



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

ISTITUTO COMPRENSIVO LORENZETTI

Codice meccanografico

SIIC80700X

Città

SOVICILLE

Provincia

SIENA

Legale Rappresentante

Nome

MARIA GIOVANNA

Cognome

GALVAGNO

Codice fiscale

GLVMGV68S49C351C

Email

mariagiovanna.galvagno@istruzione.it

Telefono

3925655015

Referente del progetto

Nome

ELENA

Cognome

PERINI

Email

elenaperini@hotmail.it

Telefono

3402676012

Informazioni progetto

Codice CUP

D84D22005260006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-15143

Titolo progetto

LORENZETTI 4.0 FOR FUTURE

Descrizione progetto

Grazie ai fondi PNRR, l'Istituto Comprensivo A. Lorenzetti intende favorire il superamento del setting tradizionale degli spazi scolastici per proiettare questi ultimi verso una più ampia e funzionale dimensione, che sia in grado di supportare l'adozione di nuove metodologie di insegnamento diversificate e innovative. Si prevede di creare aule "fisse" all'interno delle quali ogni docente, avvalendosi delle tecnologie acquistate e adottate, attraverso una progettazione condivisa e sinergica con l'intero Consiglio di classe, lavorerà su configurazioni flessibili, rimodulabili all'interno dei vari ambienti. Con una continua interazione tra realtà fisica e approccio virtuale, gli studenti saranno orientati a sviluppare e potenziare le conoscenze e le competenze digitali in modo consapevole, sicuro e critico, così da affrontare qualsiasi contesto scolastico e di vita quotidiana e divenire futuri cittadini responsabili. Altri ambienti fisici saranno trasformati in ambienti di apprendimento innovativi comuni utilizzati per attività curricolari che puntano ad essere stimolanti e coinvolgenti, perché si possa svolgere una didattica basata su percorsi di apprendimento innovativi, aperti e inclusivi, anche attraverso una rimodulazione dell'orario scolastico, che permetta una continua interazione tra gli alunni anche a classi aperte. In entrambe le tipologie di ambienti innovativi comuni e fissi, si intende promuovere la cooperazione, l'inclusione, l'apprendimento attivo, il benessere emotivo e il sostegno della motivazione per favorire il pieno successo formativo, sviluppare il pensiero critico e scientifico e migliorare i processi di apprendimento, attraverso un insegnamento che determini apprendimento. Le dotazioni già presenti nelle aule saranno integrate con strumentazioni e software che permettano di realizzare e mettere in atto Video Editing e Animation, Storytelling, Gamification, Debate, STEM, Role Playing, Problem Solving, Project Based Learning, Making e Creatività. Al fine di valorizzare al meglio ogni spazio, anche le pareti delle aule si trasformeranno in veri e propri "luoghi di apprendimento e spazio creativo" in cui gli studenti potranno esprimersi e collaborare in modo intuitivo e pratico, confrontarsi e interagire fra di loro e con i docenti. Uno degli obiettivi che si crede di poter raggiungere con le nuove dotazioni è che ogni alunno possa "incontrare" le personali motivazioni all'apprendimento e farsi sorprendere dalla bellezza di scoprire le proprie attitudini e i propri talenti.

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.).

Durante gli ultimi anni l'istituto ha intrapreso un percorso di trasformazione dei propri spazi, nonché delle metodologie didattiche alla base dell'offerta formativa, grazie sempre ad un maggiore utilizzo delle tecnologie didattiche digitali. Tale processo, reso possibile grazie ai diversi piani di investimento finanziati dall'Unione Europea o direttamente dal ministero competente e dalla Regione Toscana, ha attivato un circolo virtuoso che si intende alimentare grazie alla presente proposta di progetto, la quale pone le sue basi sugli spazi e sulle dotazioni tecnologiche presenti allo stato attuale. Più specificamente l'Istituto, distribuito su tre Comuni e composto da quattro Plessi di Scuola Primaria e tre Plessi di Scuola Secondaria di I grado, è dotato di 44 classi, 45 Monitor Touch acquisiti con il relativo Progetto PON, 84 PC portatili, 69 PC fissi, 108 Tablet, 22 LIM, 7 Proiettori interattivi, 4 Smart TV, 9 Stampanti Multifunzione, 2 Stampanti 3 D, 4 Cuffie con microfono, 1 Scanner. La dotazione complessiva degli arredi comprende un'aula "fissa" in parte attrezzata con arredi modulari e flessibili (banchi e sedie), un'aula con tavoli modulari e relativi Monitor Touch 10.1 pollici e una biblioteca con scaffalature componibili aperte e chiuse e sedute morbide.

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.

La strumentazione pensata e inserita nella presente proposta progettuale, andrà ad arricchire la dotazione che la scuola ha già acquisito grazie ai piani di investimento finanziati dall'Unione Europea, dal Ministero Competente e dalla Regione Toscana, al fine di garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando priorità ai soggetti più fragili e a rischio dispersione. Saranno allestite 15 aule "fisse" e 7 ambienti di apprendimento innovativi comuni da utilizzare per le attività curricolari. Nelle aule fisse e negli ambienti di apprendimento innovativi comuni saranno collocati arredi modulari e flessibili, pannelli a parete in plexiglass e, in aggiunta alle dotazioni già esistenti, saranno inseriti ulteriori dispositivi digitali quali tablet, Hub, tavoli interattivi digitali, cuffie con microfono, microfoni e/o kit podcast, tastiere facilitate, software applicativi e piattaforme collaborative, webcam, joystick, postazioni di realtà virtuale aumentata, tecnologie di realtà estesa. In tal modo gli ambienti fisici saranno trasformati in ambienti di apprendimento innovativi, flessibili, rimodulabili al loro interno e stimoleranno la partecipazione attiva, il potenziamento delle conoscenze, lo sviluppo delle competenze, per il raggiungimento del successo formativo di tutti e di ciascuno degli alunni e delle alunne dell'Istituto. Gli ambienti di apprendimento comuni saranno utilizzati per attività curricolari, saranno aperti, inclusivi e, attraverso una rimodulazione dell'orario scolastico, permetteranno una continua interazione tra alunni organizzati anche a classi aperte. In entrambe le tipologie di ambienti, comuni e fissi, si punta a promuovere la cooperazione, l'inclusione, l'apprendimento attivo, il benessere emotivo, il pensiero critico e scientifico.

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 del futuro	13	tablet, Hub, tavoli interattivi digitali, cuffie con microfono, microfoni e/o kit podcast, tastiere facilitate, software applicativi e piattaforme collaborative, webcam, joystick	arredi modulari e flessibili, pannelli plastificati a parete in plexiglass	Coinvolgere gli studenti in processi creativi e interattivi
Aule del futuro	2	Monitor touch, tablet, Hub, tavoli interattivi digitali, cuffie con microfono, microfoni e/o kit podcast, tastiere facilitate, software applicativi e piattaforme collaborative, webcam.	arredi modulari e flessibili, pannelli plastificati a parete in plexiglass	Coinvolgere gli studenti in processi creativi e interattivi
COMPETENZE STEM	1	Hub, notebook, cuffie, tastiere facilitate, software, piattaforme collaborative, fotocamera USB HD, Digital ScienceBus, stampante, microscopio digitale, postazione e tecnologie di realtà estesa.	arredi modulari e flessibili, pannelli a parete in plexiglass	Favorire l'inclusione e la personalizzazione della didattica; potenziare le competenze tecniche, creative, digitali; rafforzare le capacità di problem solving, pensiero critico e scientifico.
AMBIENTE MULTIFUNZIONALE	4	Monitor touch, hub, notebook, cuffie, tastiere facilitate, software applicativi e piattaforme collaborative, webcam, digital Sciencelab, stampante, microscopio digitale, stampante 3D.	arredi modulari e flessibili, pannelli a parete in plexiglass	Svolgere attività laboratoriali promuovendo l'inclusione, la cittadinanza attiva e le attività interdisciplinari
PALESTRA DELLA MENTE	1	Notebook, Biblioteca digitale, software applicativi e piattaforme collaborative, cuffie, tastiere facilitate	arredi modulari e flessibili	Accedere a risorse informative e a strumenti che consentano di apprendere insieme, al fine di sostenere la comunità educante e rimuovere gli ostacoli all'apprendimento.
Aula di Arte e creatività digitale	1	Monitor Touch, Notebook, Biblioteca digitale, software applicativi e piattaforme collaborative, cuffie, tastiere facilitate, tavolette grafiche	arredi modulari e flessibili	Favorire lo sviluppo della creatività con nuovi strumenti interattivi e inclusivi, sviluppando percorsi esperienziali di tipo multimediale grazie alle tecnologie innovative.

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

L'Istituto ha accolto la sfida di una profonda innovazione organizzativa e metodologica, che prevede una graduale riorganizzazione della didattica, degli spazi e degli strumenti. Tale processo implica il coinvolgimento di tutti i soggetti della comunità scolastica in un percorso di crescita ed evoluzione comune. Le nuove dotazioni, insieme a quelle già presenti, richiederanno un bagaglio di competenze adeguato e l'implementazione e il rafforzamento di metodologie quali: Problem Solving, Didattica Esperienziale, Apprendimento Cooperativo, Flipped Classroom, Debate, Digital Storytelling, Storytelling, Gamification, Coding, Didattica attiva con il Metaverso. L'introduzione di nuove modalità di progettazione prediligerà l'attività laboratoriale. Metodologie attive e partecipative consentiranno di integrare i saperi disciplinari e le esperienze laboratoriali, valorizzando l'interdisciplinarietà e le relazioni interpersonali. I Curricoli d'Istituto saranno eventualmente rimodulati in funzione della ristrutturazione dei nuovi ambienti di apprendimento progettati.

Descrizione dell'impatto che sarà prodotto dal progetto in riferimento alle componenti qualificanti l'inclusività, le pari opportunità e il superamento dei divari di genere.

Le componenti qualificanti del processo di inclusione sono la partecipazione attiva di tutti gli studenti, in un clima di cooperazione e valorizzazione reciproca e la rimozione delle barriere che ne ostacolano l'effettiva attivazione. La riorganizzazione degli spazi fisici, resi flessibili con arredi modulari e l'implementazione digitale, con la dotazione di dispositivi personalizzabili, software e piattaforme di condivisione, consentiranno la creazione di ambienti di apprendimento accessibili e fruibili da tutti. Ciò faciliterà l'apprendimento in funzione dei differenti stili e delle peculiarità individuali, grazie anche alle molteplici forme di rappresentazione, all'impiego di diversi mezzi di coinvolgimento e all'utilizzo di feedback puntuali di tipo formativo. Le attività strutturate saranno guidate da logiche di pari opportunità in contrasto con ogni forma di discriminazione di genere, prevedranno setting di lavoro individuale, di gruppo, di confronto anche tra classi parallele.

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

Team Innovazione digitale

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo svolgerà azioni di ricognizione dei bisogni formativi di alunni e docenti dell'Istituto; promuoverà azioni di informazione, raccordo e stimolo all'innovazione metodologico-didattica di tutto il collegio dei docenti; stimolerà un insegnamento che, tramite metodologie didattiche innovative coinvolgenti e rese strutturali, migliorerà i processi di apprendimento di tutti e di ciascuno degli alunni e delle alunne dell'Istituto, anche attraverso l'utilizzo della tecnologia intesa come opportunità e non come rischio. Avrà cura di formarsi e informarsi, al fine di progettare, secondo le Linee Guida del PNRR, le aule e gli ambienti da trasformare scegliendo le dotazioni tecnologiche e gli arredi adatti a creare ambienti non solo "attrezzati", ma "utilizzati" in modo diffuso e strutturale da tutti. Costituirà la leva del cambiamento coinvolgendo e facendosi affiancare da ogni docente, promuovendo azioni di informazione, coinvolgimento e accompagnamento di alunni e genitori.

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

Per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati, saranno promossi momenti di informazione, formazione e aggiornamento continuo per tutto il personale dell'Istituto. Il confronto e la condivisione di buone pratiche rappresentano una misura fondamentale per l'utilizzo efficace e completo delle risorse e degli ambienti innovativi realizzati nell'ambito della Scuola 4.0. I percorsi di formazione saranno attivati principalmente con la Rete di scopo Valutazione in Progress in collaborazione con la Fondazione Golinelli, con particolare attenzione alla Realtà Aumentata e al Metaverso e come queste tecnologie possano essere utilizzate per creare esperienze di apprendimento più coinvolgenti e interattive. I docenti avranno, così, gli strumenti per incoraggiare la creatività degli studenti. Si prevede di aderire anche ad altri percorsi formativi eventualmente organizzati da: USR Toscana, Poli Formativi Nazionali, a cura delle Equipe Territoriali, Ambito 25, Scuola Futura, E-Twinning, PNSD.

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	350

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	22	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%		98.361,54 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		32.787,17 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		16.393,58 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		16.393,58 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				163.935,87 €

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.