



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

CASALGRANDE

Codice meccanografico

REIC833009

Città

CASALGRANDE

Provincia

REGGIO EMILIA

Legale Rappresentante

Nome

GIACOMO

Cognome

LIRICI

Codice fiscale

LRCGCM75L13H223A

Email

giacomo.lirici@iccasalgrande.edu.it

Telefono

3478333778

Referente del progetto

Nome

Giacomo

Cognome

Lirici

Email

giacomo.lirici@iccasalgrande.edu.it

Telefono

3478333778

Informazioni progetto

Codice CUP

H54D22003800006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-10417

Titolo progetto

Conosco, Faccio, Sento Onlife

Descrizione progetto

Il progetto si allaccia alle priorità delineate dal nostro Piano di Miglioramento, che si propone di migliorare le competenze degli alunni in particolare nelle materie di Italiano, Matematica e, per la scuola secondaria di primo grado, Inglese. Finalità generale del progetto è quella di migliorare gli apprendimenti delle alunne e degli alunni, in particolare nelle materie sopra specificate, favorendo sempre più una didattica interattiva e collaborativa, in cui la lezione frontale si integri con momenti in cui gli alunni siano messi nelle condizioni di co-costruire insieme ai propri compagni conoscenze, abilità e competenze.. Il progetto intende inoltre, come preconditione per un buon apprendimento, garantire il benessere a scuola delle alunne e degli alunni, rendendo gli spazi scolastici un luogo attraente e bello in cui trascorrere il proprio tempo. Il progetto si propone di introdurre arredi e tecnologie flessibili che permettano da un lato di rendere la scuola più accogliente e di creare spazi personalizzati per alunne e alunni, e dall'altro di utilizzare le tecnologie per la didattica come strumenti ordinari per l'apprendimento che si vanno ad integrare, e non a sostituire, ai sussidi più tradizionali, secondo i principi pedagogici dell'onlife.. Per la scuola secondaria di primo grado il progetto si propone di passare dal modello delle aule fisse per ogni classe, ad aule per materia che possano così facilitare la didattica per ambienti di apprendimento. Ogni aula verrà quindi personalizzata rispetto alle discipline che vi verranno insegnate. Le alunne e gli alunni della scuola disporranno di un proprio armadietto personale, nel quale riporre ad inizio mattina lo zaino e poi prendere di volta in volta soltanto i libri ed i sussidi dedicati alle diverse materie che si susseguiranno nel corso della mattinata., compresi eventuali dispositivi digitali personali nell'ottica di potenziare sempre più la modalità byod. La scuola verrà poi dotata di carrelli con chromebook facilmente trasportabili da uno spazio all'altro in modo da superare la configurazione della cosiddetta aula di informatica, a favore dell'utilizzo quotidiano e ordinario dei device tecnologici, integrandoli nelle varie attività didattiche. Verrà altresì rinnovata la biblioteca scolastica e verrà creato un laboratorio ispirato al making.. Per la scuola primaria si punterà allo sviluppo dei linguaggi orali, iconici e scritti attraverso: web radio, web tv, stop motion, cartoon e fumetti, e-book, booktrailer, paese/immagini/cartelloni digitali smart, escape room, cacce al tesoro digitali, attraverso le metodologie dello story telling e della gamification.. Più nello specifico verrà delineata una continuità tra ambienti fisici, didattici e digitali., creare ambienti con arredi morbidi, riconfigurabili, flessibili e modulari per favorire il benessere scolastico, la didattica collaborativa e costruttivista, Si agirà anche su spazi limitrofi delle classi (corridoi e aule attigue) per creare ambienti flessibili come estensione dell'aula stessa. In ogni plesso sarà realizzato un laboratorio per il making.

Data inizio progetto prevista

01/03/2023

Data fine progetto prevista

31/12/2024

Dettaglio intervento: Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

Intervento:

M4C1I3.2-2022-961-1021 - Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

Descrizione:

Le scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado procedono a redigere il progetto di trasformazione per almeno la metà delle classi in ambienti di apprendimento innovativi, sulla base di quanto previsto nel paragrafo 2 del Piano "Scuola 4.0", cui si fa più ampio rinvio.

Indicazioni generali

La sezione descrive il quadro operativo complessivo dell'intervento con particolare riferimento al numero e alla tipologia degli ambienti di apprendimento che si intende realizzare con la descrizione degli ambienti fisici di apprendimento innovativi con le risorse assegnate e delle relative dotazioni tecnologiche che saranno acquistate, alle innovazioni organizzative, didattiche, curricolari, metodologiche che saranno intraprese a seguito della trasformazione degli ambienti, all'inclusività delle tecnologie utilizzate per gli studenti con bisogni educativi speciali e con disabilità, alle modalità organizzative del gruppo di progettazione e alle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati da parte di docenti e alunni. I campi sono tutti obbligatori, in caso di necessità devono essere compilati indicando il valore "0" (zero) oppure "Nessuno/Nessuna" esprimendone l'esito negativo.

1. Analisi preliminare e ricognizione degli spazi e delle dotazioni esistenti

Ricognizione degli spazi di apprendimento esistenti, degli arredi, delle attrezzature e dei dispositivi già in possesso della scuola che saranno integrati nei nuovi ambienti, con particolare riferimento ai dispositivi acquisiti con le risorse dei progetti in essere del PNRR (didattica a distanza, didattica digitale integrata, etc.).

Attualmente ogni ambiente della scuola secondaria di primo grado e delle scuole primarie afferenti all'Istituto è dotata di connessione internet e monitor touch o lim collegate a pc. Alcune di queste lim tuttavia sono datate e cominciano a creare problemi di funzionamento e costi elevati di manutenzione. Anche alla scuola secondaria di primo grado ci sono alcune lim datate che sarebbe opportuno cambiare. Sempre alla scuola secondaria di primo grado ci sono alcune zone dell'edificio dove il segnale wifi va potenziato. Le scuole primarie non sono ancora dotate di carrelli per i chromebook, mentre alla scuola secondaria di primo grado se ne hanno a disposizione un numero insufficiente. Presso la Scuola Primaria di Sant'Antonino è collocato un laboratorio attrezzato per le attività steam. Presso il plesso di Scuola Primaria di Casalgrande e la Scuola Secondaria di Primo Grado "L.Spallanzani" è presente un laboratorio di informatica tradizionale con postazioni pc connessi a internet via cavo e/o wifi.

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.

Per la Scuola Secondaria di primo grado: si intende passare dalle aule tradizionali assegnate per tutto l'anno scolastico ad una certa classe, alla didattica per ambienti di apprendimento, ovvero alle classi designate per materia. Al fine di consentire lo spostamento agevole degli alunni tra i vari ambienti di apprendimento, è necessario arredare la scuola con appositi armadietti personali. All'interno degli armadietti le/gli alunne/i potranno riporre anche i propri device personali, considerato che si intende andare sempre più nella direzione del byod. Occorre comunque disporre di un buon numero di device di proprietà della scuola da fornire agli studenti svantaggiati dal punto di vista economico. Per la scuola primaria l'obiettivo è quello di introdurre e consolidare sempre più il ricorso alla didattica digitale come modalità quotidiana di fare scuola. Per questo si intende garantire ad ogni plesso scolastico di scuola primaria la disponibilità di carrelli mobili contenenti device da utilizzare in classe, ed in spazi limitrofi alla scuola come aule attigue, laboratori, atri, per lo svolgimento delle attività didattiche. Sia per la scuola secondaria di primo grado che per le scuole primarie si intende poi potenziare la dotazione tecnologica di alcuni laboratori. Per la scuola secondaria il focus sarà sulla biblioteca e sul laboratorio di making. Per la scuola primaria, oltre all'acquisto di un buon numero di device, si intende dotare ogni aula di monitor interattivi, ed allestire spazi per il making. Per tutti i plessi scolastici si intende anche allestire uno spazio dedicandolo alla realizzazione di una web radio e di una web tv.

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.)
Aule per materia Scuola Secondaria di Primo Grado "L.Spallanzani"	22	Monitor o LIM collegato a pc, carrelli mobili con chromebook	Armadietti personalizzati	Realizzare la didattica per ambienti di apprendimento, Dividere la piazza in spazi diversi per la realizzazione di attività didattiche a gruppi di alunni. Favorire il benessere degli alunni a scuola.
Laboratorio di Making	4	Tablet, penne digitali, plotter, stampanti, cricut maker 3, cricut smart, tappetini da taglio, termopresse, materiali di consumo	Tavoli collaborativi	Sviluppare i processi di collaborazione, comunicazione e creatività, sviluppando il pensiero critico
Biblioteche digitali	4	Microfoni, pc, telecamera, faretto, mixer audio, treppiedi, parete green screen, faretti led, cuffie professionali, pannelli fonoassorbenti, tavoli collaborativi, carrelli mobili	Tavoli collaborativi,	Sviluppare le competenze linguistiche dei ragazzi, sia in Italiano che in Inglese, in particolare quelle di tipo orale, adottando anche la metodologia dello storytelling
Aule digitali	33	Monitor Interattivi, carrelli chromebook, carrelli pc, tavoli collaborativi	Tavoli collaborativi	Favorire una didattica più collaborativa, costruttivista e lo sviluppo del pensiero critico, adottando anche la metodologia della gamification

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

Le maggiori innovazioni organizzative, didattiche, curricolari e metodologiche che saranno intraprese a seguito della trasformazione degli ambienti sono le seguenti. - personalizzare gli spazi della scuola secondaria di primo grado, grazie all'introduzione della didattica per ambienti di apprendimento; - favorire l'autonomia e la responsabilità delle/degli alunne/i di scuola secondaria di primo grado, che disporranno di un proprio armadietto personale; - abbandonare il laboratorio di informatica nella sua forma tradizionale e sviluppare la didattica digitale come modalità di insegnamento-apprendimento quotidiana; - introdurre in forma strutturale e per tutti i plessi scolastici di scuola primaria e secondaria di primo grado la web radio e/o la web tv; - potenziare gli apprendimenti delle materie Steam; - favorire la cooperazione tra pari, la co-costruzione di contenuti, il confronto, la condivisione; - utilizzare metodologie didattiche flessibili, adeguate allo stile cognitivo di ciascuno, che consentano ad ogni alunna/o di esprimersi al massimo delle proprie potenzialità; - migliorare il benessere psico-fisico delle alunne e degli alunni a scuola, attivando gli apprendimenti attraverso il coinvolgimento, la motivazione, le emozioni e l'autostima.

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.

Per la scuola secondaria di primo grado intervallare l'apprendimento tra una materia e l'altra grazie al cambio di ambiente, può aiutare le/gli alunne/i a recuperare energie psico-fisiche e quindi a mantenere più alta la concentrazione; Gli ambienti creati, diventando più flessibili, modulari e accoglienti, favoriscono il benessere delle alunne e degli alunni a scuola, creando situazioni in cui vengono stimolate tutte le plurime intelligenze e i diversi stili cognitivi di ogni alunna/o. Data la curvatura del progetto sia sulle competenze linguistiche che su quelle più propriamente tecnologiche, tutte le alunne e gli alunni della scuola potranno sperimentarsi in questi campi. Questo permetterà ad ogni alunna/o di comprendere più a fondo le proprie attitudini e propensioni, anche in chiave orientativa.

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 per la progettazione preliminare ha effettuato un primo incontro di formazione con un docente esperto del Servizio Marconi dell'Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia Romagna al fine di condividere una cornice di senso comune. A questo incontro ne è seguito un secondo, nel quale il gruppo - a livello unitario - ha condiviso una direzione di lavoro ed un budget di spesa. Gli incontri successivi si sono svolti con due sottogruppi distinti, uno per la scuola secondaria di primo grado ed uno per la scuola primaria più operativi, fino ad arrivare ad un incontro finale di sintesi.

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

Rispetto agli obiettivi prefissati, saranno attivate misure di accompagnamento dedicate a creare un ambiente ibrido tra metodologie innovative e curricolo, un continuum di apprendimento tra spazio fisico e virtuale, organizzazione metodologico didattica, piattaforme virtuali e strumentazioni tecnologiche. Si opererà su diversi aspetti: flessibilità del curricolo, riorganizzazione di tempi e spazi delle attività didattiche. Verranno calendarizzati momenti di feedback sull'andamento delle attività. Saranno attivate formazioni tecnico-metodologiche rispetto a: - metodologie innovative (storytelling, making, tinkering, gamification); - personalizzazione dell'apprendimento e dell'inclusione; - utilizzo tecnico delle strumentazioni; - condivisione di buone pratiche: - accompagnamento in classe di docenti più esperti; - educazione alla coerenza didattica tra attività online e in classe (flipped classroom, pillole di apprendimento); - implementazione catalogo di risorse digitali di Istituto.

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	940

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	31	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%		146.364,84 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		45.454,95 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		12.727,47 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		22.727,47 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				227.274,73 €

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.