



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. POGGIO RUSCO

Codice meccanografico

MNIC819001

Città

POGGIO RUSCO

Provincia

MANTOVA

Legale Rappresentante

Nome

CRISTINA

Cognome

TRALLI

Codice fiscale

TRLCST64C53L781K

Email

mnic819001@istruzione.it

Telefono

038651073

Referente del progetto

Nome

CRISTINA

Cognome

TRALLI

Email

mnic819001@istruzione.it

Telefono

038651073

Informazioni progetto

Codice CUP

F94D22004200006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-24592

Titolo progetto

Innovare la scuola in prospettiva futura

Descrizione progetto

Grazie ai fondi PNRR Piano Scuola 4.0 si intendono realizzare, all'interno dell'Istituto, 17 ambienti di apprendimento innovativi, che permettano di andare oltre a quello che è il semplice spazio fisico. Le aule resteranno fisse, ma si lavorerà 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 e alcuni arredi, partendo comunque dalle dotazioni già disponibili nell'Istituto, acquisite grazie ai finanziamenti PON e ai Decreti sostegno precedenti. Si completerà la dotazione di base delle aule con alcune Digital board che andranno ad integrare quelle già presenti, adattando così gli ambienti ad oggi sprovvisti di una superficie digitale di fruizione collettiva. Le Digital board saranno supportate da accessori per videoconferenza, software e piattaforme per la videocomunicazione. Alcune aule, preferibilmente quelle dei piccoli plessi delle Primarie del Comprensivo, indipendentemente da ogni setting disciplinare, saranno servite da una dotazione di dispositivi personali fruibili da studenti e docenti. Tali dispositivi saranno posti anche su carrelli mobili per la ricarica, la salvaguardia e la protezione degli stessi, forniti di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. Si prevede inoltre l'acquisto di dotazioni STEAM di base, per potenziare a largo raggio creatività, capacità di problem-solving e, in alcuni casi, anche competenze disciplinari più strettamente legate alle STEAM. Si andranno poi a realizzare spazi di più ampio uso, a disposizione di tutte le classi dell'Istituto o, meglio, dei singoli plessi. Si creeranno, quindi, laboratori di STEM e STEAM, dotati di una tecnologia semplice e immediata. Tali ambienti saranno adatti per le diverse fasce d'età degli studenti e saranno corredati di pacchetti di strumenti di base per l'avvio alla robotica.

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 plesso di Scuola Primaria di Poggio Rusco, di recente costruzione, sono state installate Digital Board. Nei restanti 4 edifici alcune aule sono dotate di LIM o videoproiettori. Sono presenti banchi modulari, già utilizzati come arredi nei laboratori delle scuole afferenti. Sono state predisposte aule laboratoriali per l'utilizzo delle nuove tecnologie solo in alcuni plessi. I dispositivi personali che si acquisteranno andranno invece ad arricchire la dotazione che l'Istituto ha acquisito grazie ai Decreti sostegni e a fondi specifici per l'inclusione. In questo modo si garantirà una diffusione più ampia delle tecnologie, dando priorità ai soggetti fragili e a rischio di dispersione. Inoltre, altri dispositivi saranno necessari per la creazione di nuove aule laboratoriali di STEM e STEAM, dotate di una tecnologia semplice e immediata.

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 si intendono realizzare, all'interno dell'Istituto, 17 ambienti fisici di apprendimento innovativi che permetteranno di andare oltre a quello che è il semplice spazio fisico. Pertanto, partendo dalle dotazioni già in essere, si andranno a riutilizzare gli arredi presenti, il che permetterà la rimodulazione del setting delle aule. A questi si andrà ad aggiungere una dotazione tecnologica diffusa che, invece verrà acquisita con i fondi a disposizione, ovvero: -Digital board, che andranno ad integrare quelle già presenti nell'Istituto, supportate da accessori per videoconferenza, software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali; -Dispositivi personali (chromebook- tablet) ad uso di studenti e docenti; -Carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi; -Pacchetto base STEAM principalmente per i laboratori di STEM e STEAM dei diversi plessi. Tali strumenti sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo, peer learning, insegnamento delle multiliteracies e gamification.

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.)
Laboratorio Steam Place	1	1 DIGITAL BOARD 1 SISTEMA DI VIDEO CONFERENZA STAMPANTE 3D STAMPANTE LASER CRICUT MAKER	TAVOLI MODULARI SEDIE NOTE LOCKER	Sviluppo di una didattica inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo, peer learning, insegnamento delle multiliteracies e gamification.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Laboratorio Smart Lab	3	1 DIGITAL BOARD 1 SISTEMA DI VIDEO CONFERENZA 1 CARRELLO DI RICARICA SET LEGO BASE PER ROBOTICA INIZIALE STAMPANTE LASER CHROMEBOOK TAVOLO LUMINOSO	TAVOLI MODULARI SEDIE NOTE LOCKER	Sviluppo di una didattica inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo, peer learning, insegnamento delle multiliteracies e gamification.
Aule connesse	12	12 DIGITAL BOARD		Sviluppo di una didattica esperienziale e di attività cooperative e collaborative
Laboratorio Steam potenziato	1	1 DIGITAL BOARD SET LEGO BASE PER ROBOTICA INIZIALE STAMPANTE LASER TAVOLO LUMINOSO NOTELOCKER TAVOLET E GRAFICHE 1 SISTEMA DI VIDEO CONFERENZA		Sviluppo di una didattica inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo. Utilizzare, produrre un'informazione complessa e strutturata.

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

Le aule laboratoriali 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, permetterà di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale, nonché attività cooperative e collaborative. Gli studenti lavoreranno sui progetti in modo attivo, per arrivare a potenziare, all'interno di ciascuna aula, anche problem posing e problem solving. Si andranno poi a favorire, grazie ai nuovi strumenti, le competenze digitali dell'utenza scolastica. Quanto sopra, non tanto perché le conoscenze siano da considerarsi fine ultimo, bensì, per apprendere in modo consapevole, sicuro e critico il digitale. La produzione dei contenuti digitali che verranno messi in atto, comporterà un bagaglio di competenze non solo tecnologiche e operative, ma anche logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. L'intento è quello di far sì che gli studenti, da semplici consumatori diventino "consumatori critici" e "produttori" di contenuti digitali. Una delle sfide formative forse più impegnative che si prevedono è quindi relativa allo 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.

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.

Le tecnologie scelte sono state pensate per progettare esperienze di didattica ibrida, per includere nelle lezioni anche gli studenti che non potranno eventualmente essere presenti in classe, costretti ad assentarsi per lunghi periodi. L'implementazione del digitale nelle aule è stata pensata per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. Si andranno a promuovere attività per la prevenzione del divario di genere, anche grazie a periodici momenti di confronto tra classi, ottime strategie per consolidare consapevolezza e riuscita delle alunne nelle materie scientifiche.

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 all'Animatore digitale, ha individuato il gruppo di lavoro, composto da figure professionali esperte. Ai diversi componenti del team sono stati assegnati compiti in base alle competenze di ognuno. Le infrastrutture di progetto, ovvero gli strumenti necessari all'organizzazione e alla gestione delle attività come luoghi di lavoro, fondamentalmente consistono in fogli di lavoro, documenti di testo e un puntuale calendario condiviso delle risorse e degli impegni.

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

Parte delle tecnologie individuate si basa su azioni formative per docenti e studenti, messe liberamente a disposizione dai produttori. Poiché la tecnologia scelta è Google for Education si farà riferimento alle risorse pubblicate nel portale Education di Google e si andranno a prevedere, nel corso dell'anno 2023 e, più intensamente, a partire dal 2024/2025, momenti di formazione, condivisione e confronto sui materiali rivolti sia ai docenti sia agli studenti. In questo modo sarà assicurato un bagaglio gratuito di risorse ed esperienze di base da cui partire. I laboratori di STEM e STEAM, dotati di una tecnologia semplice e immediata, verranno utilizzati oltre che per la normale attività didattica, anche per progetti di continuità tra classi di diverso ordine (Primaria - Secondaria), per progetti del territorio (Consiglio Comunale dei Ragazzi) e in prospettiva Europea (ERASMUS+).

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	680

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	17	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%		73.771,14 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		24.590,38 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		12.295,19 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		12.295,19 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				122.951,90 €

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.