



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. 1^ ANAGNI

Codice meccanografico

FRIC84400V

Città

ANAGNI

Provincia

FROSINONE

Legale Rappresentante

Nome

MARCO

Cognome

SACCUCCI

Codice fiscale

SCCMRC61H04C858Y

Email

fric84400v@istruzione.it

Telefono

0775727018

Referente del progetto

Nome

MARCO

Cognome

SACCUCCI

Email

fric84400v@istruzione.it

Telefono

0775727018

Informazioni progetto

Codice CUP

C84D22004700006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-22920

Titolo progetto

La classe 4.0, attiva e critica, raccoglie le sfide del mondo nuovo

Descrizione progetto

La proposta progettuale prende le mosse dal Progetto di Istituto Cittadinanza critica e democratica, che da anni è il cuore della nostra scuola, con l'obiettivo di stimolare negli alunni l'acquisizione di competenze di cittadinanza attiva, e che è stato rivitalizzato dalle attività collegate ai nuclei fondanti dell'Educazione civica (legge 92/2109), in particolare alla cittadinanza digitale. L'obiettivo primario è promuovere "competenze di cittadinanza": la capacità di lettura, comprensione del testo, scrittura, narrazione, il senso critico, la capacità di comunicazione, esposizione e argomentazione. Intendiamo allargare la platea di lettori efficienti e il digitale potrà essere di grande aiuto perché apre alla lettura come esperienza accresciuta, grazie al web e agli ambienti multiplatforma. Studenti e studentesse potranno acquisire le competenze necessarie per muoversi con consapevolezza su Internet e sviluppare la capacità di ricerca, analisi e selezione delle informazioni disponibili per vivere attivamente la propria cittadinanza. Trasformeremo le classi in ambienti innovativi basati sulla connettività e pensati per una nuova didattica che fonda le potenzialità educative e didattiche degli spazi fisici e quelle degli ambienti digitali; potenziemo l'apparato tecnologico con dispositivi digitali, software, connessione a piattaforme e risorse digitali opensource per praticare un'innovazione pedagogica attraverso il cambiamento delle metodologie di apprendimento e di insegnamento. Gli alunni disporranno di pc e tablet da utilizzarsi, individualmente o in gruppo, a scopo solo didattico con installate all'interno gli applicativi Microsoft e le altre applicazioni utili per le diverse discipline. Saranno inoltre previsti dispositivi di fruizione collettiva per la didattica digitale integrata in aula ovvero schermi interattivi touch screen. Si metteranno a disposizione anche in rete fra più aule dispositivi per la comunicazione digitale, piattaforme di contenuti, risorse per la promozione della scrittura e della lettura con le tecnologie digitali, per lo studio delle STEM, per la creatività digitale, per l'apprendimento del pensiero computazionale. Si faciliterà così il processo di democratizzazione della conoscenza, inoltre la promozione della lettura, in tutte le discipline, con tali tecnologie aggancerà molti studenti che altrimenti ne rimarrebbero lontani, intercetterà gli interessi di tutti, includerà alunni dislessici o disabili, allargherà l'impiego di diversi formati di narrazione, stimolando un approccio interdisciplinare, favorendo l'amore per la lettura e la scrittura, sviluppando competenze trasversali quali lavoro di squadra e creatività. Le classi saranno connesse tra loro per momenti di condivisione e scambio verticale e orizzontale e si apriranno all'interazione con il mondo esterno, si misureranno con i problemi del presente e ne prefigureranno delle soluzioni, anche alla luce dei Goals dell'Agenda 2030. La configurazione degli arredi sarà ridefinita prevedendo soluzioni flessibili polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta e in grado di soddisfare contesti sempre diversi. Si potenzieranno il lavoro in team, l'apprendimento attraverso il gioco, la creatività, l'acquisizione di contenuti e di soft skills. Si sosterranno infine l'inclusione, la personalizzazione della didattica e della valutazione affinché tutti possano avere gli apprendimenti necessari a muoversi nel mondo di oggi.

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.).

In quasi tutti i plessi il numero delle aule è strettamente sufficiente per una didattica d'aula. Altri spazi sono i corridoi abbastanza ampi, palestre, mense, laboratori di informatica con computer schierati e obsoleti e, nel plesso centrale, una piccola biblioteca, con dotazione libraria limitata e datata, il cui utilizzo va rivitalizzato; in un plesso gli spazi adibiti a laboratorio sono stati prestatati, e mai restituiti, ad un'altra istituzione scolastica. Gli spazi esterni di tutti i plessi andrebbero allestiti con arredi e coperture per la loro fruizione. La biblioteca comunale, potenzialmente complementare con gli spazi a disposizione, è piuttosto lontana da tutti i plessi scolastici e viene utilizzata solo con un consistente aggravio logistico. Grazie a precedenti finanziamenti le classi dispongono di 29 Digital Board che andremo a potenziare con nuovi accessori e setting. I dispositivi personali da acquisire andranno invece ad arricchire la dotazione di dispositivi (100 tablet) che la scuola ha acquisito grazie ai Decreti sostegni e che, dopo il periodo emergenziale, sono tornati nell'istituto: in questo modo potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione. Abbiamo 4 Notebook e 3 Laptop, che andranno accompagnati da altri dispositivi, al fine di metterne a disposizione uno in ogni classe, e alcuni software per l'insegnamento inclusivo di italiano e matematica e la creazione di mappe concettuali per la scuola primaria e per la scuola secondaria (italiano, inglese semplice, geografia) che andranno ampliati a comprendere contenuti digitali anche per l'insegnamento delle STEM. Disponiamo di una stampante 3D e di un paio di stampanti a getto d'inchiostro. Le aule dispongono di connessione WiFi ma non adeguata soprattutto nei plessi periferici. Abbiamo inoltre dei banchi con rotelle e ribalta che fino ad oggi sono stati comunque utilizzati in forma schierata o riservati alla fruizione dei docenti e che si rivelano ora particolarmente adatti a riconfigurare gli ambienti in chiave flessibile. A integrazione di tale dotazione verranno utilizzati i banchi monoposto per creare setting d'aula che agevolino l'attività cooperativa. Continueremo a utilizzare la Piattaforma Microsoft Office 365 utilizzata, durante l'emergenza, per la didattica a distanza e per le riunioni, per la didattica digitale integrata insieme al registro elettronico.

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.

Realizzeremo ambienti fisici di apprendimento innovativi, che ci permetteranno di andare oltre quello che è il semplice spazio fisico, aprendoci a una dimensione "on-life". Ogni aula trasformata diventerà un ecosistema inclusivo e flessibile dove si integreranno tecnologie e pedagogie innovative. Partiremo dalle dotazioni digitali già in essere nell'istituto e riutilizzeremo gli arredi di cui disponiamo, arredi flessibili e banchi monoposto che permetteranno una veloce rimodulazione del setting delle aule per il peer e il cooperative learning. A questi andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa che invece acquisiremo con i fondi a disposizione: per promuovere le attività di lettura, scrittura, Digital literacy avremo bisogno di ampliare il numero di dispositivi che possano essere usati dagli allievi individualmente, in coppia, a terzetti o in gruppi più ampi e dai docenti e avremo bisogno di alcuni carrelli per ricarica e protezione dei dispositivi; ci doteremo di accessori per videoconferenza per consentire alle classi di interagire tra loro e con esperti esterni; intendiamo provvederci di uno spazio cloud in cui verranno raccolte le risorse digitali create dai docenti e di un catalogo di risorse digitali di base, software e contenuti disciplinari e interdisciplinari; prevediamo anche l'accesso a piattaforme (MLOL, prima fra tutte) e web app per la lettura, la videocomunicazione e la creazione di contenuti digitali originali; indispensabile riteniamo un pacchetto base STEM per ciascun plesso dell'istituto, con kit educativi e relativi accessori per lo sviluppo del pensiero computazionale, del problem posing e del problem solving. A integrazione e rafforzamento delle altre modalità di apprendimento andremo poi a realizzare un ambiente speciale, a disposizione di tutte le classi, un'aula immersiva e all'avanguardia, dotata di una tecnologia semplice e immediata, con una piattaforma dedicata e sicura. Questo ambiente offrirà nuovi spazi di comunicazione sociale, una maggiore opportunità di creare e condividere: i nostri alunni potranno immergersi efficacemente dentro i contenuti didattici multidisciplinari, interagendo con essi in esperienze touch ad elevato impatto visivo ed emotivo che ci auguriamo possano coinvolgere e facilitare l'apprendimento di tutti gli studenti. Privilegeremo contenuti progettati e creati da autori ed esperti secondo le linee guida ministeriali e materiali didattici di qualità che integrano e sviluppano i libri di testo.

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.)
Ambiente Microsoft	11	<input type="checkbox"/> Acquisto n. 80 notebook con licenza Microsoft Office <input type="checkbox"/> Kit videoconferenza	<input type="checkbox"/> Armadietto porta pc	Favorire il conseguimento di competenze di base attraverso la modalità dell'apprendimento cooperativo, potenziando la dimensione esperienziale
Aula Immersiva	1	<input type="checkbox"/> Soluzione immersiva con licenza per contenuti didattici		Favorire il conseguimento di competenze di base attraverso la modalità dell'apprendimento cooperativo, potenziando la dimensione esperienziale
Aula Tradizionale	9	<input type="checkbox"/> Software didattici		Favorire il conseguimento di competenze di base attraverso la modalità dell'apprendimento cooperativo,

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				potenziando la dimensione esperienziale

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

La didattica sarà il motore delle nostre scelte e lo spazio il punto di partenza per innescare un cambiamento che superi i limiti strutturali dell'aula con i banchi allineati, la rigidità dell'orario delle lezioni, la disciplinarizzazione del sapere verso una dinamicità dei processi comunicativi possibile solo grazie alle ICT. Le nostre aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate. Di questa veloce rimodulazione del setting saranno attori gli alunni i veri protagonisti della cura dell'ambiente come dell'apprendimento. Questo, unito alle nuove tecnologie, ci permetterà di promuovere davvero e sviluppare, nelle ore curricolari, attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo consolidando la capacità di problem posing e problem solving. Andremo poi a potenziare, grazie ai nuovi strumenti e setting, le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo un accesso al digitale puntuale, attivo, sicuro ma anche consapevole e critico da parte di studenti e docenti. Sfideremo gli studenti in compiti di realtà autentici per la produzione sistematica di contenuti digitali con i nuovi strumenti, agevolando l'acquisizione di competenze sempre più articolate e complesse, non solo tecnologiche e operative, ma anche logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. L'aspirazione è quella di fare dei nostri studenti sempre più dei "consumatori critici" e dei "produttori" di contenuti digitali. Una delle sfide formative forse più impegnative che abbiamo davanti è quindi relativa proprio allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazioni complesse e strutturate, tanto nell'ambito umanistico e sociale che in quello scientifico e tecnologico. In questo ci aiuteranno prioritariamente tutte le metodologie e le attività di potenziamento della lettura. Promuoveremo inoltre l'interconnettività delle aule tra loro e con altri spazi di apprendimento, l'inclusività, intesa come accessibilità per tutti, e la comunicazione con un ampio "spazio" comune, il cloud delle risorse digitali, le piattaforme e l'aula immersiva che integreranno la didattica tradizionale con contenuti che permetteranno di scoprire ed esplorare risorse uniche attraverso un approccio cooperativo e laboratoriale.

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.

L'implementazione del digitale favorirà l'esplorazione e la scoperta, incoraggerà l'apprendimento collaborativo e la consapevolezza del proprio modo di apprendere, creerà un clima non giudicante nel quale l'errore verrà considerato un punto di partenza per capire meglio il proprio percorso di apprendimento che i docenti potranno personalizzare, fornendo feedback puntuali e adattati alle diverse esigenze. Si faciliterà il processo di democratizzazione della conoscenza e si svilupperanno in digitale e in analogico, attività di lettura personale o di gruppo, di ricerca, di rielaborazione, di discussione, di creazione di nuovi contenuti attraverso processi di consultazione libera od organizzata, di elaborazione e restituzione di informazioni e dati. Si lavorerà con metodologie didattiche varie e inclusive, che porteranno gli alunni ad affrontare realtà complesse e a dare il proprio contributo personale al raggiungimento di obiettivi comuni.

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 di progettazione presieduto dal DS è composto dall'animatore digitale, dalle FFSS, da tre docenti con comprovate competenze nel digitale. Il gruppo ha individuato gli ambiti tecnologici sui quali intervenire operando nel senso di riprogettare gli spazi esistenti, rifunzionalizzandoli sulla base delle attrezzature tecnologiche previste per il raggiungimento degli obiettivi didattici. La progettazione ha riguardato i seguenti aspetti: il design degli ambienti di apprendimento fisici e virtuali; la progettazione didattica basata su pedagogie innovative adeguate ai nuovi ambienti; la previsione delle misure di accompagnamento per l'utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici. Tutte le riunioni del gruppo prevedono registrazione delle presenze e verbalizzazione; i momenti in presenza si alternano a misure di coordinamento puntuali e periodiche garantite dalle tecnologie e da file condivisi.

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

La formazione dei docenti sarà una misura fondamentale per l'utilizzo efficace degli ambienti di apprendimento innovativi che si andranno a realizzare. Prevediamo l'organizzazione diretta di attività formative anche in modalità di autoformazione e di ricerca-azione e l'organizzazione con altre scuole di iniziative di rete per specifici approfondimenti. Punteremo anche sulla formazione per docenti e studenti fornita gratuitamente dai produttori e prevediamo, nel corso dell'anno 2023 e più intensamente a partire dal 2024/2025, momenti di formazione, condivisione e confronto sui materiali rivolti sia ai docenti che agli studenti stessi. Per quanto riguarda l'aula immersiva sarà indispensabile una preparazione dei docenti nella creazione di esperienze che siano parte di un percorso didattico coerente in cui gli ambienti immersivi siano utilizzati come integrazione e rafforzamento di altre modalità di apprendimento e non come loro sostituti.

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	400

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	21	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%		91.655,07 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		30.551,68 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		15.275,84 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		15.275,84 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				152.758,43 €

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

21/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.