



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

VAL TAGLIAMENTO - AMPEZZO

Codice meccanografico

UDIC82300R

Città

AMPEZZO

Provincia

UDINE

Legale Rappresentante

Nome

MARIA

Cognome

VAINO

Codice fiscale

VNAMRA76R45I158U

Email

udic82300r@istruzione.it

Telefono

0433/80131

Referente del progetto

Nome

Romina

Cognome

Pivotti

Email

udic82300r@istruzione.it

Telefono

0433/80131

Informazioni progetto

Codice CUP

F24D22003320006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-13563

Titolo progetto

La scuola in movimento

Descrizione progetto

Il progetto delle Next Generation Classrooms prevede di realizzare degli ambienti di apprendimento innovativi in 17 classi del nostro Istituto, questi nuovi ambienti che ci permettano di andare anche oltre a quello che è il semplice spazio fisico, aprendoci al cambiamento delle metodologie e delle tecniche di apprendimento e insegnamento. Seguendo le direttive dell'OCSE si intende trasformare tali ambienti in modo che siano adeguati a soddisfare il comfort e la sicurezza degli utenti, efficaci a supportare le diverse esigenze di insegnamento e apprendimento. Lo spazio di apprendimento dovrà essere riorganizzato per consentire la realizzazione di diverse esperienze didattiche innovative, ponendo al centro le alunne e gli alunni, secondo principi di flessibilità, di molteplicità di funzioni, di collaborazione, di inclusione, di apertura. Si terrà conto, inoltre, dell'evoluzione delle tecnologie digitali con il maggiore potenziale formativo. La progettazione include l'acquisto di attrezzature, contenuti digitali, app e software, ma anche l'adozione di arredi innovativi, con il supporto di attività tecnico-operative. Le tecnologie verranno utilizzate per un'ampia gamma di attività, in tutte le discipline. Sarà possibile integrare l'esperienza didattica fisica in classe con quella virtuale, con lezioni immersive e ciò al fine di andare incontro a differenti stili e strategie di apprendimento. Pertanto là dove non ancora realizzati ci doteremo di strumenti tecnologici e di arredi più avanzati rispetto a quelli base che permettono la facile mobilità degli stessi in modo da poter formare gruppi di lavoro e riconfigurare l'aula velocemente. Tali arredi dovranno trasformarsi velocemente per poter anche liberare l'ambiente e renderlo disponibile per attività cooperative e maggiormente sfruttabile per aumentare l'esperienza digitale e anche virtuale. La scuola ha, infatti, scelto la soluzione ibrida che meglio si adatta alle sue necessità. Pertanto alcune aule resteranno fisse ma progettate su configurazioni flessibili, rimodulabili all'interno dei vari ambienti, in modo da supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili di ora in ora; in altre aule, invece, saranno realizzati "ambiente speciale", a disposizione di tutte le classi, dotata di una tecnologia all'avanguardia ma semplice da utilizzare e sicura che permetterà di creare attività ad hoc. Gli arredi previsti dal progetto includeranno mobili trasportabili per i dispositivi individuali - visori VR, tablet, materiale coding e robotica - verranno trasportati nelle singole aule al momento dell'esperienza didattica. Questi permetteranno anche l'alimentazione e la protezione dei device. Questo approccio modulare ha lo scopo di ridurre il numero di dispositivi necessari all'interno dell'istituto scolastico. Tale azione di trasformazione fisica e virtuale, affinché abbia un'effettiva ricaduta sugli apprendimenti degli alunni e delle alunne, sarà accompagnata da un piano di formazione finalizzato al miglioramento e all'aggiornamento delle metodologie e delle tecniche di apprendimento e insegnamento.

Data inizio progetto prevista

27/02/2023

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.).

Nel nostro istituto abbiamo già 21 Digital Board, acquisite grazie al relativo progetto PON indirizzato a questo intervento, che andremo a potenziare grazie a nuovi accessori. Questo ci fornirà una dotazione comune di base nei vari ambienti, su cui poi andremo a creare le diverse distinzioni (e dotazioni) tematiche nelle aule di indirizzo. I dispositivi personali che andremo ad acquisire (PC portatili e tablet) andranno invece ad arricchire la dotazione di device che la scuola ha già acquistato grazie ai finanziamenti precedenti: in questo modo potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione. Gli arredi esistenti saranno integrati con altri che meglio si adattano alle esigenze delle nuove forme della didattica e che, pertanto, deve consentire modificazioni funzionali rapide e veloci, in grado di adattarsi alle necessità didattiche e ai diversi metodi di insegnamento.

2. Progetto e ambienti che si intendono realizzare

Descrizione generale degli ambienti di apprendimento innovativi che si intende allestire con l'Azione 1 del Piano Scuola 4.0 e delle finalità didattiche connesse con la loro realizzazione.

Grazie ai fondi PNRR si intende realizzare, all'interno dell'istituto, 17 ambienti fisici di apprendimento innovativi partendo dalle dotazioni già in essere nell'istituto, acquisite grazie ai finanziamenti precedenti. L'intento è quello di adottare una soluzione ibrida che meglio si adatta a un istituto comprensivo con alcune sedi in via di definizione; ciò anche al fine di riorganizzare le aule in modo da destinare agli alunni alcuni ambienti dedicati: uno per le lezioni artistiche e umanistiche e uno per le lezioni delle materie tecnico-scientifiche. Si prevedono arredi flessibili, rimodulabili e che supportino l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili. Si sfrutteranno gli spazi a disposizione in modo diverso, al fine da rendere gli spazi esistenti più funzionali alle attività didattiche. Gli spazi saranno flessibili per promuovere sia strategie didattiche consolidate sia approcci innovativi, adattabili a una riconfigurazione del setting, creativi in quanto in grado di ispirare studenti e docenti e in grado di favorire lo sviluppo e valorizzare il potenziale e le attitudini di ogni studente, polifunzionali in modo da soddisfare esigenze diverse e in continua evoluzione. Le aule dovrebbero diventare aule per una didattica attiva, collaborativa, hands-on, rivolte 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 si acquisteranno set per la creatività e per la creazione di contenuti digitali originali (stazione video, stazione podcast); mentre le aule di indirizzo tecnico-scientifico saranno arricchite da set di robotica educativa, elettronica e kit per le STEM, indispensabili per sviluppare creatività, problem-solving e un approccio pratico ed esperienziale alla conoscenza. C'è l'idea di realizzare anche un ambiente speciale, a disposizione di tutte le classi dell'istituto: un'aula immersiva all'avanguardia, dotata di una tecnologia semplice e immediata. Aule polifunzionali che facilitano gli apprendimenti permanenti e che siano in grado di sviluppare le competenze chiave Europee. Gli ambienti di apprendimento innovativi che si intendono allestire sono spazi a laboratorio mobile, dove poter fare esperienze di robotica, di coding e di tinkering utilizzando metodologie didattiche come il Learning by doing, il cooperative learning.

Sulla base di quanto indicato nel Piano "Scuola 4.0", l'istituzione scolastica ha stabilito di adottare un sistema basato su

- Aule "fisse" assegnate a ciascuna classe per l'intera durata dell'anno scolastico
- Ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, con rotazione delle classi
- Ibrido (entrambe le soluzioni precedenti)

Tipologia, numero e descrizione degli ambienti che saranno realizzati (il totale del numero degli ambienti deve essere almeno pari al valore target assegnato; inserire una riga per ciascun ambiente previsto; nel caso di ambienti con le stesse caratteristiche, indicare il numero complessivo previsto)

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula immersiva	1	Webcam, visori, Poster AR, Notebook Webcam 360°	Tavoli ribaltabili, Sedie, Armadi	Permettere di realizzare lezioni immersive, in grado di offrire a tutti gli studenti nuove forme e mezzi di apprendimento, attraverso la realtà aumentata e virtuale
Aula creativa per videomaking e grafica - chroma key	2	computer, software, videocamere dedicate, fondale chromakey, treppiedi e pannelli led	Tavoli da making e contenitori	SVILUPPO DI COMPETENZE DIGITALI IN AMBITO GRAFICO e comunicativo
Aule	5	Schemo digitale, Carrello portatablet, Tablet o Notebook 2-in-1		Aumento dotazione digitale dell'aula, per consentire di rispondere ai diversi stili d'apprendimento degli studenti, di favorire il lavoro collaborativo

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Spazio polifunzionale	6	Computer, supporti multimediali, software specifici, robot educativi, Box di Coding	Tavoli collaborativi, armadi, sedie, mobili contenitori	ATTIVITA' DI CODING E ROBOTICA EDUCATIVA- SVILUPPO COMPETENZE IN AMBITO SCIENTIFICO/MATEMATICO
Aula creativa 3D	2	Notebook, visori 3D, camera 360, Software di sviluppo 3D, software con contenuti, carrello porta computer		ATTIVITA' SPECIFICA SVILUPPO COMPETENZE
Aula biblioteca digitale diffusa	1	Tablet e pc per la lettura, accesso a catalogo digitale MLOL, software ebook-creator	angoli per la lettura, sedute mobili, carrelli per libri	Sviluppo competenze digitali e valorizzazione della scrittura e della lettura e avvicinamento emotivo e relazionale al libro

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

L'Istituto adatterà la propria organizzazione scolastica al fine di ottimizzare l'uso degli ambienti di apprendimento che si andranno a realizzare. 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. L'obiettivo che ci si propone è il passaggio dalla didattica per contenuti a quella per competenze promuovendo un student-centered, il quale ha come scopo ultimo il superamento del modello trasmissivo grazie ad attività didattiche basate su una pratica laboratoriale pienamente integrata con la didattica curricolare nel normale orario delle lezioni. I percorsi didattici dovranno avere una maggiore attenzione al processo cognitivo, al piano relazionale e collaborativo, alla valenza metacognitiva e di personalizzazione. I laboratori e le aule innovative proporranno un nuovo modello degli spazi e delle attività didattiche per il raggiungimento degli obiettivi prefissati. Le nuove tecnologie acquisite, permetteranno di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo, per arrivare a potenziare all'interno di ciascun'aula anche problem posing e problem solving. Si andranno 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 e critico. Una delle sfide formative che abbiamo davanti è infine relativa allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazione complessa e strutturata, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale. Promoveremo inoltre l'inter-connettività delle aule con altri spazi di apprendimento e l'inclusività, intesa come accessibilità per tutti e comunicazione con un ampio spazio comune, l'aula immersiva che integrerà la didattica tradizionale con contenuti immersivi, che permettono di scoprire ed esplorare risorse uniche, con un approccio cooperativo e laboratoriale. Gli obiettivi prefissati sono: aumentare la motivazione, le competenze disciplinari e trasversali, l'autonomia, l'inclusione e il successo formativo di tutti gli alunni anche a supporto dei loro apprendimenti per una crescita professionale futura.

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

Gli ambienti da realizzare supporteranno la personalizzazione dell'apprendimento. Le tecnologie prescelte sono pensate per un apprendimento esperienziale e una didattica ibrida. Un setting d'aula ben predisposto, la disponibilità di dispositivi e i contenuti digitali creeranno momenti di reale condivisione tra i discenti, rispondendo alle richieste di didattica inclusiva prevista dalla L. 170/2010, che garantisce l'introduzione di strumenti compensativi, compresi i mezzi di apprendimento alternativi e le tecnologie per gli studenti più deboli. Con il progetto si cercherà di superare, altresì, il gender gap, come divario tra il genere maschile e quello femminile, che si riflette nelle condizioni economiche, sociali e di accesso all'istruzione e al mondo del lavoro. Poiché tale divario si evidenzia nella scelta della scuola futura, occorre sostenere l'interesse che le ragazze dimostrano verso le ICT, garantendo pari accesso a percorsi formativi tecnico-scientifico e al mondo del lavoro

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 team che ha sviluppato il progetto, è costituito dal Dirigente scolastico, dai collaboratori, dalle funzioni strumentali, dall'animatore digitale e da docenti. Il gruppo progetterà: design ambienti di apprendimento fisici e virtuali; progettazione didattica basata sulle pedagogie innovative e mettere a sistema le sperimentazioni; misure di accompagnamento per un utilizzo efficace degli spazi. Il gruppo muoverà dal lavoro svolto per la progettazione preliminare; in particolare proseguirà il monitoraggio e la mappatura dotazione esistente e spazi; rafforzerà spazi di confronto coinvolgendo i diversi protagonisti. Collaborerà con gli uffici e con la dirigenza per raggiungere gli obiettivi prefissati. Il gruppo supporterà i docenti per favorire una progettazione didattica condivisa. Si monitoreranno i percorsi didattici, si predisporranno attività di formazione. L'obiettivo è acquisire strumenti tecnologici finalizzati allo sviluppo di una didattica innovativa sostenuta dalla tecnologia

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

L'Istituto si pone come obiettivo principale di IMPLEMENTARE buone pratiche metodologiche-didattiche da sviluppare e migliorare. Per proseguire a tale scopo si rende necessaria una formazione adeguata, a partire dai docenti che hanno dimostrato maggiore sensibilità alle innovazioni proposte. Tale formazione sarà permanente: una formazione iniziale full-immersion; una parte di formazione in itinere e di accompagnamento; monitoraggio; una fase finale di restituzione. Tra le misure di accompagnamento è prevista la pubblicizzazione di tali pratiche didattiche che saranno raccolte e rese fruibili alla comunità scolastica. Le attività di orientamento metteranno in risalto la funzionalità dei nuovi ambienti e delle attività che coinvolgeranno gli studenti. Verrà promossa una formazione sui temi delle metodologie di insegnamento e strategie di apprendimento; sull'utilizzo delle nuove tecnologie come strumento di apprendimento e oggetto per la costruzione delle competenze digitali

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	40

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	17	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%		76.006,64 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		25.335,54 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		12.667,77 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		12.667,77 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				126.677,72 €

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.