



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

I.C. BORDIGHERA

Codice meccanografico

IMIC80800Q

Città

BORDIGHERA

Provincia

IMPERIA

Legale Rappresentante

Nome

MARIA GRAZIA

Cognome

BLANCO

Codice fiscale

BLNMGR64D62Z1030

Email

imic80800q@istruzione.it

Telefono

0184261293

Referente del progetto

Nome

Silvana

Cognome

Denaro

Email

imic80800q@istruzione.it

Telefono

0184261293

Informazioni progetto

Codice CUP

I94D23000220001

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-20703

Titolo progetto

INTELLIGENDO...DISCERE

Descrizione progetto

All'interno dell'istituto intendiamo realizzare 18 ambienti di apprendimento innovativi, che ci permettano di andare anche oltre a quello che è il semplice spazio fisico, aprendoci a una dimensione "on-life". In alcuni casi le aule resteranno fisse, in altri si realizzeranno aule tematiche; lavoreremo su configurazioni flessibili, rimodulabili all'interno dei vari ambienti, in modo da supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili, più aderenti alla diverse modalità di apprendimento degli studenti e facilitanti dal punto di vista della personalizzazione. Il progetto sarà volto principalmente all'acquisizione di nuove tecnologie, in quanto, per gli arredi, partiremo dalle dotazioni già in essere nell'istituto, acquisite grazie ai finanziamenti PON e PNSD precedenti, per cui intendiamo andare a riutilizzare quanto permette la rimodulazione del setting delle aule. Agli arredi esistenti e ai setting di aula rinnovati, andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa. Completeremo la dotazione di base delle aule con alcune Digital board che andranno ad integrare quelle già presenti nell'istituto e a fornire quegli ambienti attualmente sprovvisti di una superficie digitale di fruizione collettiva e saranno supportate da accessori per videoconferenza, software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali (stazione video, stazione podcast, stop motion). Le aule, indipendentemente da ogni setting disciplinare, saranno servite da una dotazione di dispositivi (Chromebook) a disposizione di studenti e docenti, che saranno posti su carrelli mobili per la ricarica (intelligente per il risparmio energetico), la salvaguardia, la protezione e lo spostamento degli stessi. In tutte le aule saranno previste dotazioni STEM di base, per potenziare a largo raggio creatività, capacità di problem-solving e, in alcuni casi, anche competenze disciplinari più strettamente attinenti. Il software messo a disposizione prevede di continuare ad utilizzare, oltre al registro elettronico, la piattaforma Google Workspace da integrare con software specifici (MLOL, ODLA...) di utilizzo comune. Tutti i docenti saranno formati opportunamente. In ogni plesso andremo poi a realizzare un ambiente speciale, a disposizione di tutte le classi, ovvero un'aula immersiva e all'avanguardia, dotata di una tecnologia semplice e immediata, con una piattaforma dedicata e sicura. Questo ambiente speciale, configurandosi come sicuro e adatto per la fascia d'età degli studenti della scuola è corredato di contenuti didattici "già pronti". I contenuti della piattaforma sono progettati e creati da autori ed esperti secondo i programmi ministeriali, utilizzando materiali didattici di qualità che integrano e sviluppano i libri di testo. Le esperienze proposte sono immediatamente fruibili grazie a un'esperienza touch. Infine una certa attenzione sarà dedicata alle pareti stesse della scuola, che diventeranno veri e propri luoghi di apprendimento, di scambio e di interazione tra docenti e ragazzi e che potranno essere arricchite e personalizzate dai docenti e addirittura dai ragazzi stessi grazie a una piccola dotazione comune di strumenti per making e creatività. Le aule, indipendentemente da ogni setting disciplinare, saranno servite da una dotazione di dispositivi (Chromebook) per potenziare a largo raggio creatività, capacità di problem-solving e, in alcuni casi, anche competenze disciplinari più strettamente attinenti

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.).

L'Istituto ha 38 aule, 8 laboratori e ampi spazi connettivi destinabili ad una riprogettazione del layout. Nelle aule sono già presenti 22 monitors interattivi acquistati grazie al relativo progetto PON e che hanno sostituito le LIM precedentemente presenti nelle classi, ora riutilizzate, se funzionanti, in ambienti per gruppi di lavoro di diverso genere (potenziamento, sostegno, attività alternativa). Sono presenti 20 banchi a rotelle, alcune all'interno di un ambiente comune, altre, posizionate negli spazi connettivi, che si sono rivelate utili per attività in piccolo gruppo e per rendere l'ambiente facilmente riconfigurabile a seconda delle necessità didattiche; 60 tablets acquistati durante il periodo pandemico ed altri 25 acquisiti grazie alla partecipazione ad un precedente PON (2017) ed ancora utilizzabili essendo stati formattati; vi è inoltre il materiale acquistato grazie al PON Ambienti digitali allo scopo di realizzare uno studio TG Web il cui utilizzo si è interrotto per via delle problematiche iniziate nell'a.s. 2019-2020. In ogni plesso è presente l'aula multimediale che contiene da 20 a 27 postazioni per studenti composte da pc all in one, cuffie e postazione docente fornita di software di controllo della classe. L'obiettivo è quello di andare a potenziare ed arricchire ulteriormente gli ambienti scolastici con dispositivi e tecnologie digitali, oltre ad incrementare il numero di arredi e soluzioni mobili e riconfigurabili. E' previsto anche l'acquisto di dispositivi personali che andranno a potenziare e rinforzare la dotazione che la scuola aveva già acquistato dopo il periodo di emergenza sanitaria grazie al decreto Sostegni. L'acquisto di nuovi dispositivi garantirà una diffusione più ampia delle tecnologie dando priorità ai soggetti più fragili e con bisogni educativi speciali.

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 del PNRR per scuola 4.0 intendiamo realizzare all'interno dell'Istituto ambienti di apprendimento innovativi che ci permettano di rinnovare e ripensare il semplice spazio fisico, in chiave multidimensionale e trasversale. Pertanto, partendo dalle dotazioni già presenti all'interno dell'Istituto, intendiamo andare a riutilizzare gli arredi già presenti ed acquistarne nuovi per trasformare ogni ambiente obsoleto in ambiente innovativo e fluido. A questi, andremo ad aggiungere delle nuove dotazioni tecnologiche propedeutiche a una didattica inclusiva e personalizzata basata su un apprendimento esperienziale e collaborativo. Fanno parte di queste dotazioni tecnologiche e digitali i monitor interattivi, gli accessori per videoconferenze, i software e le piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali e originali, una dotazione di base di dispositivi personali tablet, notebook, Chromebook messi a disposizione per studenti e docenti delle varie aule e, insieme, alcuni carrelli per la ricarica e la protezione. Andremo anche a realizzare alcuni ambienti nuovi e originali a disposizione di tutto l'Istituto che saranno dotati di una tecnologia di carattere immersivo: si tratta di ambienti inclusivi dove tutti gli alunni-soprattutto quelli con bisogni educativi speciali- potranno immergersi nei contenuti e interagire con i materiali didattici in modalità multisensoriale. Ciò per aggiungere una prospettiva più dinamica, interattiva e inclusiva al tradizionale insegnamento di una materia. Ovviamente, nei diversi plessi dell'Istituto coinvolti dal progetto, le esigenze sono diverse così come diverso potrà essere il fitting degli ambienti di apprendimento che si andranno a realizzare. Tutto con l'obiettivo di facilitare, creare alfabeti e opportunità per studenti, docenti e, perchè no, famiglie. Il tratto distintivo delle aule che andremo a rinnovare sarà l'adattabilità, la modularità e la mobilità: gli ambienti saranno pensati configurati in modo da poter cambiare sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie adottate da ciascun docente. Questo, unito alle nuove tecnologie acquistate, ci permetterà di promuovere e sviluppare una metodologia didattica esperienziale basata su attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti saranno portati a lavorare su vari progetti.

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 MULTIMEDIALE	04	Software e strumentazione per apprendimento e potenziamento L2	Sedute morbide; tavoli modulari e mobili; scaffalature aperte per dotazioni collettive	Sviluppare capacità attive di apprendimento; - apprendere attraverso l'apporto delle nuove tecnologie; - promuovere lo stile di apprendimento cooperativo
AULA SOUND AND TECH	01	Software e strumentazione Sistema di amplificazione	Pannelli fonoassorbenti; sedute morbide tavoli modulari e mobili; scaffalature aperte; leggii	Esplorare la propria emotività, scoprire la dimensione interiore e sviluppare e affinare la propria affettività; sviluppare abilità sociali.
AULA STEAM	04	Software e applicazioni	Mobili con lavabo Carrello di ricarica per dispositivi Mobili contenitori in diverse configurazioni	Sviluppare skills funzionali all'esercizio del pensiero critico, creare uno spazio di apprendimento centrato sul fare, sperimentare,

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				scoprire; favorire l'inclusione
AULA COMUNICAZIONI	01	Software e strumentazione per il montaggio e l'editing di prodotti multimediali	Sedute morbide; tavoli modulari e mobili; scaffalature aperte per dotazioni collettive	Realizzazione giornalino scolastico e Web TG
AULE DISCIPLINARI	8	Chromebook Software didattico e specifico per BES	Carrelli ricarica; isole di lavoro	Aumentare la motivazione verso la disciplina di studio; migliorare il senso di autostima e auto- efficacia e favorire atteggiamenti emozionali positivi verso l'attività scolastica.

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

Gli ambienti che si intendono realizzare sono volti a supportare la personalizzazione avanzata dell'esperienza d'apprendimento. Le tecnologie prescelte per le aule (accessori per digital board) sono pensate per supportare, sia in aula che fuori, l'apprendimento esperienziale e per creare esperienze di didattica ibrida, per includere nelle lezioni anche gli studenti che non potranno essere in classe, o che saranno costretti ad assentarsi per alcuni periodi. L'implementazione della dotazione comune, digitale, di base nelle aule, è pensata per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. Andremo anche a promuovere attività per la prevenzione del divario di genere, con robotica e STEM, con periodici momenti di confronto tra classi aperte incrociate, che si sono rivelati ottime premesse per consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche, grazie anche alla gamification. Si procederà alla riorganizzazione del curricolo e di conseguenza del tempo e dello spazio, alla luce di criteri di flessibilità ed essenzialità dei saperi, si adotteranno metodologie innovative (debate, flipped classroom, project work...ambienti di collaborazione e comunicazione) e tutte le tecniche utili allo sviluppo delle 6 aree delle competenze digitali DigCOMPEDU: • informazione e data literacy (ricercare, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali), • comunicazione e collaborazione (interagire, condividere e collaborare con le tecnologie digitali), • creazione di contenuti digitali (sviluppare, integrare e rielaborare contenuti digitali, utilizzare copyright e licenze), • problem solving (risolvere problemi tecnici e usare creativamente le tecnologie digitali).

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 che si intendono realizzare sono volti a supportare la personalizzazione avanzata dell'esperienza d'apprendimento. Le tecnologie prescelte per le aule (accessori per digital board) sono pensate per supportare, sia in aula che fuori, l'apprendimento esperienziale, per creare esperienze di didattica ibrida, per includere nelle lezioni anche gli studenti che non potranno essere in classe, o che saranno costretti ad assentarsi per alcuni periodi. L'implementazione della dotazione comune, digitale, di base nelle aule, è pensata per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. Andremo anche a promuovere attività per la prevenzione del divario di genere, con robotica e STEAM, con periodici momenti di confronto tra classi aperte incrociate, che si sono rivelati ottime premesse per consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche, grazie anche alla gamification.

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

Andremo a responsabilizzare fortemente docenti e dipartimenti, in modo da creare un senso di appartenenza forte all'Istituto basato su scelte condivise e sulla caratterizzazione delle aule in senso tematico e disciplinare, seppur per macro indirizzo e non per singola materia. Il gruppo di progettazione individuato dal Dirigente scolastico insieme al referente di progetto, relativamente ai compiti e alle responsabilità connesse, alternerà momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici garantiti dalle tecnologie e da file condivisi. 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 (Pacchetto Microsoft Office), documenti di testo, videoconferenze e calendario condiviso delle risorse.

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

Una rivoluzione come questa ha bisogno di competenze diffuse: sicuramente prevederemo un momento forte di formazione iniziale per tutto il personale, dopodichè, si prevedono nel corso del triennio 23-25 vari momenti di formazione, condivisione e confronto sulle metodologie didattiche innovative e soprattutto sulle tecnologie digitali, sia per i docenti che per gli studenti; in questo modo assicureremo un ampio bagaglio di risorse ed esperienze condivise utili per portare avanti questo percorso di innovazione e cambiamento. Andremo a responsabilizzare fortemente docenti e dipartimenti, in modo da creare un senso di appartenenza forte all'Istituto basato su scelte condivise e sulla caratterizzazione delle aule in senso tematico e disciplinare, seppur per macro indirizzo e non per singola materia. Singoli desideri ed esigenze saranno tradotti dal gruppo di progettazione, che alternerà momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici garantiti dalle tecnologie e da file condivisi.

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	892

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%		84.242,13 €
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%		10.040,35 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		10.040,35 €
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

28/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.