



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

I.C. CANEVARI VITERBO

Codice meccanografico

VTIC833009

Città

VITERBO

Provincia

VITERBO

Legale Rappresentante

Nome

PAOLO

Cognome

FATIGANTI

Codice fiscale

FTGPLA74M08H5010

Email

vtic833009@istruzione.it

Telefono

0761308111

Referente del progetto

Nome

LORELLA

Cognome

MEDORI

Email

lorellamedori@gmail.com

Telefono

+39 334 919 8866

Informazioni progetto

Codice CUP

E84D22005390006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-15394

Titolo progetto

La Scuola in movimento. Nuovi spazi per una nuova didattica

Descrizione progetto

Il progetto del nostro Istituto intende non solo arricchire gli spazi in nostro possesso, ma valorizzarne di nuovi, finora non utilizzati o poco sfruttati, aprendoli ad un concetto di didattica collaborativa e partecipata. Nella sede centrale sono presenti quattro padiglioni che, intorno ad un grande spazio centrale, accolgono 6/7 aule ciascuno. Il concept proposto prevede la creazione, all'interno dello spazio comune, di un'aula "aperta", organizzata su uno spazio morbido e contenente sia postazioni collaborative, sia angolo relax, sia postazioni individuali ed utilizzabile per attività di lettura, rilassamento, apprendimento cooperativo, debate e digital thinking. Attorno a tale spazio, che può essere utilizzato sia dalle singole classi, sia da gruppi di apprendimento omogenei o disomogenei, in orizzontale o verticale, ruoteranno almeno tre aule allestite con attrezzature compatibili con una didattica STEM. Questa modularità potrà consentire la rotazione dei gruppi e il passaggio degli alunni su più contesti. Al piano -1 della sede centrale, non essendoci spazi assimilabili a quelli dei padiglioni, la stessa proposta sarà realizzata con l'ausilio dell'aula PNSD-STEM e con l'allestimento di un'ulteriore aula. Per un ulteriore plesso distaccato sarà invece proposto un diverso concept, con l'allestimento di un'aula ibrida laboratorio attrezzata a disposizione della Scuola Primaria, mentre, per la Scuola Secondaria di I grado, oltre al rinnovamento della già presente aula informatica, si allestirà un'ulteriore aula con attrezzatura adeguata al digital thinking, al debate, al podcasting e alla didattica collaborativa, anche da remoto.

Data inizio progetto prevista

30/06/2023

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.).

Con i recenti interventi finanziati da progetti operativi nazionali e PNSD la Scuola ha visto aumentare la propria dotazione di device per la DDI e ha migliorato il cablaggio strutturato degli edifici scolastici. Una parte di aule risulta ancora sprovvista di monitor interattivi e presenta delle LIM abbastanza vecchie, mentre esistono pochi spazi disponibili (perlopiù comuni e di transito) dove allestire laboratori o spazi innovativi didattici.

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.

Le aule da allestire seguiranno sostanzialmente tre linee di principio. 1. aula didattica da trasformare: dotazione di almeno 1 notebook per ogni 5 alunni per la creazione di gruppi cooperativi e possibilità di poter fornire ogni alunno di un dispositivo, a rotazione; monitor digitale interattivo 2. aula laboratorio con spazio multifunzionale. 3. Spazi per il relax, la condivisione e la creatività. Obiettivo dell'implementazione delle nuove classrooms sarà quello di realizzare una didattica personalizzata, che potenzi le relazioni, la motivazione, il benessere emotivo, il peer learning. Inoltre tutte le attività saranno caratterizzate da un approccio di tipo problem solving al fine di consolidare le abilità cognitive e metacognitive, sociali ed emotive, pratiche e fisiche. La trasformazione degli ambienti secondo l'approccio proposto consentirà di sviluppare nuove competenze e di stimolare il superamento delle barriere disciplinari attraverso il migliore uso della tecnologia. Dal punto di vista metodologico, saranno implementati progetti didattici basati sulle metodologie dell'Apprendimento Situato (Situated Learning) e Ibrido (Blended Learning) che permetteranno, con una maggiore efficacia, di sviluppare competenze all'interno del contesto operativo in cui l'apprendimento ha luogo - anche attraverso la collaborazione - integrando insieme ambienti di apprendimento diversi, che includono quello digitale, quello fisico e quello concettuale. Si prevede di realizzare uno spazio "aperto" all'interno dei padiglioni, per favorire esperienze di socializzazione anche attraverso gli scambi culturali, prevenire e ridurre il disagio a livello relazionale, cognitivo, metacognitivo e implementare attività di peer education e mentoring. Sarà aggiornata anche la sistemazione del patrimonio librario d'Istituto e arredi quali tavoli da lettura, scaffali con piccoli interventi strutturali e favorire gruppi di lettura. La flessibilità degli strumenti tecnologici adottati consentirà inoltre, in modo semplice e intuitivo, di creare percorsi didattici mirati allo sviluppo di competenze digitali, alla interdisciplinarietà e all'integrazione delle conoscenze.

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.)
spazi aperti	5	monitor interattivo, carrello di ricarica	Banchi, sedie mobili, librerie e scaffalature,	Esperienze di socializzazione, benessere personale e sociale, prevenire e ridurre il

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
			divanetti comfort, pouf, tavoli collaborativi	disagio a livello relazionale, cognitivo, metacognitivo. Peer education, laboratori in orizzontale e verticale
aule laboratorio	2	monitor interattivo, notebook, strumenti stem	sedute collaborative, arredi modulari	Promozione dell'apprendimento situato e ibrido, della didattica collaborativa e peer-to-peer. Sviluppo di approcci metodologici flessibili per l'apprendimento personalizzato, soprattutto delle STEM
aule didattiche attrezzate	14	monitor interattivo, notebook per didattica di gruppo, altri strumenti stem	arredi esistenti, arredi modulari	Promozione dell'apprendimento situato e ibrido, della didattica collaborativa. Sviluppo di approcci metodologici flessibili per l'apprendimento personalizzato. Sviluppo delle discipline stem

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

Le 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. Le nuove tecnologie acquisite permetteranno di promuovere e sviluppare la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo. Si potenzieranno le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso attivo e consapevole alle risorse digitali per apprendere un utilizzo del digitale in modo critico e sicuro. I contenuti digitali che saranno prodotti necessitano di un bagaglio di competenze e strumenti articolato e complesso che richiedono abilità che vanno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Occorrono competenze tecnologiche, operative, logiche, computazionali, argomentative e interpretative. Le studentesse e gli studenti, da semplici fruitori e consumatori, diverranno produttori di contenuti digitali favorendo lo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, utilizzare, produrre informazione complessa e strutturata. Verrà promossa l'interconnettività delle aule con altri spazi di apprendimento dell'Istituto e l'inclusività, integrando gli strumenti didattici tradizionali con contenuti immersivi, permettendo di scoprire ed esplorare risorse uniche con un approccio cooperativo e laboratoriale. E' prevista l'adozione di piattaforme digitali per la didattica collaborativa online, lo sviluppo di approcci metodologici flessibili per l'apprendimento personalizzato e la promozione dell'apprendimento collaborativo, la creazione di una cultura aperta all'innovazione e all'apprendimento permanente. Verrà promossa la formazione continua per insegnanti e studenti sull'utilizzo delle tecnologie quali la Realtà Aumentata e Virtuale, che si prestano a essere usate in casi pratici di tipo didattico. Sarà possibile aggiornare i materiali di insegnamento con un mix di contenuti tradizionali e digitali per migliorare il coinvolgimento degli studenti e la ritenzione dell'informazione. AR e VR nella pratica quotidiana saranno utili anche nel rendere più efficace un eventuale apprendimento a distanza permettendo lo svolgimento di attività immersive che gli studenti possono fruire sui loro dispositivi personali; gli studenti saranno protagonisti nel processo di creazione dei contenuti, offrendo l'opportunità di sviluppare nuove competenze digit

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, caratterizzati da una forte personalizzazione dell'esperienza d'apprendimento, costituiranno il luogo dove sviluppare la consapevolezza dell'identità di genere per la crescita serena, la stima in se stessi e il dialogo in un clima positivo e accogliente. Gli studenti saranno i protagonisti con le idee, i desideri, indipendentemente dal genere o ceto sociale, ma solo con qualità umane. Lo spazio collaborativo, i contest di squadra romperanno gli schemi tradizionali e gettare le basi per un'educazione alla diversità, alla tolleranza, all'apprezzamento delle idee di tutti e contribuire a formare una sensibilità più matura. Utilizzando un approccio didattico di tipo game based learning, anche le ragazze potranno consolidare la consapevolezza nelle discipline STEM in un clima di confronto tra pari. Level Up periodici e challenge favoriranno la sana competizione tra squadre e l'approccio al senso del successo per merito.

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 Dirigente scolastico, insieme al referente di progetto (che coincide con la figura dell'animatore digitale), ha individuato il gruppo di lavoro, composto da figure professionali indispensabili anche in base alle diverse aree di competenza individuate in sede preliminare. L'animatore digitale con i docenti del team dell'innovazione hanno individuato dispositivi e strumenti per implementare dotazioni digitali, software e app. Il team ha operato chiedendo ai singoli dipartimenti di fornire una descrizione sintetica delle tecnologie, strumenti e metodologie da poter implementare nella loro didattica. L'organizzazione e gestione delle attività è resa possibile grazie alle tecnologie digitali che hanno permesso la condivisione, attraverso piattaforme in cloud, di fogli di lavoro, planimetrie e documentazione varia. Inoltre, puntuali scambi in video call e in presenza hanno permesso un allineamento delle attività in ogni aspetto del progetto.

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'utilizzo delle nuove tecnologie necessita di competenze diffuse. Allo scopo sarà previsto una importante di formazione iniziale, per tutto il personale dell'istituto e successivi percorsi di formazione continua, sia esterna che interna. Accanto alle misure previste, i produttori di parte delle tecnologie individuate forniranno, a corredo dei dispositivi acquisiti, risorse formative e percorsi in autoapprendimento con modalità blended messe liberamente a disposizione di docenti e studenti. Sono previsti, inoltre, momenti di formazione, condivisione e confronto rivolti anche agli studenti. Successivamente verranno implementati percorsi di autoformazione e ricerca-azione per la condivisione e il confronto di esperienze al fine di realizzare curricula verticali multidisciplinari e diffondere buone pratiche.

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	500

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	18	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%		93.322,13 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		26.080,70 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		4.000,35 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		7.000,35 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				130.403,53 €

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

23/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.