



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

PRIMO LEVI

Codice meccanografico

RMIC8A7009

Città

MARINO

Provincia

ROMA

Legale Rappresentante

Nome

FRANCESCA

Cognome

TOSCANO

Codice fiscale

TSCFNC64A64H501P

Email

rmic8a7009@istruzione.it

Telefono

0693540044

Referente del progetto

Nome

FRANCESCA

Cognome

LUCIANO

Email

francesca.luciano11@gmail.com

Telefono

3384964005

Informazioni progetto

Codice CUP

G14D22006260006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-20457

Titolo progetto

A scuola diFuturo

Descrizione progetto

Nell'ambito del Piano Scuola 4.0-Azione 1 Nex generation Classroom, ambienti di apprendimento innovativi l'Istituto Comprensivo P.Levi ha scelto di valorizzare questa opportunità avviando un processo di condivisione di idee e progettualità a partire da un momento di messa a punto delle priorità che si intendono perseguire, migliorando e potenziando i laboratori già esistenti e realizzando nuovi ambienti di apprendimento, anche attraverso la riqualificazione dello spazio -classe e degli spazi di connettività. La nostra scuola intende adottare un sistema ibrido che comprende entrambe le soluzioni, cercando di operare affinché tutte le studentesse e tutti gli studenti possano usufruire degli spazi trasformati. Si intende proseguire il percorso di innovazione intrapreso negli anni passati e potenziare quanto dichiarato nel nostro PTOF: leNext Generation Classroom possono rappresentare una grande opportunità per ampliare l'offerta formativa della scuola, adeguando e innovando i profili di uscita degli allievi alle nuove competenze digitali. Il progetto è teso non solo ad implementare le dotazioni digitali ma soprattutto al rafforzamento di tutte quelle metodologie innovative per le quali si rende necessario ripensare l'ambiente di apprendimento e l'assetto organizzativo. L'assunto di base da cui si intende partire e che è sotteso a qualsiasi tipo di intervento, è che l'innovazione didattica non possa passare solo attraverso la diffusione di nuove tecnologie e/o metodologie di lavoro, bensì richieda un ripensamento più profondo del setting formativo che ha da sempre caratterizzato il modello organizzativo scolastico. Pertanto la proposta progettuale intende coinvolgere l'intera comunità scolastica nel pensare all' "ambiente d'apprendimento come terzo educatore." (L.Malaguzzi). Lo sfondo integratore del nostro progetto è il superamento del concetto di "classe" in senso stretto per andare verso "ambienti di apprendimento" aperti e flessibili utilizzando le potenzialità dell'autonomia scolastica (DPR 275/99) e privilegiando strategie metodologiche didattiche attive e cooperative come l'individualizzazione e la personalizzazione dei percorsi, la flipped-classroom, Cooperative learning, Peer tutoring, il Learning by doing e la il Problem solving. In particolare, andremo a intervenire fisicamente su 29 ambienti di apprendimento, ma l'auspicio è quello di avere un impatto rivoluzionario su tutto l'istituto. Lavoreremo con arredi flessibili, rimodulabili e che supportino l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili. Per ciascuno dei 4 plessi di scuola primaria si prevede di allestire 3 aule innovative per le attuali classi 1^a-2^a-e 3^a. Di fatto le classi parallele andranno a specializzare gli spazi, in modo che siano a reale supporto della didattica delle diverse discipline: gli studenti non staranno più sempre nello stesso ambiente, ma passeranno (scambiandosi) da un'aula all'altra a seconda delle discipline affrontate. Per la scuola secondaria di primo grado si prevede l'attivazione del modello DADA con aule disciplinari e SETTING per CREARE, COLLABORARE, DISCUTERE ELABORARE. Alcuni degli spazi "rivisitati" saranno accessibili a tutti i docenti con le loro classi e grazie ad un'organizzazione oraria rimodulata, sarà possibile affrontare in ambito interdisciplinare temi come la transizione ecologica, la cittadinanza digitale e in generale alcuni temi dell'agenda 2030.

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.).

Nel nostro istituto abbiamo già 70 Digital Board, acquisite nel corso degli anni sia con fondi della scuola, sia con i fondi del PNSD, sia con fondi dei vari PON a cui la scuola ha aderito e, in particolare, grazie al PON Digital Board indirizzato a questo intervento, che andremo a potenziare grazie a nuovi accessori. In tutte le classi e in laboratori, dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado, sono presenti pannelli interattivi. Questo ci fornirà una dotazione comune di base nei vari ambienti, su cui poi andremo a creare le diverse distinzioni (e dotazioni) tematiche nelle aule di indirizzo. E' presente una limitata dotazione di arredi: 115 tavoli modulari (a trapezio) e 115 sedie su ruote, che utilizzeremo per le aree comuni dell'istituto, perché ogni spazio vogliamo diventi un'occasione di apprendimento. I dispositivi personali che andremo ad acquisire (PC portatili e tablet) andranno invece ad arricchire la dotazione di 169 portatili device (86 portatili e 83 tablet) che la scuola ha già acquistato grazie ad investimenti precedenti: in questo modo potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque priorità ai soggetti più fragili

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.

Intendiamo realizzare, all'interno dell'istituto, 29 ambienti fisici di apprendimento innovativi. Ipotizziamo 2 differenti organizzazioni degli spazi, 1 relativo alla scuola primaria ed 1 relativo alla scuola secondaria. Scuola primaria: 13 ambienti. Per quanto concerne la scuola primaria, in ognuno dei 4 plessi interessati andremo a realizzare 3 aule attrezzate e digitalizzate relative alle classi 1^a, 2^a e 3^a primaria denominate aula a colori, aula a quadretti e aula a righe, che allestiremo con arredi e attrezzature digitali specifiche come laboratori mobili per Steam, esperimenti scientifici, kit linguistici. Queste aule attrezzate verranno utilizzate in maniera alternata dalle classi parallele tramite organizzazione interna tra le docenti e i laboratori mobili saranno fruibili da tutti gli utenti della scuola. In uno spazio comune nel Plesso Silvestri della scuola primaria verrà allestito un laboratorio del metaverso. Questo sarà un ambiente speciale, a disposizione di tutte le classi dell'istituto, un'aula immersiva dotata di una tecnologia semplice e immediata, con una piattaforma dedicata. Scuola secondaria: 16 ambienti. Nella scuola secondaria si è deciso di sperimentare la metodologia DADA, pertanto stiamo operando un ripensamento della disposizione e della funzione di tutti gli ambienti e gli spazi. Gli studenti non staranno sempre nello stesso ambiente, ma passeranno da un'aula all'altra a seconda delle materie affrontate. La riconfigurazione degli spazi della scuola prevede una divisione in ambiti disciplinari dell'edificio: l'area di italiano e geostoria, l'area di matematica e scienze, l'area lingue, l'area musica, l'area tecnologia e l'area arte. Ogni area disciplinare è costituita da un certo numero di aule e di spazio connettivo comune ad esse. Avremo nella fattispecie: 6 aule di italiano e geostoria, 4 aule di matematica e scienze, 3 aule di lingue, 1 aula di musica, 1 aula di arte 1 aula di tecnologia. Sono state previste 3 aule jolly utilizzabili da più discipline, un'aula magna, un laboratorio informatico, un laboratorio di scienze e 2 aule dedicate all'inclusione e un ambiente emozionale e sensoriale. Avremo inoltre uno spazio speciale a disposizione di tutte le classi dell'istituto, un'aula immersiva dotata di una tecnologia semplice e immediata, con una piattaforma dedicata.

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 a colori scuola primaria - plesso Silvestri	1	KIT ROBOTICA-MOBILE PER RICARICARE I DISPOSITIVI-SOFTWARE PER INCLUSIONE	TAVOLI MODULARI E SEDIE TAVOLI PER ROBOTICA E CODING	facilitare il lavoro sull'esperienza diretta o mediata dalle tecnologie digitali-potenziare l'espressività di ogni disciplina attraverso la personalizzazione dell'ambiente di lavoro
Aula a quadretti scuola primaria - plesso Silvestri	1	MICROSCOPIO BIOLOGICO DIGITALE WIFI LED TABLET + MOBILE PER RICARICARE I DISPOSITIVI KIT TEMATICI DI SCIENZE -SOFTWARE PER INCLUSIONE, ALFA READER 3 DRAGON NATURALLY SPEAKING	AVOLI MODULARI + SEDIE + CARRELLO PER RIPORRE I MATERIALI	facilitare il lavoro sull'esperienza diretta o mediata dalle tecnologie digitali-potenziare l'espressività di ogni disciplina attraverso la personalizzazione dell'ambiente di lavoro

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula a righe scuola primaria - plesso Silvestri	1	NOTEBOOK O CHROMEBOOK+CARRELLO-SOFTWARE PER ITALIANO E INCLUSIONE	TAVOLI E SEDIE	facilitare il lavoro sull'esperienza diretta o mediata dalle tecnologie digitali-potenziare l'espressività di ogni disciplina attraverso la personalizzazione dell'ambiente di lavoro
Aula immersiva - plesso Silvestri	1	PROIETTORI SINCRONIZZATI-TABLET	CISCINI -POUF-TENDE OSCURANTI	favorire l'apprendimento "situato" cioè collegato al contesto proprio della disciplina stessa e al contesto sociale in cui avviene l'apprendimento
Aula a colori scuola primaria -plesso Frank	1	PROIETTORE, VISORI PER REALTA' AUMENTATA-SOFTWARE DIDATTICI DI STORIA, SCIENZE, GEOGRAFIA	LIBRERIA, BANCHI MODULARI, DIVANI E POUF	facilitare il lavoro sull'esperienza diretta o mediata dalle tecnologie digitali-potenziare l'espressività di ogni disciplina attraverso la personalizzazione dell'ambiente di lavoro
Aula a quadretti scuola primaria - plesso Frank	1	STAMPANTE 3D, PROIETTORE, ATTREZZATURE TECNICO SCIENTIFICO	BANCHI MODULARI	facilitare il lavoro sull'esperienza diretta o mediata dalle tecnologie digitali-potenziare l'espressività di ogni disciplina attraverso la personalizzazione dell'ambiente di lavoro
Aula a righe scuola primaria - plesso Frank	1	TABLET, IMPIANTO AUDIO SOFTWARE DIDATTICI PER ASCOLTO DI STORIE SIA IN ITALIANO CHE IN INGLESE	DIVANI MODULARI, BANCHI MODULARI, LIBRERIA	facilitare il lavoro sull'esperienza diretta o mediata dalle tecnologie digitali-potenziare l'espressività di ogni disciplina attraverso la personalizzazione dell'ambiente di lavoro
Aula a colori scuola primaria -plesso Morante	1	POSTAZIONI AUDIO CON CUFFIE, ANGOLO GREEN SCREEN, AUDIOLIBRI, IMPIANTO AUDIO	TAVOLI E SEDIE ERGONOMICHE	facilitare il lavoro sull'esperienza diretta o mediata dalle tecnologie digitali-potenziare l'espressività di ogni disciplina attraverso la personalizzazione dell'ambiente di lavoro

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula a quadretti scuola primaria - plesso Morante	1	TABLET, KIT ESPERIMENTI, MISCROSCOPIO, STAMPANTE 3D, VISORI, SFTWARE DIDATTICI	TAVOLI E SEDIE ERGONOMICHE	facilitare il lavoro sull' esperienza diretta o mediata dalle tecnologie digitali-potenziare l'espressività di ogni disciplina attraverso la personalizzazione dell'ambiente di lavoro
Aula a righe scuola primaria - plesso Morante	1	TABLET, AUDIOLIBRI, STAMPANTE 3D, VISORI, SOFTWARE DIDATTICI	BANCHI E SEDIE ERGONOMICHE	facilitare il lavoro sull' esperienza diretta o mediata dalle tecnologie digitali-potenziare l'espressività di ogni disciplina attraverso la personalizzazione dell'ambiente di lavoro
Aula a colori scuola primaria -plesso Nievo	1	PROIETTORI E VISORI PER REALTA' AUMENTATA, SFTWARE DIDATTICI	LIBRERIA, BANCHI MODULARI, DIVANI E POUF	facilitare il lavoro sull' esperienza diretta o mediata dalle tecnologie digitali-potenziare l'espressività di ogni disciplina attraverso la personalizzazione dell'ambiente di lavoro
Aula a quadretti scuola primaria - plesso Nievo	1	STAMPANTE 3D, ATTREZZATURE SCIENTIFICHE, PROIETTORE, SOFTWARE DIDATTICI	BANCHI MODULARI	facilitare il lavoro sull' esperienza diretta o mediata dalle tecnologie digitali-potenziare l'espressività di ogni disciplina attraverso la personalizzazione dell'ambiente di lavoro
Aula a righe scuola primaria - plesso Nievo	1	TABLET, IMPIANTO AUDIO, SOFTWARE DIDATTICI	LIBRERIA, BANCHI MODULARI, DIVANI E POUF	facilitare il lavoro sull' esperienza diretta o mediata dalle tecnologie digitali-potenziare l'espressività di ogni disciplina attraverso la personalizzazione dell'ambiente di lavoro
Aula italiano-geostoria - plesso Levi	3	TAVOLETTE GRAFICHE, VISORI VR, VIDEOPROIETTORE, FOTOCAMERA 360°, IMPIANTO AUDIO, GREEN SCREEN, SOFTWARE DIDATTICI	SCAFFALI, DIVANETTI, ARMADI CHIUSI, 2 TAVOLI E LEGGII PER DEBATE, POLTRONCINE PER VISIONE FILM	facilitare il lavoro sull' esperienza diretta o mediata dalle tecnologie digitali-potenziare l'espressività di ogni disciplina attraverso la

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				personalizzazione dell'ambiente di lavoro
Aula italiano-geostoria-biblioteca- plesso Levi	1	E-READER, TERMINALI INTERATTIVI, AUDIOBOOK, SOFTWARE DIDATTICI, STAMPANTE	LIBRERIE ALTE, SEDUTE MORBIDE, BANCHI MODULARI, SEDUTE ERGONOMICHE, DIVANETTI	facilitare il lavoro sull'esperienza diretta o mediata dalle tecnologie digitali-potenziare l'espressività di ogni disciplina attraverso la personalizzazione dell'ambiente di lavoro
Aula matematica-scienze - plesso Levi	2	CARRELLO CON TABLET E CARRELLO PER ESPERIENZE STEAM, SOFTWARE DIDATTICI	LIBRERIE	facilitare il lavoro sull'esperienza diretta o mediata dalle tecnologie digitali-potenziare l'espressività di ogni disciplina attraverso la personalizzazione dell'ambiente di lavoro
Aula laboratorio di scienze -plesso Levi	1	MICROSCOPI CON RISOLUZIONE 50X, STEREOMICROSCOPIO COLLEGABILE A PC, REAGENTI E COLORANTI PER VETRINI, STAMPANTE	BANCONI DA LABORATORIO CON SGABELLI , BANCONE DOCENTE, ARMADI PER VETRINI E VETRERIA, LIBRERIA	facilitare il lavoro sull'esperienza diretta o mediata dalle tecnologie digitali-potenziare l'espressività di ogni disciplina attraverso la personalizzazione dell'ambiente di lavoro
Aula di lingue - plesso Levi	2	AURICOLARI E MIC, CONSOLE PER KARAOKE, PROIETTORE, SOFTWARE DIDATTICI	SCAFFALI, DIVANO, SEDIE CON CYCLETTE INCORPORATA	Favorire la conversazione in lingua e la socializzazione-potenziare l'espressività di ogni disciplina attraverso la personalizzazione dell'ambiente di lavoro
Aula di musica - plesso Levi	1	IMPIANTO AUDIO, TASTIERA DIGITALE PESATA, SOFTWARE DIDATTICI	SCARPIERE BASSE,	facilitare il lavoro sull'esperienza diretta o mediata dalle tecnologie digitali-potenziare l'espressività di ogni disciplina attraverso la personalizzazione dell'ambiente di lavoro
Aula di arte - plesso Levi	1	EPISCOPIO, MONITOR TOUCH GRANDE SCHERMO CON SCHEDA WIRELESS INCORPORATA	TAVOLI ALTI CON SGABELLI REGOLABILI,	facilitare il lavoro sull'esperienza diretta o mediata dalle tecnologie

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
			ARMADIO E CASSETTIERE	digitali-potenziare l'espressività di ogni disciplina attraverso la personalizzazione dell'ambiente di lavoro
Aula tecnologia - plesso Levi	1	LASER CUT, PLOTTER DA TAGLIO, FORNITURA DI MATERIALI, KIT PER CIRCUITI ELETTRICI, SOFTWARE DIDATTICI	TAVOLI ALTI CON SGABELLI REGOLABILI, ARMADIO E CASSETTIERE	facilitare il lavoro sull'esperienza diretta o mediata dalle tecnologie digitali-potenziare l'espressività di ogni disciplina attraverso la personalizzazione dell'ambiente di lavoro
Aula Magna, agorà, educazione civica, Debate - plesso Levi	1	ATTREZZATURE PER RIPRESE VIDEO PODCAST	TRIBUNE E PODIO PER DEBATE	potenziare l'espressività di ogni disciplina attraverso la personalizzazione dell'ambiente di lavoro favorire l'apprendimento "situato" cioè collegato al contesto proprio della disciplina stessa e al
Aula immersiva - multidisciplinare - plesso Levi	1	AULA IMMERSIVA XR LABS CON PROIETTORI SINCRONIZZATI, TABLET, +ARMADIO RICARICA, , SOFTWARE PER AULA IMMERSIVA	CUSCINI E POUF	facilitare il lavoro sull'esperienza diretta o mediata dalle tecnologie digitali-favorire l'apprendimento "situato" cioè collegato al contesto proprio della disciplina stessa e al contesto sociale in
Aula religione/emozionale - plesso Levi	1	PROIETTORE E COLONNA LUCI	SEDUTE MORBIDE, BANCHI A ISOLA COMPONENTI, SCAFFALI CON RIPIANI E VASCHETTE PORTAOGGETTI	potenziare l'espressività di ogni disciplina attraverso la personalizzazione dell'ambiente di lavoro
Aula studio di potenziamento e approfondimento - plesso Levi	1	SOFTWARE DIDATTICI	SEDUTE MORBIDE, BANCHI A ISOLA COMPONENTI, SCAFFALI CON RIPIANI E VASCHETTE PORTAOGGETTI	- potenziare l'espressività di ogni disciplina attraverso la personalizzazione dell'ambiente di lavoro

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

Nell'ottica di un'idea globale dei processi educativi, in cui gli apprendimenti si articolano ben oltre i ristretti confini della didattica trasmissiva e dei momenti formali della prestazione, i nostri ambienti saranno caratterizzati da flessibilità e mobilità, modificando il setting sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente, e inoltre dei bisogni di volta in volta individuati nelle classi. Gli studenti si muoveranno all'interno degli ambienti previsti. L'articolazione dell'orario sarà adeguata alle esigenze dettate dal nuovo setting. Il tutto con l'obiettivo di rendere la scuola un "edificio apprenditivo", in cui ogni elemento è funzionale alla crescita e al benessere di alunni e docenti. Viene così superata la concezione di spazio scolastico come luogo anonimo e indifferenziato. Nell'ottica educativa acquisiscono un ruolo importante gli spostamenti che alunni e alunne svolgono nello stesso ambiente e da un ambiente all'altro, percorrendo spazi connettivi che diventano essi stessi luogo di apprendimento e di socializzazione. Lo spostamento responsabile attraverso gli spazi comuni e di passaggio incrementa le competenze di cittadinanza attiva e l'orientamento, e favorisce l'acquisizione di autonomia. L'innovazione tecnologica e gli strumenti digitali che ne consentono l'attuazione, diventano fondamentali alleati nella promozione e nello sviluppo di una didattica esperienziale e cooperativa. Il cooperative learning trova nuove possibilità in strumenti quali suite di gestione di documenti, software di presentazione, piattaforme di gamification, ecc., accessibili tramite tablet o pc, dal momento che il gruppo cooperativo riesce a operare in simultanea sullo stesso prodotto tanto in presenza quanto, eventualmente, da remoto. Per questo, accanto ad ambienti e strumenti, è fondamentale un approccio pedagogico (e quindi metodologico) improntato alla cooperazione, alla laboratorialità, all'individuazione e alla risoluzione dei problemi (problem posing e problem solving). Si promuovono stili didattici quali la flipped classroom, il cooperative learning, la lezione segmentata, gli episodi di apprendimento situato, il design didattico e il debate. Il tutto in una visione dell'apprendimento e dell'educazione non riducibili a semplice acquisizione di contenuti, ma a situazioni autentiche di apprendimento, dove quanto viene acquisito si trasforma in risorsa immediata, spontanea e manifesta dello studente.

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 stati progettati in chiave inclusiva, in un'ottica di superamento dello schema della classe tradizionale, per garantire a tutti la piena partecipazione al processo di apprendimento e supportare la personalizzazione avanzata del processo di acquisizione delle competenze. Lo spazio viene inteso come luogo di condivisione e di confronto tra i pari dove l'aspetto relazionale diventa un elemento indispensabile per lo sviluppo cognitivo. Organizzare gli ambienti in modo da favorire il lavoro cooperativo, facendo emergere le potenzialità di ciascuno. Gli spazi che sono stati interessati dalla progettazione prevedono anche la realizzazione di ambienti per attività informali, per offrire momenti di lavoro individuale e in piccolo gruppo. Al fine del superamento del gender gap sono stati progettati ambienti dedicati alla robotica e STEAM con i quali si intende promuovere lo sviluppo di una forma di pensiero logico.

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

Eventuale esperto esterno

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Si potenzierà/migliorerà quanto già operato dai Nuclei Interni di Lavoro che continueranno ad essere impegnati ad organizzare l'apprendimento come processo partecipato e condiviso. Il Dirigente scolastico ha individuato il gruppo di lavoro composto da figure professionali con diversi compiti e il referente di progetto. Il gruppo alternerà momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici e ha definito gli step per una ricognizione degli ambienti di apprendimento fisici e virtuali dell'Istituto attraverso: Collegio docenti, Consiglio di Istituto, riunioni per plessi e dei dipartimenti per ricavare proposte e collaborazioni. Il gruppo di progettazione si è riunito per la progettazione didattica e la ricognizione di quanto già in possesso, per l'aggiornamento degli strumenti di pianificazione, sistemare e definire i criteri di priorità delle proposte. Il team costruirà un repertorio di file condivisi che saranno utilizzati per veicolare e monitorare l'impianto progettuale.

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

Si prevedono momenti di formazione iniziale specifica allargata a tutto il personale dell'istituto e continueremo con i nostri percorsi di formazione continua. Inoltre, nel corso dell'anno 2023 e più intensamente a partire dal 2024/2025 saranno previsti corsi di formazione sulle risorse didattiche/formative che docenti e alunni avranno a disposizione. Questo permetterà al nostro istituto di approfondire l'ottica caratterizzante che è quella di avere un bagaglio di esperienze e di risorse condivise a sostegno e stimolo del nostro lavoro. La formazione dei docenti si sviluppa sul fronte - della pedagogia e metodologia didattica innovativa - della tecnologia per competenze digitali - dei contenuti disciplinari L'Istituto presterà attenzione organizzativa per i primi due punti con - corsi sulle metodologie innovative e didattica laboratoriale-METODOLOGIA DADA - interventi per le competenze digitali

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	1010

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	29	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%		127.422,90 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		42.474,29 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		21.237,14 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		21.237,14 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			212.371,47 €	

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

27/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.