



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 GROSSETO 1 ALBERTO MANZI

Codice meccanografico

GRIC830005

Città

GROSSETO

Provincia

GROSSETO

Legale Rappresentante

Nome

BARBARA

Cognome

BERNARDINI

Codice fiscale

BRNBRR76S61G702U

Email

barbarabernardinigalli@gmail.com

Telefono

0564/413622

Referente del progetto

Nome

Annalisa

Cognome

Manzo

Email

annalisa.manzo@icgrosseto1.edu.it

Telefono

0564/413622

Informazioni progetto

Codice CUP

H54D22003950006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-24212

Titolo progetto

T.E.A.M. CLASSROOMS: TOGETHER EVERYONE ACHIEVES MORE !

Descrizione progetto

La nostra idea progettuale è quella di adottare ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, con rotazione delle classi, riorganizzando sia aule che spazi al fine di destinare agli studenti ambienti dedicati: artistici, umanistici, tecnico-scientifici, linguistici, musicali, ecc.... In questo modo, gli studenti non staranno più sempre nello stesso ambiente classe, ma ruoteranno sui vari spazi e ambienti dedicati a seconda delle discipline affrontate. Per la realizzazione delle nostre idee non servono spazi in più, perchè saranno, invece, utilizzati in modo diverso gli spazi già esistenti. Il progetto è coerente con l'idea di scuola che si sta costruendo, ossia una scuola in movimento verso un ripensamento dei suoi tradizionali capisaldi, proiettata verso approcci didattici innovativi, collaborativi e laboratoriali, una scuola comunità altamente inclusiva, tesa allo sviluppo di salde competenze sociali e civiche, mediante l'esercizio attivo dell'autonomia organizzativa e apprenditiva e della responsabilità personale e di gruppo. Una ri-organizzazione, con un investimento forte sull'autonomia e la responsabilità, va nella direzione di creare una "slowschool", dove il benessere si lega al come e cosa più che al quanto si apprende. Le aule diventeranno aule-laboratorio per una didattica attiva, collaborativa, hands-on, supportata da strumenti adeguati. A questa nuova strutturazione di aule e ambienti si aggiungeranno laboratori di approfondimento, a disposizione di tutte le classi dell'istituto. In particolare, andremo a creare fisicamente 19 ambienti di apprendimento che avranno un impatto su tutto l'istituto. Lavoreremo con arredi flessibili, rimodulabili e che supportino l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative. L'idea è quella di rompere la logica tradizionale classe-aula-orario-lezione. Saranno riutilizzati le diffuse dotazioni già in essere nell'istituto, acquisite grazie a precedenti finanziamenti dedicati, ma saranno acquistati sia nuove tecnologie che nuovi arredi, che dovranno permettere la creazione di ambienti flessibili e una rapida e costante rimodulazione del setting delle aule. Il maggior investimento sarà rivolto a soluzioni che permettano la distinzione chiara tra gli ambienti tematici creati, per potenziare a largo raggio le competenze disciplinari più strettamente legate alla materia che vi si svolgerà. Per le aule umanistiche acquisteremo set per la creatività e per la creazione di contenuti digitali originali (stazione video, stazione podcast,) mentre per le aule di indirizzo tecnico-scientifico prediligeremo set di robotica educativa, elettronica e kit per le STEM, che riteniamo indispensabili per sviluppare creatività, problem-solving e un approccio pratico ed esperienziale alla conoscenza. Inoltre, sarà acquistato anche l'accesso a una o più piattaforme didattiche digitali per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali per ciascuna disciplina. Infine una certa attenzione sarà dedicata ai luoghi comuni come atrio, spazi nei corridoi e alle pareti stesse della scuola, che diventeranno veri e propri luoghi di apprendimento, di scambio e di interazione tra docenti e alunni, che potranno essere arricchite e personalizzate dai docenti e/o anche dagli stessi studenti.

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.).

Attualmente il nostro istituto è dotato dei seguenti spazi di apprendimento: 35 aule fisse e 10 ambienti di apprendimento (4 biblioteche tradizionali, 2 ambienti inclusivi, 3 laboratori di Informatica, 1 aula di musica). Per quanto riguarda le dotazioni, sono già presenti 34 Monitor Touch, acquisite grazie a precedenti progetti, che andremo a potenziare ed arricchire ulteriormente, grazie a nuovi accessori e setting; inoltre l'istituto è dotato di device: 85 Notebook, 28 Chromebook, 24 mini-notebook, 5 carrelli ricarica notebook, 2 stazioni ricarica notebook. Questo ci fornirà una dotazione comune di base nei vari ambienti, su cui poi andremo a creare le diverse distinzioni (e dotazioni) tematiche scelte dai diversi dipartimenti. Gli arredi attualmente presenti permettono di creare dei setting innovativi solo in determinati spazi: sono infatti già presenti nel nostro istituto circa 42 tavoli modulari, che fino ad oggi sono stati comunque utilizzati per attività laboratoriali e che si riveleranno particolarmente adatti a riconfigurare gli ambienti di apprendimento in chiave flessibile e modulare. Poche sedie impilabili, leggere, resistenti e colorate, che pensiamo di andare ad utilizzare nei suddetti ambienti visto che intendiamo trasformare ogni spazio della scuola come un'occasione di apprendimento. I dispositivi personali che andremo ad acquisire andranno invece ad arricchire la dotazione dei devices che la scuola ha già acquistato grazie a 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.

Intendiamo realizzare, all'interno dell'istituto, 19 ambienti fisici di apprendimento innovativi, che ci permetteranno di completare e qualificare ulteriormente le aule: alcune di queste, quindi, diventeranno disciplinari, restituendo ad ogni dipartimento una dimensione laboratoriale e saranno modellate su esigenze concrete di insegnamento. Pertanto, partendo dalle dotazioni già in essere nell'istituto grazie ai finanziamenti precedenti, intendiamo utilizzare gli arredi già presenti integrandoli con quelli di nuova acquisizione. A questi andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa che invece acquisiremo con i fondi a disposizione: alcuni Monitor Touch - che andranno ad integrare quelli già presenti nell'istituto - supportati da accessori per videoconferenza, software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali, una dotazione di base di dispositivi personali (Chromebook) a disposizione di studenti e docenti delle varie aule, alcuni carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi e un pacchetto base di dotazioni tecnologiche di indirizzo e caratterizzanti (set di robotica educativa, strumenti per la creatività digitale). 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.)
Reading Room	3	Monitor touch, sedute ergonomiche digitali per lettura, stazione di ricarica, custodie libri elettronici, abbonamento rete MLOL, Kindle , software didattici, device	Divanetti, Pouf morbidi, sedie pieghevoli, tavoli pieghevoli, scaffali, giochi da tavolo	La reading room contribuirà alla formazione di lettori appassionati ed autonomi, con abilità di ricerca: una community of learners dove gli allievi coopereranno per imparare e comprendere
Music room	2	Monitor touch, device, software dedicato, strumenti musicali digitali	leggi, sedie, panchetti, tavolini, pannelli	La finalità è facilitare e potenziare gli apprendimenti della didattica musicale a scuola attraverso l'implementazione dell'ambiente digitale, l'uso delle tecnologie digitali inclusive per fare musica
Everyone in!	4	Software, monitor touch, torre ricarica	tappeti, cubi, libri tattili, pannelli sensoriali, tavoli modulari, sedie	La finalità è di creare un ambiente dove offrire l'opportunità di apprendere in modo significativo e inclusivo contenuti disciplinari, creando occasioni di condivisione e collaborazione tra pari
STEM room	3	Abbonamento piattaforma scientifica, software, device, kit di robotica, carte geografiche 3D, Monitor touch	Armadi, carrello scienze, piastra a induzione	Creare un ambiente coinvolgente per far apprendere in modo esperienziale anche i contenuti meno stimolanti, in cui gli allievi coopereranno nell'affinare strategie per imparare e comprendere
Language LAB	3	Cuffie con microfono, device, monitor touch, software	tavoli, banchi, sedie	Creare un ambiente specifico per l'immersione degli alunni nelle lingue al fine di far apprendere in modo coinvolgente le quattro abilità linguistiche: ascoltare, parlare, leggere, scrivere
Art and craft room	1	software di grafica e fotoritocco	cavalletti, banchi, pannelli sughero,	La finalità è di creare un ambiente dove offrire l'opportunità di

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				apprendere in modo significativo e inclusivo contenuti disciplinari, creando occasioni di condivisione e collaborazione tra pari
Multipurpose space	1	Abbonamento rete MLOL, software, device, sedute ergonomiche digitali per la lettura, stazione di ricarica	Tastiera, divani morbidi, legggi,	Creare un ambiente polifunzionale che favorisca sia lo sviluppo del piacere e dell'interesse per la lettura negli alunni che il piacere per la musica
Digital room	2	Monitor touch, device, kit arduino, softwarehub mobili,	Armadi, banchi modulari, sedie,	Creare un ambiente innovativo e inclusivo per facilitare un approccio positivo e autonomo con le nuove tecnologie e per l'utilizzo della stessa tecnologia a supporto del proprio apprendimento

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

Riteniamo tale progetto altamente trasformativo, in quanto riesce ad incidere sull'organizzazione scolastica a livello sistemico. 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. Gli studenti ruoteranno all'interno degli ambienti dedicati: l'orario sarà rielaborato di conseguenza per gestirne la complessità. I ragazzi ruoteranno nelle aule, trovandosi durante l'orario scolastico in ambienti di apprendimento nuovi: ciò consentirà un più ampio respiro perché darà la possibilità di ruotare tra le aule, facendoli trovare in ambienti di apprendimento sempre nuovi che faciliteranno l'attenzione e la concentrazione. Non si può immaginare un modo innovativo di fare scuola, se non si agisce anche sullo spazio- aula, in modo che diventi un ambiente di apprendimento, pensato per un lavoro attivo e collaborativo da parte degli studenti, protagonisti della propria formazione. Le nuove tecnologie acquisite, permetteranno di promuovere e sviluppare la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative 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 da realizzare comporta un bagaglio di competenze e strumenti molto articolato e complesso e richiede competenze adeguate, che vanno oltre al 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 "produttori" di contenuti e architetture digitali. Essenziale è che i nuovi ambienti creati permettano agli studenti di esprimersi nel modo a loro più congeniale, frammentando le conoscenze acquisite in blocchi elementari e modulari con cui costruire, ognuno, il proprio sapere. Infine, una delle sfide formative più impegnative, è relativa allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazione complessa e strutturata, sia nell'ambito scientifico, sia in quello tecnologico che 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.

Il progetto promuoverà il successo formativo degli studenti, attraverso setting organizzativi e metodologie di apprendimento innovative in cui gli studenti siano protagonisti del loro apprendimento. Gli ambienti saranno di supporto per la personalizzazione avanzata dell'esperienza d'apprendimento. Per sostenere l'apprendimento esperienziale, sono pensate e scelte le tecnologie, che saranno utilizzate per creare esperienze di didattica ibrida, per includere nelle lezioni gli studenti che non potranno essere in classe o costretti ad assentarsi per alcuni periodi. Andremo anche a promuovere attività per la prevenzione del divario di genere, con robotica e STEM, con momenti di confronto tra classi aperte, per consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche, grazie anche alla gamification. Una innovazione che andrà a creare ancor di più il senso di comunità educante e far crescere la cura del bene comune promuovendo il benessere di tutti i suoi membri

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

soggetto giuridico- persona fisica esterna

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo di progettazione si occuperà degli aspetti didattici (Animatore digitale, docenti della struttura organizzativa, (Dirigente Scolastica), del supporto tecnico (Assistenti tecnico), del supporto operativo alle tecnologie e alle installazioni e del supporto al RUP. Per quanto riguarda gli strumenti necessari all'organizzazione e alla gestione delle attività come luoghi di lavoro, esse fondamentalmente consisteranno in fogli di lavoro condivisi (Documenti Google), documenti di testo, videoconferenze e un puntuale calendario condiviso delle risorse. I diversi componenti del gruppo di lavoro avranno assegnati dei compiti e connesse responsabilità.

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

Affiancamento di strutture esterne

Descrizione delle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati

Sarà prevista una formazione didattica sulle tecnologie utilizzate allargata a tutto il personale dell'istituto e poi percorsi di formazione continua, sia esterna che interna, per tutti i docenti della scuola, anche messa a disposizione dai produttori delle tecnologie prescelte. Saranno previsti anche momenti di condivisione e confronto su questi materiali. Si auspica di poter riuscire ad attuare anche una compattazione dell'orario per consentire compresenza tra discipline a classi parallele e diversi equilibri orari tra le discipline nel corso dell'anno.

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	19	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%		82.713,11 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		27.571,03 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		13.785,51 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		13.785,51 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				137.855,16 €

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

27/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.