



*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/aula grazie ai finanziamenti del PNRR. L'istituzione scolastica potrà curare la trasformazione di tali aule sulla base del proprio curricolo, 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. OLGiate Comasco

Codice meccanografico

COIC80700A

Città

OLGIATE COMASCO

Provincia

COMO

Legale Rappresentante

Nome

ANNAMARIA

Cognome

BERTONI

Codice fiscale

BRTNMR70L61E704G

Email

bertoni.annamaria@icocscuole.it

Telefono

3297632522

Referente del progetto

Nome

Annamaria

Cognome

Bertoni

Email

bertoni.annamaria@icocscuole.it

Telefono

3297632522

Informazioni progetto

Codice CUP

I64D22003470006

Titolo progetto

Innov@Azion¿

Descrizione progetto

Innovazione di almeno 26 ambienti fisici appartenenti ai plessi delle scuole primarie e della scuola secondaria di I grado con l'obiettivo di trasformare aule didattiche, spesso utilizzate per attività di didattica frontale, in ambienti di apprendimento innovativi, connessi e digitali. Questo progetto si inserisce come evoluzione del processo di innovazione che la scuola ha già avviato partecipando ai PON Reti cablate e wireless e Digital Board. Questo ha permesso di rendere ogni aula un ambiente connesso e di dotare molte delle aule assegnate alle classi di una Digital Board. L'intervento coinvolgerà 5 plessi (1 scuola secondaria di I grado e 4 scuole primarie) e sarà realizzato sia innovando aule assegnate alle classi che aule tematiche. La prima macroarea è connotata da aule che pur configurate in modo flessibile, rimarranno fisse. Questa scelta è motivata dalla possibilità di garantire la convivenza di diversi stili metodologici innovativi proposti da docenti motivati ed interessati a sfruttare le potenzialità offerte dagli ambienti sia dal punto di vista tecnologico che metodologico. La seconda macroarea è caratterizzata da ambienti di apprendimento disciplinari utilizzabili a rotazione. Ciò che sostiene la scelta di questa seconda macroarea è l'attivazione e lo sviluppo del pensiero divergente, del problem solving, della creatività e dell'espressività del singolo, delle sue capacità comunicative e argomentative aiutandolo nella costruzione di competenze trasversali (life skills). L'obiettivo nel breve periodo è la fruizione degli ambienti di apprendimento da parte del maggior numero possibile di alunni, compatibilmente con i vincoli strutturali, organizzativi e finanziari. L'obiettivo a lungo termine è la transizione, almeno per la scuola secondaria di I grado, ad un sistema ad aule tematiche fisse. Con un orario strutturato in modo funzionale, gli studenti potranno muoversi senza avere come unico riferimento l'aula/classe (modalità tradizionale) e, influenzati dagli ambienti stessi, potranno rafforzare motivazione, acquisire buone pratiche, stare a scuola con maggior benessere. Gli ambiti disciplinari coinvolti sono sia STEM (SCIENZE, TECNOLOGIA, MATEMATICA, GEOGRAFIA) e quello linguistico-artistico-espressivo (ITALIANO, INGLESE, FRANCESE, EDUCAZIONE MUSICALE, STORIA, ARTE). Il setting delle aule è disegnato a vantaggio di una didattica attiva di tipo laboratoriale e/o esperienziale. Sarà promosso in tutto gli ambiti l'uso di applicazioni e di contenuti in cloud per garantire un accesso alle risorse che prescinda dall'aula e dalla presenza a scuola. In un plesso della scuola primaria si è progettata un'area organizzata per offrire agli studenti un'esperienza immersiva e interattiva. L'aula, fruibile sia dalla scuola primaria che dalla scuola secondaria, è organizzata in modo semplice e utilizzando uno schermo che garantisce un buon livello di interazione per integrare e sviluppare conoscenze attraverso un'esperienza inusuale, possibilmente interattiva.

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.).

Gli spazi di apprendimento esistenti sono distribuiti su cinque plessi (4 primarie e 1 secondaria di I grado). Le classi previste per l'a.s. 2023-24 sono 52. Nell'a.s. 2021-22 la scuola ha aderito ai PON FESR "Cablaggio strutturato e sicuro all'interno degli edifici scolastici" e "Digital board: trasformazione digitale nella didattica e nell'organizzazione" grazie ai quali è stato ottimizzato il cablaggio interno di tutti i plessi ed è stato portato a 46 il numero complessivo di monitor digitali interattivi touch screen complessivamente presenti nelle aule. Il plesso della scuola secondaria è condiviso con il CPIA di Como che usa le aule al III piano in orario pomeridiano. L'istituto dispone di 166 IPAD e 155 chromebooks che attualmente sono distribuiti nei 5 plessi in quantità sufficiente da consentirne almeno l'uso di una classe alla volta in modalità 1 device:1 studente (didattica digitale in presenza). Una parte è disponibile per il comodato d'uso a studenti BES (DA, DSA, NAI) che li usano come strumento compensativo sia a casa che a scuola durante le lezioni. Fanno parte della dotazione dell'Istituto anche 2 telecamere fisse e 5 mobili su treppiede. La scuola ha aderito al bando PNSD STEM grazie al quale sono stati acquistati vari kit didattici e software per attività di robotica e coding adatti a tutte le classi delle primarie e della secondaria. L'Istituto Comprensivo ha adottato la piattaforma Google Workspace: ogni studente ha un account personale che viene creato al momento dell'iscrizione. Il personale docente è formato all'uso della piattaforma: ogni docente e collaboratore esterno viene dotato di un'utenza nel dominio dell'Istituto. Le policies di utilizzo della piattaforma sono descritte e condivise nel Regolamento della Didattica Digitale Integrata approvato dagli organi collegiali. La LAN della scuola secondaria è stata predisposta per l'implementazione di un sistema di accreditamento che consenta l'accesso anche a dispositivi personali di studenti e docenti, in modalità Bring Your Own Device (BYOD) guidato. Non è stato tuttavia ancora realizzato. Per quanto riguarda l'arredamento l'Istituto dispone di 100 banchi trapezoidali, 100 sedie impilabili monoscocca che permettono seduta fronte-schienale e 25 sedute a pavimento. E' presente anche un set di arredamento da esterno che consiste di 4 tavoli, 50 sgabelli e varie sedute a tronchi per le attività "circle time".

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.

Il progetto prende le mosse dal piano di miglioramento inserito nel PTOF che è finalizzato al raggiungimento delle priorità desunte dal RAV: 1) migliorare gli esiti delle prove standardizzate di italiano in tutte le classi e di inglese nelle sezioni inglese potenziato della secondaria; 2) migliorare gli esiti in tutte discipline delle prove standardizzate delle classi V primarie caratterizzate da un background basso/medio basso. La maggior concentrazione degli ambienti innovativi è quindi nei plessi della secondaria e della primaria "V. da Feltre" dove c'è un'elevata concentrazione di alunni provenienti da famiglie con un indice ESCS basso/medio-basso. Sono stati individuati 26 ambienti fisici di apprendimento innovativo così suddivisi: 9 ambienti presso la secondaria di I grado, 11 presso la primaria "V. da Feltre", 2 presso la primaria "G. Rodari", 2 presso la primaria di Somaino, 2 presso la primaria di Beregazzo. Sono stati progettati interventi sia secondo il criterio aula fissa che secondo quello dell'ambiente di apprendimento con accesso a rotazione delle classi. Presso la secondaria alcuni spazi saranno trasformati in ambienti dedicati ad attività scientifiche, linguistiche, musicali, di manipolazione tecnico-artistiche (digitali e non) e di coding-robotica educativa. Sono inoltre previsti ambienti aperti a tutte le discipline: WebRadio-TV, PodCast, Cineforum, Drammatizzazione, Eventi, Spazio Lettura/Debate. Un'aula verrà specificamente attrezzata per ospitare attività realizzate nell'ambito dei percorsi di recupero/consolidamento/potenziamento e allestita in modo da permettere l'accesso contemporaneo a più gruppi durante le attività a classi aperte e/o per la gestione di interventi personalizzati per alunni BES. In alcuni plessi della primaria alcuni ambienti innovativi saranno aule fisse assegnate ad una classe o ad un team per tutto l'anno scolastico, altri saranno aule tematiche dedicate ad attività musicali, linguistiche, editing di testi/video, lettura, coding e robotica a rotazione. Sono state progettate anche aule pluridisciplinari (aula immersive/eventi) e per ospitare attività di piccolo gruppo. Le finalità didattiche connesse sono lo sviluppo di un pensiero critico, la promozione del lavoro cooperativo, dell'approccio esperienziale alla costruzione dei saperi, la sperimentazione del metodo scientifico, la sfruttamento delle potenzialità offerte dalle ICT e dai linguaggi digitali per supportare nuovi modi di apprendere.

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.)
Spazio OnAir Secondaria Webradio/WebTV/Podcast Ambiente di apprendimento di tipo laboratoriale aperto a tutte le discipline	1	Videocamera evoluta 360° Digital Board su carrello microfoni per registrazione da Pc/tablet e videocamere mobili Pc portatili Software acquisizioni-editing video/immagini/audio	Telo verde Impianto luci	Costruire contenuti (quindi conoscenza) utilizzando media diversi e condivisi modo attivo per studiare supportato dall'uso consapevole delle TIC. L'Insegnante diventa mediatore
Spazio Umanities Secondaria Cineforum-Drammatizzazione-Theatro-Conferenze Ambiente di apprendimento di tipo laboratoriale aperto a tutte le discipline	1	Videoproiezione di qualità Impianto amplificazione PC portatile + software di	Sedute a pavimento	Spazio informale per il lavoro cooperativo strutturato/destrutturato utilizzabile per le attività a classi aperte

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		gestione proiezione e riproduzione video Impianto di amplificazione con microfoni		
Per noi! Secondaria Spazio agorà di discussione e lettura Ambiente di apprendimento di tipo laboratoriale aperto a tutte le discipline	1	SmartTV + PC Chromebooks e carrello di ricarica Abbonamento alla biblioteca online	Arredi per coltivazione piante da interno	Gli studenti fanno ricerche, leggono, discutono e si confrontano innescando processi di analisi e giudizio su temi condivisi e secondo esperienze di cui guidate dal docente mediatore, attivando
Aula di musica Secondaria ascolto, esplorazione musicale individuale e di gruppo, riproduzione d'insieme, produzione d'insieme, registrazione audio, riprese video	1	Microfoni per voce e panoramici Software di editing musicale Mixer con almeno 12 canali casse, monitor, amplificatori kit digitale di produzione suoni Tastiera con pentagramma tattile	Pannelli fonoassorbenti Leggi	Sperimentare diversi strumenti musicali acustici ed elettronici Fare musica d'insieme con gli strumenti e le voci ascoltare musica a livello immersivo rielaborare file musicali; creare musiche
Aula Gruppi Secondaria Recupero/Consolidamento/Alfabetizzazione	1	Digital Board PC e Chromebooks configurati per l'accesso a software/piattaforme con applicazioni per DSA/BES e alfabetizzazione	Banchi modulari Pannelli fonoassorbenti divisorii	Spazio configurato per il lavoro in gruppo, per attività di consolidamento/recupero/alfabetizzazione. Può ospitare più gruppi e essere utilizzato come appoggio per le attività a classi aperte.
Aula Scienze Secondaria Ambiente di apprendimento di tipo laboratoriale-scientifico con postazioni per il lavoro in gruppo	1	Digital Board Microscopi ottici Strumenti di misura digitali Carrello ricarica chromebooks/tablet Kit scientifici: Videocamera e software per l'analisi di video per lo studio del moto Fotocellule	4 banchi da 6 con 24 sedie bancone con sponde di cui una rimovibile per esperienze di robotica	Apprendimento attivo e cooperativo di materie scientifiche con sperimentazioni. Ideale per esperienze dimostrative e misure da effettuare in gruppo.
Aula Arte Secondaria Ambiente di apprendimento di tipo laboratoriale-artistico analogico/digitale	1	Piano luminoso; pc fisso; software per disegnare; video-fotocamere; software modifica video-foto; Carrello modulare per la ricarica dei chromebooks/tablets Penne per i tablets	Armadi/scaffali Cassettiere mobili e non Tavolo a ribalta Sedie impilabili	Sperimentazione di attività artistiche con l'impiego di tecnologie digitali. Sarebbe utilizzata per attività a classi aperte prevalentemente durante le ore didattiche Immagine ma non solo.
Aula STEM Secondaria Ambiente di apprendimento di tipo laboratoriale di	1	Armadio di ricarica PC portatili/chromebooks kit	Tavolo con le sponde per le	Attività da effettuare individualmente o in gruppo tra cui somministrazione di

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
robotica e coding Ambiente di apprendimento di tipo laboratoriale per lo studio delle lingue		didattici e software per robotica e coding Software per la gestione del laboratorio linguistico Cuffie per gli ascolti Videocamere mobili	attività di robotica Sedie impilabili per il laboratorio linguistico Armadi/scaffali	lettura-ascolto Attività STEM di robotica/coding: costruzione e programmazione a coppie o in gruppo
Aula FABLAB Secondaria Ambiente di apprendimento di tipo laboratoriale tecnologia	1	1 PC fisso e 1 PC portatile Plotter da taglio kit elettronica per principianti Strumenti per rilevazioni ambientali	Balconi Scaffali	Spazio dedicato ad attività manuali individuali o in modalità cooperativa supportati dalle tecnologie digitali Sviluppare l'abilità di problem solving fronte a situazioni complesse
Aula GRUPPI V. da Feltre Recupero/Consolidamento/Alfabetizzazione	1	Accessori per digital board Software per didattica inclusiva in cloud carrello di ricarica con chromebooks in condivisione	Arredi modulari per lavoro cooperativo in piccolo gruppo	Spazio ottimizzato per attività di recupero/consolidamento/alfabetizzazione in modalità cooperativa per classi e/o gruppi di livello
Aula Editing - Lettura - STEM V. da Feltre Ambiente di apprendimento di tipo laboratoriale per attività di robotica e coding Ambiente di apprendimento di tipo laboratoriale di scrittura/editing video	1	Accessori per digital board Kit per robotica e coding Software di editing testi/video document camera		Ambiente STEM per attività di coding e programmazione effettuabili a casa in gruppo Ambiente trasversale a tutte le discipline di trattamento testi e video
Aula di Scienze V. da Feltre Ambiente di apprendimento per didattica esperienziale a carattere scientifico	1	Accessori Digital Board Strumentazione di base per diverse discipline scientifiche collegabile alla digital board		Apprendimento scientifico attraverso didattica esperienziale basata su riproduzione/osservazione fenomeni Applicazione del metodo scientifico Sviluppo delle abilità di osservazione/problem solving.
Aula immersiva/interattiva V. da Feltre	1	Pannelli, videoproiettori, PC, software specifico per la fruizione dei contenuti sistema audio	Sedute a pavimento impilabili con carrello	Apprendimento interattivo che avviene attraverso tutti i sensi in un ambiente dove lo studente ha la possibilità di muoversi e interagire. Integra la didattica effettuata con strumenti tradizionali
Aule fisse V. da Feltre Possibilità di configurarle come aule tematiche riservate a classi parallele sullo stesso piano (2 al piano terra e 2 al I piano)	4	Digital Board Dotazione di carrello ricarica chromebooks/tablets prioritariamente disponibile per le classi a cui sono assegnate queste aule (1 ogni 2 classi)		Possibilità di fruire per la maggior parte dell'orario dell'attività didattica di un ambiente connesso alla rete e dell'informazione in cloud, rapidamente riconfigurabile senza spostarsi dall'aula.
Aula Agorà V. da Feltre Ambiente di	1	Telo videoproiezione	Sedie impilabili	Spazio informale per il lavoro cooperativo

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
apprendimento polifunzionale per la conduzione di momenti di debate, di condivisione esperienziale, di drammatizzazione anche in lingua straniera.		sistema audio, telecamera mobile su treppiede	con carrello tribunette, sedute morbide per le sedute	strutturato/destrutturato, per attivare Life Skills, per discussioni, per attività di drammatizzazione e prove spettacolo teatrali.
Aula Atelier creativo V. da Feltre Ambiente di apprendimento artistico- dinamico in cui svolgere attività complementari a quelle della classe o attività di progetto.	1	Accessori Digital Board Piano luminoso Document camera PC		Spazio di apprendimento artistico interdisciplinare per attività da effettuare in gruppo
Aula umanities Somaino - piano terra Ambiente di apprendimento di tipo laboratoriale pluridisciplinari	1	Digital board carrello di ricarica con chromebooks in condivisione	Sedie e banchi impilabili o a scomparsa	Ambiente di apprendimento pluridisciplinare in cui attuare didattica esperienziale in modalità cooperativa
Aula scienze Somaino Ambiente di apprendimento di tipo laboratoriale per le discipline scientifiche	1	Digital Board su carrello document camera Kit didattici per robotica e coding	sedie e banchi impilabili o a scomparsa	Ambiente di apprendimento pluridisciplinare in cui attuare didattica esperienziale in modalità cooperativa
Aula polifunzionale G.Rodari Ambiente di apprendimento di tipo laboratoriale aperto a tutte le discipline con particolare attenzione alla didattica inclusiva	1	Casse audio microfoni vari mixer audio postazioni pc software per editing video/testi/immagini telecamera mobile su treppiede	sedie impilabili banchi a scomparsa	Ambiente dinamico per attività didattiche o laboratoriali disciplinari e interdisciplinari.
Aula fissa G.Rodari	1	Digital Board Carrello di ricarica con chromebooks in condivisione con l'aula polifunzionale		Aula fissa destinata all'attività didattica di una classe per consentire un uso efficiente delle ICT
Ambiente di apprendimento polifunzionale Beregazzo Spazio agorà di discussione/incontro Ambiente di apprendimento di tipo laboratoriale aperto a tutte le discipline	1	Mixer audio microfoni archetti wireless software per didattica musicale	Panche con cuscini e ruote per creare un ambiente di discussione, pouf e cuscini angolari, sedute a terra con carrello per impilarle e trasportarle	Spazio informale per il lavoro cooperativo strutturato/destrutturato, per attivare Life Skills, per discussioni, per attività di drammatizzazione e prove spettacolo teatrali..
Ambiente di apprendimento polifunzionale Beregazzo Spazio agorà di discussione/incontro Ambiente di	1	Mixer audio microfoni archetti wireless software per didattica	Panche con cuscini e ruote per creare un	Spazio informale per il lavoro cooperativo strutturato/destrutturato, per attivare Life Skills, per discussioni, per attività di

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
apprendimento di tipo laboratoriale aperto a tutte le discipline		musicale	ambiente di discussione, pouf e cuscini angolari, sedute a terra con carrello per impilarle e trasportarle	drammatizzazione e prove spettacolari.
Aula STEM Beregazzo Ambiente di apprendimento tecnologico e creativo dedicato allo sviluppo delle abilità di programmazione, esperienziali e laboratoriali.	1	Software per didattica inclusiva/alfabetizzazione kit coding e robotica educativa e accessori document camera kit scientifici	Banchi trapezoidali a scomparsa con sedie. armadi su ruote per i materiali STEM	Ambiente STEM di robotica e codifica per attività di programmazione e costruzione da proporre in modo collaborativo.

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

La più importante innovazione organizzativa riguarda la costruzione di un orario che consenta una rotazione equilibrata delle classi coinvolte. E' infatti prioritario garantire a tutti gli alunni dell'Istituto quante più opportunità di accesso ad una didattica di tipo esperienziale, collaborativo in cui integrare l'uso della tecnologia. Tale intervento accresce la complessità organizzativa a vantaggio dell'esperienza di apprendimento a lungo termine: gli studenti potranno trovarsi di ora in ora in ambienti diversi che stimoleranno motivazione e coinvolgimento, rendendoli protagonisti del proprio sapere. L'ambiente innovativo consente di personalizzare le esperienze degli studenti, offre l'opportunità di scoprire e sviluppare il proprio stile di apprendimento, aiutandoli nell'acquisizione delle autonomie ed accrescendo il senso di responsabilità. Sia nella scuola primaria che nella scuola secondaria saranno potenziate le competenze digitali di alunni e docenti, consentendo un maggior accesso alle risorse. Gli ambienti grazie alla dotazione di arredamenti flessibili, consentono la riorganizzazione del setting dell'aula secondo la metodologia adottata dai docenti e adeguata alla proposta disciplinare o pluridisciplinare e verranno organizzati affinché siano sempre abitabili da gruppi strutturati o da piccoli gruppi di studenti. Nelle riunioni di programmazione o progettazione disciplinari e interdisciplinari già previste dal piano delle attività docenti saranno previsti all'ordine del giorno la condivisione di strategie, metodologie per un uso efficace degli ambienti e proposte per un'eventuale evoluzione degli stessi. Accogliendo l'innovazione emergente saranno previsti momenti di riflessione sul curricolo verticale nell'ambito della revisione che è già nella roadmap di Istituto. L'istituto dovrà fare un investimento nell'ambito comunicativo per la condivisione a tutti i livelli dell'introduzione degli interventi sugli ambienti innovativi e delle modifiche organizzative che ne conseguiranno. Le modifiche all'organizzazione dell'attività didattica avranno un impatto anche sul piano delle attività del personale ATA.

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.

Negli spazi previsti nella proposta progettuale, l'approccio esperienziale e collaborativo strutturato in fasi che prevedono momenti di didattica di diverse tipologie si propone di incrementare e supportare l'esperienza di apprendimento. La flessibilità fornita dagli strumenti e dagli accessori tecnologici consente la creazione di contenuti differenziati così che ciascuno studente partecipi all'attività didattica nella modalità più attiva, autonoma ed efficace possibile. Le attività didattiche strutturate e non, organizzabili anche a classi aperte, consentiranno la riduzione del divario di genere come già emerso dalle proposte laboratoriali teatrali e artistiche attivate in orario extracurricolare. L'inclusione degli alunni con fragilità verrà supportata dall'uso di software compensativi per la costruzione di contenuti disciplinari e di progetti collaborativi con i pari. Ogni aula diventa così un ecosistema inclusivo e flessibile che integra tecnologie e pedagogie innovative.

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 dialogo è stato attivato in tutti i plessi e con tutti i docenti dei plessi coinvolti dal finanziamento già nei primi incontri collegiali di inizio anno. Ogni plesso ha individuato i docenti rappresentanti che hanno costituito un gruppo di lavoro per una prima condivisione di indirizzo. Successivamente è stato formato il gruppo di progettazione coordinato dal Dirigente scolastico e composto dalle funzioni strumentali, dai collaboratori del Dirigente e dai membri del team digitale. La modalità bottom-up così organizzata ha consentito di formulare una proposta progettuale che tenesse conto delle peculiarità strutturali/geografiche e dell'offerta formativa dei singoli plessi. Il gruppo di progettazione alterna incontri in presenza (sia in modalità ristretta che allargata) a modalità di lavoro sincrone/asincrone a distanza i cui esiti vengono poi condivisi durante le riunioni degli organi collegiali.

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

Il piano di formazione docenti sarà progettato per accrescere competenze digitali sia nell'ambito creativo che in quello collaborativo con incontri dedicati, condotti e/o promossi dal team innovazione. Verranno condivise proposte di formazioni esterne, scambi di buone pratiche a livello nazionale e promozione delle risorse interne attraverso job shadowing, osservazioni. Dal punto di vista metodologico il cambiamento progressivo del processo di insegnamento sarà affrontato negli incontri di classi parallele della primaria e nei dipartimenti disciplinari della secondaria declinando pedagogie innovative attraverso la condivisione di buone pratiche o la co-progettazione di attività didattiche. La scuola organizzerà un proprio catalogo di risorse digitali di base, software e contenuti che saranno resi disponibili in cloud. Per garantire l'accesso alle aule tematiche da parte del maggior numero possibile di alunni sarà costruito un orario aule.

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	600

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	26	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%		131.511,62 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		38.003,31 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		1.500,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		19.001,65 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				190.016,58 €

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.