



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Unità di missione per il Piano nazionale di ripresa e resilienza



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI



Italiadomani
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

IST.COMPR.ALBANO LOC. CECCHINA

Codice meccanografico

RMIC8AY002

Città

ALBANO LAZIALE

Provincia

ROMA

Legale Rappresentante

Nome

DONATELLA

Cognome

SAVASTANO

Codice fiscale

SVSDTL81T63F839M

Email

donatella.savastano@istruzione.it

Telefono

3204843316

Referente del progetto

Nome

DONATELLA

Cognome

SAVASTANO

Email

donatella.savastano@istruzione.it

Telefono

3204843316

Informazioni progetto

Codice CUP

C14D22003650006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-19200

Titolo progetto

LA NOSTRA SCUOLA ONLIFE

Descrizione progetto

Dopo un'attenta ricognizione delle aule e di tutti gli spazi dedicati alla didattica presenti nell'intero Istituto, seguendo le linee guida del PNRR Scuola 4.0, si è reso necessario un ripensamento degli stessi per una ridigitalizzazione strutturale e sistematica. La Scuola ha un ruolo fondamentale nella costruzione di una cultura digitale e dell'innovazione, fatta non più solo utilizzando le tecnologie in spazi e tempi confinati ma in ambienti di apprendimento ibridi che si imporranno nella società come ambienti normali di vita e di gestione della quotidianità. Una società digitale è infatti una società caratterizzata da una molteplicità di relazioni e dal bisogno di innovare per affrontare la complessità; essa non può, infatti, che fondarsi sulla capacità di apprendere ad apprendere per tutto l'arco della vita. L'IC Albano Loc. Cecchina dispone già di diverse attrezzature tecnologiche che saranno potenziate con accessori per la didattica, facendo attenzione al target principale del nostro istituto: la inclusività. Grazie ai fondi PNRR Piano Scuola 4.0 intendiamo realizzare, all'interno dell'istituto, almeno 15 ambienti di apprendimento innovativi, che ci permetteranno di andare anche oltre a quello che è il semplice spazio fisico, favorendo una didattica inclusiva. Lavoreremo su configurazioni flessibili, rimodulabili all'interno dei vari ambienti, in modo da supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative. Le classi dell'Istituto già dotate di Digital Board, saranno supportate da accessori per videoconferenza, software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali, come ad esempio il podcast. Le aule che offriamo saranno distinte per la loro versatilità e agilità, permettendo di modificare il loro assetto a seconda delle esigenze delle lezioni e dei metodi di insegnamento scelti dai singoli insegnanti. Questo insieme all'adozione di tecnologie avanzate, ci permetterà di sostenere e favorire, durante le lezioni, un'educazione basata sull'esperienza e sulla collaborazione tra studenti, lavorando su progetti in maniera attiva. Inoltre, grazie all'utilizzo di strumenti innovativi e di un ambiente adeguato, rafforzeremo le abilità digitali degli studenti e dei docenti, rendendo possibile l'utilizzo attivo e consapevole del digitale. Questo non con l'obiettivo di conseguire conoscenze finali, ma piuttosto per imparare a interagire con il mondo digitale in modo sicuro, critico e consapevole.

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'IC Albano Loc. Cecchina dispone già di diverse attrezzature tecnologiche che saranno potenziate con accessori per la didattica, facendo attenzione al target principale del nostro istituto: l'inclusività. Gli arredi esistenti sono modulari perché composti da banchi monoposto e che fino ad oggi sono stati comunque utilizzati in forma tradizionale, con gli insegnanti rigidamente disposti di fronte agli studenti per tutto l'arco della lezione, ma che si rivelano ora particolarmente adatti a riconfigurare gli ambienti in chiave flessibile. Infatti potremmo utilizzarli anche nelle aree comuni dell'Istituto, facendo sì che ogni spazio possa diventare un'occasione di apprendimento. I dispositivi personali che andremo ad acquisire (PC, tablet, etc) andranno invece ad arricchire la dotazione delle apparecchiature che la scuola ha acquistato nel corso degli ultimi due anni sfruttando i finanziamenti precedenti; in questo modo potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione. Attualmente le attrezzature e dispositivi che vorremmo integrare nei nuovi ambienti, sono stati acquistati grazie a diversi progetti come ad esempio il progetto 10.8.1.6a-FESRPN-la-2020-157 (competenze e ambienti per l'apprendimento); il progetto 13.1.2a-FESRPN-la-2021-191 (Digital Board); il progetto PNSD - spazi e strumenti digitali per le STEM. Potranno essere integrate nei nuovi ambienti. Con i progetti citati abbiamo quindi a disposizione tablet, notebook, stazioni di ricarica, schermi interattivi, schede programmabili per l'elaborazione scientifica che potranno parzialmente integrare i nuovi ambienti che stiamo pensando.

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.

Grazie ai fondi PNRR Piano Scuola 4.0 intendiamo realizzare, all'interno dell'istituto, almeno 15 ambienti di apprendimento innovativi, che ci permetteranno di andare anche oltre a quello che è il semplice spazio fisico, favorendo una didattica inclusiva. Lavoreremo su configurazioni flessibili, rimodulabili all'interno dei vari ambienti, in modo da supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative. Le classi dell'Istituto già dotate di Digital Board, saranno supportate da accessori per videoconferenza, software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali, come ad esempio il podcast. Il progetto sarà volto principalmente all'acquisizione di nuove tecnologie, in quanto, per gli arredi, partiremo principalmente dalle dotazioni già presenti nell'Istituto. Queste sono già flessibili, essendo composte da banchi monoposto, e permetteranno la rimodulazione del setting delle aule. Gli spazi fisici, economie di spesa permettendo, verranno ripensati con colorazioni accattivanti ed inerenti alla dotazione tecnologica utilizzata. Cercheremo anche di agire sugli ambienti totalmente sprovvisti di tecnologie tentando di creare spazi per il cooperative learning.

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 per metodologia d'insegnamento innovativa sfruttando le nuove tecnologie	10	PC, Digital Board, webcam e software per la collaborazione dove necessario, adeguamento cablaggio, rete internet ed eventuale setting aula	Nessun nuovo arredo	Insegnamento ibrido con utilizzo di piattaforme di gestione e condivisione, mirato a garantire un'esperienza di apprendimento personalizzata con feedback adeguati alle esigenze individuali.
Ambiente multidisciplinare	1	PC, Digital Board, webcam, stampante e software ove necessario ed installazioni, cablaggio ed adeguamento rete	Arredo didattico innovativo ed inclusivo	Lavori di gruppo per didattica integrata con la tecnologia
Ambiente multimediale	2	Software di Archiviazione; stampante; PC e webcam se necessario, cablaggio ed adeguamento rete	Nessun nuovo arredo	Consultazione on-line per reperimento testi disponibili
Ambiente Cooperative	1	Digital Board, PC e webcam, stampante, tablet, carrello tecnologico per ricarica	Arredo didattico innovativo ed inclusivo	Aula per Cooperative Learning
Aula Cooperative	1	Aula immersiva con dispositivi e software dedicati	Arredo didattico innovativo ed inclusivo	Aula per Cooperative Learning

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

Le aule che offriamo saranno distinte per la loro versatilità e agilità, permettendo di modificare il loro assetto a seconda delle esigenze delle lezioni e dei metodi di insegnamento scelti dai singoli insegnanti. Questo insieme all'adozione di tecnologie avanzate, ci permetterà di sostenere e favorire, durante le lezioni, un'educazione basata sull'esperienza e sulla collaborazione tra studenti, lavorando su progetti in maniera attiva. Inoltre, grazie all'utilizzo di strumenti innovativi e di un ambiente adeguato, rafforzeremo le abilità digitali degli studenti e dei docenti, rendendo possibile l'utilizzo attivo e consapevole del digitale. Questo non con l'obiettivo di conseguire conoscenze finali, ma piuttosto per imparare a interagire con il mondo digitale in modo sicuro, critico e consapevole. La creazione di contenuti digitali che intendiamo attuare grazie all'utilizzo di nuove tecnologie richiede una vasta gamma di abilità e competenze sempre più articolate e complesse, che vanno oltre la semplice conoscenza di specifiche applicazioni. Una delle sfide più importanti che abbiamo di fronte è lo sviluppo delle capacità necessarie per individuare, comprendere, descrivere, utilizzare e creare informazioni complesse e strutturate sia nel settore scientifico e tecnologico che in quello umanistico e sociale. Inoltre, favoriremo la connettività tra le aule e altri ambienti di apprendimento, nonché l'inclusività, ovvero l'accessibilità per tutti e la comunicazione all'interno di un vasto spazio comune. Questo sarà realizzato, economie di spesa permettendo, attraverso l'utilizzo di un'aula immersiva a disposizione di tutta la scuola, che integrerà l'insegnamento tradizionale con contenuti immersivi, permettendo agli studenti di scoprire e esplorare risorse uniche in un ambiente cooperativo.

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 nostra scelta di tecnologie è volta a creare un'esperienza di insegnamento ibrida, che includa anche gli studenti che non possono essere fisicamente presenti in classe o che devono assentarsi per un certo periodo. L'utilizzo del digitale nelle aule, con l'equipaggiamento degli studenti con dispositivi personali (BYOD) e l'utilizzo di piattaforme di gestione e condivisione, è mirato a garantire un'esperienza di apprendimento personalizzata con feedback adeguati alle esigenze individuali. Vogliamo promuovere anche attività per prevenire il divario di genere in materie come la robotica e STEM, attraverso confronti periodici tra classi incrociate che hanno dimostrato di consolidare la consapevolezza e il successo delle studentesse in queste materie grazie anche all'uso della gamification.

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 lavoro sarà composto dalla Dirigente Scolastica, da un team docenti, dal DSGA con il personale ATA. Il suddetto gruppo di lavoro attuerà quanto richiesto nella stesura del progetto dai responsabili di plesso, tenendo anche conto delle necessità espresse da tutti gli insegnanti durante il Collegio Docenti. Tutti i vari pareri sono poi confluiti nelle riunioni periodiche del gruppo di progettazione che hanno portato alla stesura del progetto di massima.

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

L'utilizzo dei nuovi ambienti, pensati ed in corso di progettazione esecutiva, prevede sicuramente un percorso mirato alla formazione del docente per un utilizzo al pieno delle nuove potenzialità offerte dall'acquisto di queste nuove tecnologie e del ripensamento degli spazi. Parte dei corsi sarà liberamente messa a disposizione dai fornitori dei materiali. Altre risorse formative sono già state individuate ed ogni singolo docente nel corso dell'anno 2023 e più intensamente a partire dal 2024/2025 sceglierà i più consoni al suo background e storia formativa. Alcune risorse già individuate: 1) Formazione docenti su scuola futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/didattica--digitale/tutti-i-percorsi> 2) Corso sugli ambienti di apprendimento 3) Corso Flipped Classroom : <https://flipnet.it/corso-on-line-scuola-secondaria> 4) Corso Digitalboard 5) Corso Privacy nella Scuola 6) Formazione a cascata

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	750

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%		79.000,00 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		7.648,64 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		10.700,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		10.700,00 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				108.048,64 €

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

24/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.