



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

PETRITOLI ISC

Codice meccanografico

APIC82700Q

Città

PETRITOLI

Provincia

FERMO

Legale Rappresentante

Nome

LIVIA

Cognome

TAMMARO

Codice fiscale

TMMLVI77C62A345H

Email

livia.tammaro@icpetritoli.edu.it

Telefono

0734658180

Referente del progetto

Nome

LUISA

Cognome

ANGELICI

Email

luisa.angelici@icpetritoli.edu.it

Telefono

0734638095

Informazioni progetto

Codice CUP

B44D22004120006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-13933

Titolo progetto

ACTIVE SCHOOL

Descrizione progetto

L'intento che l'Istituto si prefigge è quello di realizzare ambienti più inclusivi e flessibili che possano fondere le potenzialità educative e didattiche degli spazi fisici concepiti in modo innovativo e le tecnologie digitali. Questo porterà ad una visione nuova delle aule e degli spazi, percepiti e vissuti come ambienti dedicati, accoglienti e stimolanti, dove lo studente è protagonista del suo percorso scolastico. Essi saranno progettati e dedicati a specifiche attività, trasformandosi in laboratori creativi polivalenti. Sparisce il concetto di scuola statica, in cui ogni giorno l'alunno permane per tutte le ore di lezione nella stessa stanza, sostituito dal concetto di scuola attiva con strutture aperte, costruite su misura per le diverse discipline e per gruppi di studenti, spazi sempre in divenire, personalizzati da ogni docente in base alle specifiche esigenze didattiche; e saranno gli alunni a spostarsi secondo le attività programmate. In questi spazi ogni studente potrà apprendere secondo i suoi tempi e le sue inclinazioni ed il lavoro di gruppo sarà occasione per confrontarsi, scoprire i propri talenti e rendersi utili agli altri. Il progetto è coerente con gli obiettivi del nostro RAV (innalzare i livelli di apprendimento, promuovere il successo scolastico, favorire l'acquisizione di linguaggi e atteggiamenti che permettano l'inserimento degli alunni nella società come cittadini consapevoli e responsabili); esso tenderà a consolidare le Abilità cognitive e metacognitive (come pensiero critico e creativo, imparare ad imparare, autoregolazione), le Abilità sociali ed emotive (empatia, autoefficacia, responsabilità e collaborazione), le Abilità pratiche e fisiche (soprattutto connesse all'uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale) facendo leva sulla motivazione ad apprendere, il benessere emotivo, la co-progettazione, la personalizzazione della didattica.

Data inizio progetto prevista

01/02/2023

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.).

L'Istituto comprensivo è formato da 14 plessi collocati in 6 comuni diversi, in alcuni casi anche distanti tra loro. Questo progetto coinvolge 5 plessi della scuola primaria e 3 plessi della scuola secondaria. Dalla ricognizione effettuata dai gruppi di lavoro si evince che il nostro istituto è così dotato: per la scuola primaria quasi tutte le classi hanno a disposizione una LIM (di cui solo una per ogni plesso di tipo touch screen) e di un pc; per la scuola secondaria tutte le classi dispongono di una LIM e di un pc. Alcuni plessi della secondaria dispongono di alcuni devices (tablets e pc) per attività individualizzate con studenti con bisogni speciali. Nella sede di Petritoli e nella sede della secondaria di Montottone sono allestite due aule informatiche dotate di una decina di pc collegati in rete e di una LIM. L'istituto dispone di una quarantina di pc portatili che, su richiesta dei docenti, viaggiano da un plesso all'altro, per attività laboratoriali e per esigenze didattiche, prove annuali Invalsi. Per quanto riguarda gli arredi, le aule sono dotate di banchi tradizionali, quasi tutti monoposto; solo alcuni, circa una sessantina, che abbiamo reperito durante la Pandemia con i fondi dedicati, sono di dimensioni ridotte. Pochi armadietti sono ubicati solo in alcune aule. L'Istituto ha aderito a diversi Pon grazie ai quali si è dotato di strumentazioni tecnologiche e ammodernamenti in senso digitale; tra le misure, il cablaggio di alcuni edifici (iniziato qualche anno fa ma non ancora completato in tutti i plessi), i finanziamenti smart class, digital board, strumenti didattici per le STEM. Il plesso centrale di Petritoli ospita al piano terra una biblioteca tradizionale, a scaffale aperto, fornita dell'essenziale per consultazioni e prestiti interni, una LIM, una dozzina di banchi tradizionali e una piccola zona relax per attività di ascolto. In altri plessi ci sono degli scaffali di lettura aperti collocati lungo i corridoi, per una consultazione o un prestito interno da parte dei ragazzi, ma mancano ambienti dedicati alla lettura. A Petritoli due aule ospitano saltuariamente attività di musica ed arte ma non sono adeguate tecnicamente e sono scarsamente attrezzate (una stampante 3D, un plotter, un minimo dello strumentario Orff melodico e a percussione, un microfono); negli altri plessi disponiamo solo di alcuni strumenti didattici ritmici e due tastiere elettriche.

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.

L'istituto sta progettando 14 ambienti, zone/aule di apprendimento innovativi. Nell'ottica in cui lo spazio riveste un ruolo fondamentale nel creare le condizioni ottimali perché tutti gli studenti, a prescindere dalle loro abilità o fragilità, apprendano in modo significativo, si stanno progettando aule multifunzionali per l'inclusione. Saranno potenziate le risorse delle due biblioteche per renderle più fruibili anche in digitale. Leggere è un'esperienza di apprendimento multimodale: una lettura che si articola tra materiali cartacei e risorse digitali. Nell'ambito delle lingue (ingl. franc.tedes.) sarà ristrutturato il laboratorio linguistico/informatico, utili perché forniscono un mezzo più efficiente per avere padronanza di una lingua straniera. Le nuove tecnologie permettono di interagire più facilmente, di praticare in modo ludico e interattivo le quattro competenze linguistiche principali: ascolto, parlato, lettura e scrittura. Le Raccomandazioni del Parlamento europeo e del Consiglio per le competenze chiave per l'apprendimento permanente inseriscono la dimensione artistica come consapevolezza ed espressione culturale e come mezzo per comprendere o integrare le altre competenze chiave. Saranno rimodulati i laboratori di arte, dei linguaggi artistici e musicali, componenti fondamentali dell'esperienza umana, che offrono uno spazio simbolico e relazionale propizio all'attivazione di processi di cooperazione e socializzazione, all'acquisizione di strumenti di conoscenza, alla valorizzazione della creatività e della partecipazione, allo sviluppo del senso di appartenenza a una comunità, nonché all'interazione fra culture diverse (Indicazioni Nazionali 2012). Il nostro atelier creativo e musicale sarà il punto d'incontro tra arte, musica, artigianato e tecnologie. La progettazione di spazi outdoor teaching parte da un'attenta scelta pedagogica, nella convinzione dei benefici psico-fisici derivanti dalle lezioni all'aperto e dalla validità dell'approccio educativo incentrato sull'interazione con la natura. Saranno implementati due spazi considerati un ambiente di apprendimento in continuità con l'interno e le attività in esterno saranno progettate per favorire l'interazione fra i saperi, sull'esperienza diretta, sulla metodologia laboratoriale. Il laboratorio STEM ha lo scopo di avviare un percorso di attività laboratoriali che permetta di promuovere il pensiero scientifico, con un approccio integrato delle discipline, digitale, di problem solving.

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.)
Biblioteca digitale	2	e-readers, libri in formato digitale (catalogo di una trentina di titoli di letteratura per ragazzi), audiolibri, testi specialistici in didattica speciale, software e facilitatori per ragazzi BES	librerie separate, armadietti, banchi modulari e sedie	promuovere il piacere della lettura; creare un luogo accogliente; raccogliere e conservare risorse fisiche come libri, riviste e digitali.
Laboratorio linguistico	1	software per lingua inglese, francese e tedesco, cuffie con microfono per easylab, connessione, interattività e comunicazione tra le varie postazioni		rendere efficace e potenziare le capacità comunicative; permettere un alto grado di immersione; attenzione alla diversità

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Laboratorio di arte e immagine	1	programmi di comunicazione aumentativa alternativa, green screen, visori per realtà virtuale, LIM touch screen con interazioni nei video e nel 3D, videoproiettori per vivere esperienze immersive.	tavoli, sedie e scaffali	consapevolezza ed espressione culturale; processi di cooperazione e socializzazione; esprimersi e comunicare in modo creativo e personale; osservare e comprendere le immagini
Laboratorio musicale	1	impianto fonico audio-registrazione (mixer 8 canali o pc con programma di registrazione), casse audio; cassa leggera trasportabile, microfoni), strumenti ritmici e melodici, e digital LIM e pc,	banchi a rotella con supporto per scrivere; leggi	favorire esperienze inclusive; valorizzare potenzialità e abilità personali; attivare processi di cambiamento positivi e di benessere psico-fisico; educare all'ascolto e fare musica insieme
Aula multifunzionale per l'inclusione	6	tatami e kit per psicomotricità, ausili digitali e analogici (comunicatori, software per lingue straniere e kit games, cuffie con microfoni, strumenti musicali)	pannelli mobili fonoassorbenti, sedute imbottite e banchi modulari, cuscini, agorà	superare le difficoltà, giochi motori e di rilassamento, stimolare l'interesse e la motivazione, accrescere l'autostima, l'empatia e la condivisione delle esperienze sensoriali
Spazio outdoor	2	kit digitali per psicomotricità;	giochi e attrezzi per psicomotricità per alunni scuola primaria (anni 6-10); zona con percorso con attrezzi ludici e percorsi di equilibrio per alunni scuola secondaria di I grado (anni 11-14)	Stare all'aria aperta insieme ai coetanei; accresce le capacità sociali; relazionarsi positivamente con gli altri; prendere consapevolezza dei temi del rispetto dell'ambiente. della percezione del sé
Laboratorio per STEM	1	Computer portatili. stazione meteo digitale, stampante 3D, app e software	Pannelli fonoassorbenti, bancone centrale clabato con prese e sportelli, sgabelli	Promuovere e sviluppare il pensiero scientifico; favorire l'approccio integrato delle discipline; promuovere abilità di problem solving, di robotica e coding

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

I nuovi ambienti di apprendimento, per le peculiari caratteristiche di cui sono dotati, permettono una configurazione modulare e flessibile delle attività disciplinari e interdisciplinari ispirata alle recenti ed innovative metodologie didattiche. Le attività sviluppano le capacità di problem posing, problem solving e di cooperazione in lavori di coppia o di gruppo. Nel nuovo setting d'aula, il potenziamento delle competenze digitali avvia gli studenti e i docenti ad un uso critico e consapevole delle differenti modalità di ricerca, fruizione ed elaborazione dei contenuti, nel pieno rispetto della normativa in materia di sicurezza in rete. Gli spazi saranno utilizzati a rotazione da più classi, o da gruppi a classi aperte, in orario curricolare o extracurricolare. Gli ambienti saranno a disposizione anche per le classi di altri plessi dell'Istituto. Le aule multifunzionali sono tese all'inclusione, come luogo ideale per sperimentare una didattica laboratoriale, in cui il protagonista sarà ogni singolo alunno, in modo da andare incontro ai vari stili cognitivi e psicofisici. Attraverso arredi modulari e sedute morbide si favorirà la sfera del benessere, l'ascolto attivo ed il dialogo. I dispositivi digitali e l'inter-connettività diventano facilitatori dell'apprendimento cooperativo e promuovono l'accessibilità per tutti alle risorse e ai contenuti innovativi e virtuali. La comunicazione tra le diverse classi supera lo spazio fisico e si integra in un spazio comune come quello degli ambienti di apprendimento immersivi, che connettono le diverse architetture didattiche ai contenuti innovativi e virtuali atti a scoprire ed esplorare le molteplici risorse. L'innovazione degli ambienti di apprendimento comporterà un graduale ripensamento del curriculum d'istituto, la relativa valutazione del processo di acquisizione delle competenze e una riorganizzazione dell'orario curricolare.

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.

Con questo progetto intendiamo potenziare le competenze di studentesse e studenti, in un momento delle loro crescita in cui essi non hanno ancora piena consapevolezza della loro persona e delle loro potenzialità. La personalizzazione della didattica, nell'equilibrio fra momenti individuali, informali, di gruppo, esplorativi, di incontro con la comunità, favorirà il contrasto alla demotivazione ad apprendere, il successo scolastico, l'inclusione sociale. La promozione delle materie STEM, delle discipline linguistiche e delle arti orienteranno gli studenti nella scoperta dei loro talenti, attraverso proposte educative per tutti e per ciascuno, sviluppando le parti opportunità nell'uguaglianza di genere. Lo studente potrà vivere il proprio benessere sentendosi incoraggiato ad assumere ruoli attivi nel superamento delle proprie fragilità e degli stereotipi di genere.

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

I componenti del gruppo di progettazione sono stati selezionati dalla DS tra il personale docente dell'IC (Decr.Prot. n.1367 del 21/02/2023), per rappresentare tutti i segmenti coinvolti. I traguardi formativi e le modalità organizzative sono stati condivisi con il collegio. I docenti hanno lavorato in sottogruppi, dapprima nella ricognizione del posseduto, degli spazi esistenti (interni ed esterni) e delle risorse digitali, poi nell'attenta progettazione delle aule e degli spazi da ristrutturare, o da creare. Dopo una valutazione sulla ricaduta didattica ed inclusiva a lungo termine del progetto, in sinergia tra i diversi ordini di scuola, si sono condivise esigenze e modalità rispettando le peculiarità del territorio e del singolo plesso; si è deciso infatti di privilegiare l'attrezzatura mobile. Il nostro sarà un sistema IBRIDO (abbiamo previsto sia aule fisse assegnate a ciascuna classe, sia ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, applicando la rotazione delle classi).

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

Abbiamo affiancato alla fase di progettazione attività di formazione e autoformazione, erogate dal MIM, dall'USR Marche, da Enti formatori accreditati, ditte e società di alto profilo nel settore informatico e nella didattica tecnologica. L'introduzione di metodologie didattiche innovative negli ambienti di apprendimento sarà accompagnata da percorsi formativi mirati, rivolti ai docenti per implementare le loro competenze. Un gruppo di docenti del team digitale, i referenti dei corsi di formazione regionali e le figure strumentali proporranno ai colleghi, tutoring tra docenti, attività da sperimentare nelle varie aule attrezzate. Ad esperienza avvenuta si condivideranno i feedback dei risultati ottenuti (criticità, successi) che concorreranno a re-indirizzare gli interventi didattici. Le attività che si svilupperanno nei vari ambienti andranno condivise nei dipartimenti disciplinare e saranno oggetto anche di scambio di buone pratiche per costruire una rete di formazione tra scuole.

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	300

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	14	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%		60.358,21 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		20.119,40 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		10.059,70 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		10.059,70 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			100.597,01 €	

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.