



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

IC DI INVERUNO

Codice meccanografico

MIIC84100N

Città

INVERUNO

Provincia

MILANO

Legale Rappresentante

Nome

ELENA

Cognome

OSNAGHI

Codice fiscale

SNGLNE64H67D198J

Email

dirigente@icinveruno.edu.it

Telefono

029787585

Referente del progetto

Nome

Monica

Cognome

Barozza

Email

monica.barozza@icinveruno.edu.it

Telefono

029787585

Informazioni progetto

Codice CUP

I74D22003670006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-22927

Titolo progetto

Innoviamo la scuola

Descrizione progetto

La scuola intende realizzare una didattica per ambienti di apprendimento, non solo aule, perché tutti gli ambienti rappresentano occasioni di apprendimento che, grazie a un setting flessibile e a un allestimento specifico della disciplina, diventano laboratori didattici ed esperienziali di cui il docente (il dipartimento) diviene intermediario fra ambiente e studenti e facilitatore dell'apprendimento. Partendo dalle diffuse dotazioni già in essere nell'istituto, acquisite grazie ai finanziamenti PON e PNSD precedenti, con i nuovi finanziamenti la scuola si pone l'obiettivo di rimodulare il setting delle aule, implementando la flessibilità e l'apprendimento delle competenze. Si intende ampliare la dotazione di dispositivi personali (Chromebook), posta su carrelli mobili, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico e la dotazione di digital board. Questo maggior investimento è rivolto a soluzioni che permettano di potenziare a largo raggio le competenze disciplinari e interdisciplinari. Nell'ottica dell'ambiente di apprendimento diffuso si intende realizzare anche un ambiente speciale, a disposizione di tutte le classi dell'istituto: un'aula STEAM dotata di una tecnologia semplice e immediata, con una piattaforma dedicata e sicura. Questo ambiente speciale, composto da una tecnologia capace di rendere interattive le attività didattiche, si configura come un ambiente sicuro, adatto a tutti.

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.).

Nel nostro Istituto disponiamo di 21 monitor Digital Board acquisite grazie al relativo progetto PON indirizzato a questo obiettivo che andremo a potenziare ed arricchire ulteriormente grazie a nuovi accessori e setting. I dispositivi personali che andremo ad acquisire andranno invece ad arricchire la dotazione che la scuola ha già acquistata grazie ai Decreti sostegni, in questo modo potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione.

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.

Sulla base della ricognizione iniziale si è deciso di potenziare un certo numero di aule e ambienti dal punto di vista tecnologico. Grazie ai fondi PNRR Piano Scuola 4.0 intendiamo realizzare, all'interno dell'istituto, 14 ambienti di apprendimento innovativi, che ci permettano di andare anche oltre a quello che è il semplice spazio fisico. Le aule resteranno fisse ma lavoreremo su configurazioni flessibili, rimodulabili all'interno dei vari ambienti, in modo da supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili di ora in ora. Il progetto sarà volto principalmente all'acquisizione di nuove tecnologie, in quanto, per gli arredi, essendo in costruzione una nuova scuola, sono già stati pensati in modo da essere flessibili permettendo la rimodulazione del setting delle aule anche di ora in ora. Agli arredi esistenti e ai setting di aula rinnovati, andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa. Completeremo la dotazione di base delle aule con alcune Digital board, che andranno ad integrare quelle già presenti nell'istituto e a posizionare in quegli ambienti attualmente sprovvisti di una superficie digitale di fruizione collettiva, supportate da accessori per videoconferenza, software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali. Le aule, indipendentemente da ogni setting disciplinare, saranno servite da una dotazione di dispositivi personali (Chromebook/Notebook) a disposizione di studenti e docenti, che saranno posti su carrelli mobili per la ricarica, la salvaguardia e la protezione degli stessi, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. Andremo poi a realizzare un ambiente speciale, a disposizione di tutte le classi dell'istituto, ovvero un'aula immersiva, dotata di una tecnologia semplice e immediata, con una piattaforma dedicata e sicura. Questo ambiente speciale necessita di tecnologie basiche (chromebook e digital board) configurandosi come luogo sicuro e adatto per la fascia d'età degli studenti della scuola. Infine, si realizzerà ambiente dedicato alle STEAM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arti e Matematica). L'obiettivo è quello di favorire un approccio critico e innovativo nel processo di educazione e formazione promuovendo competenze trasversali che riescano a connettere competenze scientifico-tecnologiche a competenze umanistico-relazionali. Si utilizzeranno strumenti tecnologici e metodologie di insegnamento attive e dinamiche.

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 fissa	11	chromebook- digital board		Per favorire scambi comunicativi e momenti di condivisione fra alunni e creare momenti di

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				ricerca e studio collaborativo. Per favorire scambi comunicativi e momenti di condivisione fra alunni e crea
Aula lingue	1	notebook- webcam -		Per favorire scambi comunicativi e momenti di condivisione fra alunni e creare momenti di ricerca e studio collaborativo.
Aula AR	1	tavolo interattivo- video proiettore	tavoli 140x90 sedie	Per creare momenti di ricerca e che prevedono le capacità di osservare, esplorare oggetti. Una nuova tecnologia di realtà virtuale che introduce una esperienza di didattica "immersiva"
Aula STEAM	1	attrezzature scientifiche - microscopi ottici - carrello mobile-tablet - carrello di ricarica e custodia per tablet e pc		Un ambiente in cui sviluppare il pensiero critico e creativo. Svilupperanno la capacità di trovare soluzioni originali e creative, fissando obiettivi intermedi e finali da perseguire.

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

La creazione di ambienti tecnologici favorirà l'utilizzo di strategie di insegnamento più efficaci, dando largo spazio alla didattica laboratoriale e al lavoro cooperativo tra gruppi di pari. I nuovi ambienti di apprendimento verranno progettati in modo tale che l'alunno sia il protagonista del proprio processo di formazione, con una particolare attenzione alle competenze digitali. Pertanto l'obiettivo principale sarà l'utilizzo consapevole e sicuro delle tecnologie digitali, ma non solo: le attività svolte nei nuovi ambienti di apprendimento avranno una ricaduta sulle diverse discipline a cui verranno applicate le competenze apprese. L'intento del progetto è quello di fornire ai nostri studenti la strumentazione digitale utile per integrare diversi linguaggi, come le immagini, i video, i suoni, i testi. Inoltre le attività previste aiuteranno gli alunni a sviluppare la capacità di risolvere situazioni problematiche, in quanto consentono di attivare contemporaneamente competenze differenti, spendibili ancora una volta nelle diverse discipline. E' proprio grazie alla tecnologia che diventa più facile progettare percorsi interdisciplinari, caratterizzati dalla collaborazione e dalla creatività, i quali favoriscono allo stesso tempo la socialità e la condivisione. Infine questo nuovo modo di impostare la didattica avrà lo scopo di potenziare le capacità degli allievi di ricercare in rete informazioni, utili alla loro crescita personale e professionale, selezionando dati di varia natura, confrontando e valutando la credibilità degli stessi, sia in ambito umanistico, sia scientifico che tecnologico.

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.

I nuovi ambienti di apprendimento favoriranno l'introduzione in classe di metodologie e attività didattiche incentrate su una prospettiva inclusiva. Per questo motivo, i docenti metteranno in condizione tutti gli studenti di acquisire le conoscenze e le abilità necessarie, secondo le potenzialità di ognuno. Nel programmare le attività, si terrà conto dei differenti bisogni individuali di natura sociale, culturale, religiosa, etnica. La creazione di ambienti tecnologici favorirà la realizzazione di una progettualità che si articolerà attorno ai processi di individualizzazione e di personalizzazione, permettendo così di reinventare situazioni di apprendimento individuale, cooperativo o collaborativo, in cui l'attività degli studenti è diversificata. Inoltre, l'uso di strumenti tecnologici sostituirà o faciliterà la prestazione delle abilità di base, compensando le eventuali difficoltà dell'alunno e permettendogli di focalizzare l'attenzione sui compiti cognitivi più complessi.

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

L'ideazione delle attività connesse con la fruizione delle nuove dotazioni tecnologiche sarà definita nelle sue linee generali dal Collegio docenti; successivamente il gruppo di lavoro redigerà il progetto, censendo le dotazioni esistenti e individuando le modalità metodologiche e organizzative. Infine, all'interno dei diversi dipartimenti, verranno condivise le attività didattiche da realizzare. Durante l'anno scolastico sarà data particolare attenzione alla fase del monitoraggio, per valutare l'efficacia del percorso didattico e formulare una eventuale riprogettazione.

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

Le attività di formazione saranno contrattate e definite sulla base di accordi con le aziende fornitrici. Si prevederanno momenti di formazione e confronto su questi strumenti rivolti sia ai docenti che agli studenti.

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	350

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	14	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%		62.593,71 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		20.864,56 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		10.432,28 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		10.432,28 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			104.322,83 €	

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

28/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.