	1	PC postazione docente e nuovo software	Scaffali o armadi	Flessibilità del setting per metodologie quali cooperative learning, problem posing e solving Apprendimento ibrido

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

La riorganizzazione degli spazi consentirà agli studenti di fruire dell'aula fissa in modo nuovo e al tempo stesso di utilizzare alcuni ambienti tematici per alcune discipline. L'acquisto di nuovi dispositivi e set di indirizzo caratterizzanti per le aule e per i laboratori sarà decisa, in forma condivisa, dai vari docenti, in base alle diverse esigenze ed obiettivi curriculari. Tali strumenti sono da intendersi a corredo di una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo. Spazi, tecnologie e metodologia didattica sono interconnessi: la dimensione digitale si "ibrida" con quella analogica per dare vita a nuove competenze degli alunni. I nuovi strumenti permetteranno quindi di promuovere e sviluppare, nelle ore curriculari, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo. In questo contesto sarà consentito loro l'accesso attivo e consapevole alle risorse digitali in modo consapevole, sicuro, critico. L'aspirazione è quella di trasformare gli studenti da consumatori a "produttori" di contenuti e architetture digitali. Tutto ciò consentirà di declinare fattivamente un curriculum verticale delle competenze digitali e di ampliare il POF d'Istituto. Promuoveremo inoltre l'inter-connettività delle aule con altri spazi di apprendimento e l'inclusività, intesa come accessibilità per tutti e comunicazione con spazi comuni. Saranno previsti mediatori iconici e visivi e facilitatori, come tastiere particolari, software didattici per BES e DSA. Infine, i laboratori tematici e gli spazi informali rappresenteranno spazi di apprendimento complementari. Le metodologie e le strategie didattiche che meglio concorrono affinché ciò si verifichi sono pertanto quelle che si fondano sull'esperienza, la collaborazione e la riflessione metacognitiva. Ne citiamo alcune, presenti già nel PTOF: • didattica attiva integrata al digitale (anche per alunni fragili) • problem posing e problem solving • EAS (Episodi di Apprendimento Situati) • cooperative learning • libere esplorazioni, ricerche (es. webquest) • collaborazioni con altre realtà scolastiche e culturali nazionali ed internazionali (E-twinning) • percorsi individualizzati. Sarà possibile realizzare in ogni classe lo storytelling, inteso come metodologia fortemente inclusiva e trasversale alle varie discipline.

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 strumenti saranno pensati per supportare, sia in aula che fuori, l'apprendimento esperienziale, e per includere nelle lezioni, con la didattica integrata, anche gli studenti che non potranno essere in classe. L'implementazione della dotazione comune nelle aule e l'utilizzo della piattaforma di gestione e condivisione (classi virtuali) garantirà esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. Saranno promosse attività per la prevenzione del divario di genere, soprattutto per la robotica e le STEAM, con periodici momenti di confronto tra classi aperte incrociate, anche attraverso la gamification. Nella scelta delle dotazioni da acquistare, si terrà conto di quelle con il maggiore potenziale formativo, come la realtà virtuale e aumentata, oggi fruibile non soltanto attraverso visori VR e AR, ma anche su PC e mobile, cercando di assecondare tutti gli stili 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

E' importante che un tale rinnovamento coinvolga tutta la comunità educante, in modo da creare un senso di appartenenza forte all'istituto basato su scelte condivise e sulla caratterizzazione dei laboratori in senso tematico e disciplinare, seppur per macro indirizzo e non per singola materia. Singoli desideri ed esigenze saranno tradotti dal gruppo di progettazione, che alternerà momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici garantiti dalle tecnologie e da file condivisi. Il Dirigente scolastico costituirà il gruppo di lavoro, composto da figure professionali indispensabili, alle quali saranno affidati precisi compiti. Per quanto riguarda le infrastrutture di progetto, ovvero gli strumenti necessari all'organizzazione e alla gestione delle attività come luoghi di lavoro, si svolgeranno incontri in presenza e videoconferenze secondo un puntuale calendario, durante i quali verranno condivisi i documenti e 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

Sicuramente sarà predisposto un momento di formazione iniziale per tutto il personale dell'istituto e poi percorsi di formazione continua, sia esterna che interna, per tutti i docenti della scuola. Saranno segnalati i corsi di interesse presenti su Scuola Futura e quelli promossi dalle Equipe Territoriali. Inoltre, parte delle risorse formative per docenti e studenti sono messe liberamente a disposizione dalle aziende che forniscono strumenti e materiali didattici: 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 assicuriamo 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	300

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	15	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%		73.008,38 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		24.336,12 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		12.168,06 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		12.168,06 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				121.680,62 €

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
23/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Firma digitale del dirigente scolastico.