



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



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU

FUTURA
PNRR ISTRUZIONE

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

I.C. N. 1 VIA S. VITALE - IMOLA

Codice meccanografico

BOIC88500P

Città

IMOLA

Provincia

BOLOGNA

Legale Rappresentante

Nome

GABRIELE

Cognome

PETRONE

Codice fiscale

PTRGRL66L25D086S

Email

boic88500p@istruzione.it

Telefono

3357652224

Referente del progetto

Nome

PAOLO

Cognome

DI PRIMA

Email

p.diprima.arch@gmail.com

Telefono

3384365733

Informazioni progetto

Codice CUP

B24D23000400006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-23676

Titolo progetto

Nel fare... il digitale

Descrizione progetto

Grazie ai fondi PNRR intendiamo adottare una soluzione ibrida altamente funzionale alla co-costruzione del sapere: riorganizzeremo le aule in modo da destinare agli studenti di ciascun Plesso due/tre ambienti dedicati agli ambiti artistico, umanistico e tecnico-scientifico. In questo modo, due-tre classi per Plesso andranno a specializzare gli spazi, in modo che siano a reale supporto della didattica. Nelle aule suddivideremo strumenti caratterizzanti e di indirizzo: non ci serviranno spazi in più, sfrutteremo in modo diverso gli spazi esistenti. Le aule diventeranno polifunzionali per una didattica attiva, collaborativa, hands-on, supportata da strumenti adeguati. A questa riconfigurazione delle aule si aggiungeranno laboratori di approfondimento, a disposizione di tutte le classi dell'istituto.

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, curriculari, 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 abbiamo già 29 Digital Board (di cui n. 23 acquisite grazie al relativo progetto PON indirizzato a questo intervento e le restanti acquisite grazie ad altri fondi) che andremo a incrementare e potenziare grazie a nuovi accessori. Questo ci fornirà una dotazione comune di base nei vari ambienti, su cui poi andremo a creare le diverse distinzioni (e dotazioni) tematiche nelle aule di indirizzo. A scuola abbiamo inoltre una dotazione di arredi tradizionale che andremo a integrare/sostituire con arredi funzionali alla realizzazione di ambienti didattici innovativi. I dispositivi personali che andremo ad acquisire (PC portatili Windows) andranno invece ad arricchire e/o sostituire (nel caso attrezzature obsolescenti) la dotazione di circa n. 100 device che la scuola ha già acquistato grazie ai 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.

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 intendiamo realizzare, all'interno dell'istituto n. 16 ambienti di apprendimento innovativi. Riorganizzeremo le aule in modo da destinare agli studenti ambienti dedicati alle lezioni artistiche, umanistiche e per le lezioni tecnico-scientifiche. Nelle suddette aule suddivideremo strumenti caratterizzanti e di indirizzo: inseriremo gli strumenti congeniali ai docenti delle materie artistiche, umanistiche e i set a supporto degli obiettivi curriculari delle discipline tecnico-scientifiche. Riutilizzeremo gli arredi già presenti nell'istituto integrandoli con altri funzionali a creare ambienti didattici innovativi in linea con le dotazioni digitali da acquistare. Andremo ad acquistare una dotazione tecnologica: ulteriori Digital board, dispositivi personali (notebook Windows), set di indirizzo e caratterizzanti (robotica educativa, kit di elettronica, soluzioni STEM, strumenti per la creatività digitale, (STEAM) attrezzature digitale per l'apprendimento delle lingue), che saranno selezionati, in forma condivisa, dai vari docenti, in base alle diverse esigenze ed obiettivi curriculari. Tali strumenti sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo per favorire l'autodeterminazione degli alunni, la loro capacità di attivarsi, di fare proposte all'interno di un confronto dialogico, di organizzare e gestire il proprio apprendimento in modo autonomo, individualmente o in piccolo gruppo. Saranno riconfigurati gli spazi informali, ricavati lungo gli ambiti di collegamento tra i diversi ambienti.

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 emotivo e informale	1	audio libri	tavoli pieghevoli con ruote, sedie pieghevoli, sedute morbide	1) Aumentare la motivazione negli studenti. 2) Incrementare il successo scolastico. 3) Potenziare la funzione formativa della scuola.

BOIC88500P - A398743 - REGISTRO PROTOCOLLO IC 1 - 0001602 - 25/02/2023 - VI.1 - E
BOIC88500P - A398743 - ALBO PRETORIO - 0000022 - 25/02/2023 - A1 – ALTRO - E

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				4) Collegare l'istituzione scolastica con il territorio.
Aula di informatica	2	Plotter da taglio, visori + software cuffie, mouse, mobile audio microscopi	tavoli pieghevoli, armadi	1) Aumentare la motivazione negli studenti. 2) Incrementare il successo scolastico. 3) Potenziare la funzione formativa della scuola. 4) Collegare l'istituzione scolastica con il territorio.
Aula di Musica	2	Digital boards, Digital Piano +panca, tastiere midi, chitarra amplificata con cassa e classica, batterie digitali, pc, software, str. Orff, impianti di amplificazione, radio: mixer e soundtrap	Pannelli fonoassorbenti tavoli modulari armadi	1) Aumentare la motivazione negli studenti. 2) Incrementare il successo scolastico. 3) Potenziare la funzione formativa della scuola. 4) Collegare l'istituzione scolastica con il territorio.
Aula di Arte	1	videocamera e supporto, faretti vari, plotter da taglio, audio lab, visori 3D	armadi, scaffali	1) Aumentare la motivazione negli studenti. 2) Incrementare il successo scolastico. 3) Potenziare la funzione formativa della scuola. 4) Collegare l'istituzione scolastica con il territorio.
Aula riconfigurabile	1	digital board, device	tavoli pieghevoli con ruote, sedie impilabili, cassettiere, armadi	1) Aumentare la motivazione negli studenti. 2) Incrementare il successo scolastico. 3) Potenziare la funzione formativa della scuola. 4) Collegare l'istituzione scolastica con il territorio.
Aula inclusiva	1	digital board, tablet, microfoni , software	tavoli pieghevoli con ruote, sedie	1) Aumentare la motivazione negli

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
			impilabili	studenti. 2) Incrementare il successo scolastico. 3) Potenziare la funzione formativa della scuola. 4) Collegare l'istituzione scolastica con il territorio.
Aula xs	7	strumentario Orff, impianto audio, tablet, cuffie, taglio laser,micro:bit,microscopi, microfoni ad archetto,panoramici,con aste e cavi,cassa bluetooth,videocamera,cavalletto,plotter da taglio,audiolab	7 carrelli	1) Aumentare la motivazione negli studenti. 2) Incrementare il successo scolastico. 3) Potenziare la funzione formativa della scuola. 4) Collegare l'istituzione scolastica con il territorio.
Aula scientifico-tecnologica	1	digital boards, microscopi,lenti d'ingrandimento,kit tematici di scienze, visori 3d, penna 3d, blue bot con accessori	tavoli pieghevoli con ruote, postazioni per stampanti e microscopi	1) Aumentare la motivazione negli studenti. 2) Incrementare il successo scolastico. 3) Potenziare la funzione formativa della scuola. 4) Collegare l'istituzione scolastica con il territorio.

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

Le nostre aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, con possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Le nuove tecnologie acquisite, permetteranno 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 ciascun aula anche problem posing e problem solving. Andremo poi a potenziare le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso attivo e consapevole alle risorse digitali per apprendere un modo di accedere al digitale e di viverlo in modo consapevole, sicuro, critico. La produzione di contenuti digitali che metteremo in atto comporta un bagaglio di competenze e strumenti molto articolato e complesso e richiede competenze adeguate, che vanno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Occorrono competenze tecnologiche e operative, logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. L'aspirazione è quella di trasformare i nostri studenti, da consumatori a /e "produttori" di contenuti e architetture digitali. Una delle sfide formative che abbiamo davanti è infine 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. Promoveremo inoltre l'inter-connettività delle aule con altri spazi di apprendimento e l'inclusività, intesa come accessibilità per tutti.

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 ambienti che si intendono realizzare sono volti a supportare la personalizzazione avanzata dell'esperienza d'apprendimento. Le tecnologie prescelte per le aule sono pensate per supportare, sia in aula che fuori, l'apprendimento esperienziale, e di creare esperienze di didattica ibrida, per includere nelle lezioni anche gli studenti che non potranno essere in classe, o che saranno costretti ad assentarsi per alcuni periodi. L'implementazione della dotazione comune, digitale, di base nelle aule, è pensata per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. Andremo anche a promuovere attività per la prevenzione del divario di genere, con robotica e STEM, con periodici momenti di confronto tra classi aperte incrociate, che si sono rivelati ottime premesse per consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche, grazie anche alla 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

Andremo a responsabilizzare fortemente docenti e dipartimenti, in modo da creare un senso di appartenenza forte all'istituto basato su scelte condivise e sulla caratterizzazione delle aule in senso tematico e disciplinare. Singoli desideri e 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, insieme al referente di progetto, ha già individuato il gruppo di lavoro, composto da figure professionali indispensabili. Abbiamo incaricato i diversi componenti del team, e assegnato loro i compiti e le responsabilità connesse. Per quanto riguarda le infrastrutture di progetto, si utilizzeranno le applicazioni di Google Workspace For Education (documenti, fogli di lavoro, cartelle condivise, meet, calendario).

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

Una rivoluzione come questa ha bisogno di competenze diffuse: per cui prevediamo un momento forte di formazione iniziale allargata a tutto il personale dell'istituto e percorsi di formazione continua, sia esterna che interna, per tutti i docenti della scuola. Inoltre, parte delle tecnologie individuate, si basa su risorse formative per docenti e studenti messe liberamente a disposizione dai produttori: 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 assicureremo 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	700

Target

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	16	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%		69.300,18 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		23.100,05 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		11.550,02 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		11.550,02 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			115.500,27 €	

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

25/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.