



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. FAVRIA

Codice meccanografico

TOIC865006

Città

FAVRIA

Provincia

TORINO

Legale Rappresentante

Nome

Valeria

Cognome

MIOTTI

Codice fiscale

MTTVLR65L62E445C

Email

dirigente@icfavria.edu.it

Telefono

3472166430

Referente del progetto

Nome

Luigi

Cognome

Condito

Email

condito.luigi@icfavria.edu.it

Telefono

3470991612

Informazioni progetto

Codice CUP

B14D22003870006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-20195

Titolo progetto

Verso il futuro e oltre

Descrizione progetto

Il progetto dell'Istituto Comprensivo di Favria si propone di sviluppare ed ampliare l'attività didattica innovativa grazie alla quale gli studenti sono portati a ragionare e a sviluppare capacità attraverso percorsi interdisciplinari volti al raggiungimento delle competenze chiave europee. Il percorso innovativo si basa su un processo in continua evoluzione nel quale l'obiettivo non è solo il conseguimento dei risultati di apprendimento, ma anche il miglioramento dell'esperienza didattica e del suo arricchimento come opportunità di sviluppo in termini di competenze trasversali. In questo contesto, al fine di rendere efficaci i processi di innovazione didattica sarà necessario che si intersechino tra di loro: -i nuovi approcci pedagogici che rafforzano le tecnologie; -le tecnologie che supportano gli approcci pedagogici ed estendono gli spazi; -lo spazio che integra le tecnologie, rende possibile e supporta nuovi approcci pedagogici. Le metodologie che favoriscano il lavoro in gruppo, la capacità di analisi e poi di sintesi, la capacità di orientarsi tra le competenze e di saperle applicare nei percorsi di problem posing - problem solving, stanno alla base dell'offerta formativa dell'Istituto che si viene rafforzando con questo progetto. Le attività saranno svolte in modo da garantire il learning by doing portando gli studenti ad acquisire da un lato capacità anche di team-working e, dall'altro, di ricerca e approfondimento personale, utilizzando a tal fine anche i vari spazi di apprendimento diffuso che la scuola intende creare per la rivalutazione delle aree presenti negli edifici.

Data inizio progetto prevista

01/03/2023

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'Istituzione scolastica ha negli anni attuato un profondo rinnovamento della didattica, connotando la propria offerta formativa con attività volte all'inclusione, al learning by doing e al cooperative learning. Gli ambienti sono stati dotati di monitor interattivi touchscreen di ultima generazione e i plessi godono di access point wifi 6 che garantiscono a tutta l'utenza (docenti e discenti) di accedere alla rete in ogni aula; inoltre si è effettuato un ricablaggio di tutti i plessi dell'Istituto. Sono presenti 20 L.I.M. , 47 Digital Board , 34 tablet e 146 pc (portatili e fissi) . I laboratori di informatica nei tre plessi principali sono strutturati in maniera moderna con postazioni di lavoro, purtroppo non sempre di ultima generazione. Aule 3.0 sono state create in alcuni dei plessi della scuola prevedendo postazioni modulari per i ragazzi, che diano la possibilità del lavoro individuale oppure in team, per sviluppare le capacità relazionali e di cooperazione. Sono presenti anche laboratori musicali e artistici , che permettono di sviluppare competenze trasversali. Grazie alle risorse del Piano Scuola 4.0 si prevede di ampliare le dotazioni delle aule progettando ambienti di apprendimento innovativi negli arredi e nelle attrezzature per favorire metodologie e tecniche di insegnamento all'avanguardia, per potenziare l'apprendimento e lo sviluppo di competenze cognitive, sociali, emotive degli studenti. Si intendono infatti arricchire le aule con nuovi accessori e un setting innovativo adeguato alle tecnologie in uso. Non da ultimo si progetta di realizzare aule tematiche laboratoriali dedicate utilizzabili a rotazione dagli studenti e dalle studentesse di tutto l'Istituto. I dispositivi personali (personal computer e tablet) che si intendono acquistare andranno ad arricchire la dotazione tecnologica che la scuola ha acquisito grazie ai Decreti sostegni; le soluzioni progettate permetteranno di integrare diversi linguaggi, come le immagini, i video, i suoni, i testi, e la programmazione o coding abilitando contemporaneamente differenti importanti competenze chiave.

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.

Il nostro istituto scolastico intende realizzare 24 ambienti innovativi volti a rendere più efficaci i percorsi interdisciplinari, favorire la verticalità all'interno delle varie fasce di età presenti nella scuola e garantire alti standard formativi grazie ai percorsi di studio appositamente progettati per gli spazi richiesti. Pertanto, partendo dalle dotazioni già in essere nell'istituto grazie ai finanziamenti PON e PNSD precedenti, andremo ad incrementare la dotazione di materiale manipolativo e digitale per aiutare i nostri alunni ad affrontare le discipline in maniera più inclusiva e competenze. In particolare, verranno acquistati dispositivi, carrelli caricatori, risorse digitali e software, robot e stampante 3D , digital board con carrello mobile, visori per la realtà virtuale. Si intendono allestire nella secondaria di primo grado ambienti per lo studio individuale e per i momenti di approfondimento e cooperazione tra studenti, acquistando arredi che svolgono anche la funzione separatrice degli spazi e che vanno a supportare le dotazioni tecnologiche collegate. Andremo infine a realizzare 4 ambienti speciali: 1 aula laboratoriale STEM, 1 aula per l'incremento della lettura, 1 aula per le attività interdisciplinari di espressione teatrale multimediale, 1 aula informatica/robotica a disposizione di tutte le classi dell'istituto. L'aula STEM verrà progettata come spazio costruttivista e modulare al fine di garantire l'apprendimento mediante metodologie innovative ed inclusive quali ad esempio: debate, inquiry, gamification, hackaton, didattica laboratoriale, tinkering. L'aula di lettura sarà uno spazio volto al benessere psicofisico degli studenti, accogliente e predisposto per sviluppare le principali competenze chiave europee secondo il quadro del 2018. Nell'aula laboratoriale di informatica/robotica si svilupperanno le capacità cognitive dei ragazzi in campo logico attraverso la progettazione e il coding, offrendo risorse robotiche e digitali in grado di sviluppare le competenze attese secondo il DigComp 2.2 in relazione alle varie fasce di età. L'ambiente condiviso di espressione teatrale multimediale impreziosisce l'insegnamento con attività trasversali che coprono tutta una serie di competenze: musicali, letterarie, storiche, tecnologiche, di relazione, di progettazione, realizzazione e autovalutazione.

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 studio	10	Digital board, devices	Banchi ,tavoli collaborativi, scaffali, cassettiere	Cooperative learning in un'ottica di inclusività; learning by doing; problem posing-problem solving; attività per lo sviluppo delle social and emotional skills.
Aula innovativa STEM	1	Visori VR, carrello caricatore, cricut, devices con software specifici, monitor touch, microscopi digitali	Scaffalature; mobili per devices, tavoli collaborativi	Pensiero computazionale, team learning, learning by doing, gamification, inquiry, hackaton, tinkering, team cooperation.
Aula innovativa informatica/robotica	1	Hardware per robotica e coding, devices, visori VR, stampante 3D, software specifici .	Tavoli collaborativi, sedute, scaffalature	Pensiero computazionale, team learning, learning by doing, gamification per attività di coding e di robotica
Aula lettura/consultazione	1	Monitor interattivo, devices, software specifico	Sedute morbide per debate corner, tavoli, sedie, scaffalature	Studio individuale, approfondimento, debate, biblioteconomia, ricerca delle fonti, webquest, team learning.
Aula collaborativa	10	Carrelli caricatori, devices, digital board mobili	Sedute, tavoli collaborativi	Cooperative learning in un'ottica di inclusività per piccoli gruppi, attività per lo sviluppo delle social and emotional skills, personalizzazione dei percorsi calibrati sui bisogni specifici .
Aula innovativa espressione teatrale multimediale	1	Devices, microfoni bluetooth, software specifici	Sedute, greenscreen	Cooperative learning, team building, learning by doing, debate, storytelling.

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

Le nostre aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, al fine di garantire un apprendimento dinamico ed inclusivo, ovvero con la possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Verrà data grande importanza alla didattica di tipo esperienziale con gruppi di lavoro (gruppi di scoperta) dove i ragazzi potranno sperimentare, porsi domande e trovare risposte (problem posing e problem solving), sfruttando le webquest e le ricerche mediante tutti gli strumenti messi a disposizione dalla scuola. Andremo poi a potenziare, grazie ai nuovi strumenti e setting delle aule, le competenze digitali e di cittadinanza degli studenti. Il fine ultimo è l'utilizzo consapevole, sicuro e critico delle risorse digitali e il rispetto degli ambienti in cui si opererà. La produzione di contenuti digitali che metteremo in atto in modo puntuale grazie ai nuovi strumenti acquisiti, infatti, comporta un bagaglio di competenze e strumenti sempre più articolato e complesso. Una delle sfide formative, forse più impegnative che abbiamo davanti, è quindi relativa allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazioni complesse e strutturate, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale. Promuoveremo inoltre l'interconnettività delle aule con altri spazi di apprendimento e l'inclusività, intesa come accessibilità per tutti. Le aule innovative a disposizione di tutto l'istituto integreranno la didattica tradizionale con contenuti che permetteranno di scoprire ed esplorare risorse, attraverso un approccio cooperativo e laboratoriale. Le competenze digitali verranno incrementate grazie all'accesso in sicurezza a risorse digitali, biblioteche online, sia presenti in Istituto, sia in connessione con le biblioteche del territorio fino al livello globale. La condivisione delle risorse e l'interconnessione con altre realtà anche al di fuori del nostro Paese, presenti nel nostro istituto attraverso il progetto Erasmus+ ed eTwinning, sono alla base della ricerca e dell'approfondimento che sempre più deve caratterizzare il nostro sistema scolastico.

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 tecnologie e i materiali prescelti sono pensati per creare esperienze di didattica innovativa quotidiane e durature, che vadano ad ampliare l'offerta formativa dell'Istituto. L'inclusività è priorità fondamentale; pertanto, gli spazi a disposizione saranno riconfigurati con aree che agevolino sempre tutti gli stili di apprendimento. Le esperienze saranno così personalizzabili per rispondere ad ogni necessità cognitiva peculiare, in particolare si potranno incentivare l'apprendimento cooperativo e il problem solving. L'innovazione digitale agevolerà i percorsi formativi degli alunni con bisogni educativi speciali e si garantirà così a tutti i discenti, provenienti da fasce sociali diverse, il diritto al successo formativo. In ultimo si combatterà il divario di genere proponendo attività che richiedano una suddivisione di compiti in modo che ogni alunno risulti indispensabile all'interno del gruppo, per mettere in atto azioni educative trasversali favorevoli le competenze chiave .

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 lavoro è stato formato tramite candidatura dei docenti dell'Istituto, in seguito ad apposito bando interno. Successivamente le candidature sono state sottoposte a delibera del Collegio Docenti e approvate all'unanimità. Le figure coinvolte fanno parte dello Staff e del team dell'innovazione e possiedono appropriate competenze digitali. Per definire le infrastrutture di progetto si è lavorato inizialmente su fogli di lavoro condivisi e documenti di testo; partecipando a webinar esplicativi ed organizzando momenti di confronto in presenza. Durante questi ultimi è stata effettuata una valutazione specifica delle dotazioni esistenti nell'Istituto definendo le aule fisse e quelle laboratoriali, adeguando l'utilizzo di alcuni spazi didattici. Considerando la sfida educativa e digitale posta in essere dal PNRR, il gruppo di progettazione ha lavorato e lavorerà per individuare la modalità migliore per la transizione dal vecchio modello scolastico al nuovo progettato.

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 riguarderà l'aspetto tecnico, didattico-metodologico, socio relazionale e avverrà in presenza e online. Le proposte individuate prevedono percorsi di formazione specifici per i docenti che utilizzeranno gli strumenti acquisiti e risorse formative messe liberamente a disposizione. Per un rinnovamento diffuso della didattica e un aggiornamento continuo sulle metodologie innovative, verranno utilizzate le occasioni formative disponibili sul portale Scuola-Futura, le proposte dalle scuole della rete di Ambito di cui il nostro Istituto fa parte e saranno organizzati corsi propri interni alla scuola, attuati mediante i piani formativi. Si potenzieranno i momenti di lavoro comune, di progettazione e realizzazione di attività didattiche interdisciplinari, di discussione, di confronto e di condivisione delle buone pratiche. Verrà inoltre promossa la formazione dei docenti tramite esperienze di scambi internazionali con il programma Erasmus+ ed eTwinning.

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	560

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	24	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%		105.068,00 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		35.022,66 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		17.511,33 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		17.511,33 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			175.113,32 €	

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

24/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.