



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

IC BELVEDERE MARITTIMO

Codice meccanografico

CSIC8AS00C

Città

BELVEDERE MARITTIMO

Provincia

COSENZA

Legale Rappresentante

Nome

MARIA

Cognome

Bonanata

Codice fiscale

BNNMRA60R41H877A

Email

maria.bonanata@gmail.com

Telefono

3470802860

Referente del progetto

Nome

Maria

Cognome

Bonanata

Email

maria.bonanata@gmail.com

Telefono

+393470802860

Informazioni progetto

Codice CUP

I54D22004290006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-13877

Titolo progetto

InnoviamoBelvedere

Descrizione progetto

La Proposta progettuale prevede la realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi, secondo una soluzione ibrida, nell'intento di innovare ambienti che non rappresentano solo lo spazio fisico, ma anche relazionale, motivazionale ed emozionale. L'idea cardine del progetto si basa sull'assunto che lo spazio fisico è un elemento fondamentale per favorire l'apprendimento. Gli spazi fisici verranno quindi trasformati: classi e laboratori, grazie alla connettività e ai dispositivi digitali, diventeranno spazi per una nuova didattica dinamica, fatta di metodologie e tecniche di apprendimento/insegnamento, protesa all'approccio di tipo collaborativo, per l'acquisizione di competenze di base, all'uso degli strumenti come facilitatori per gli alunni con Bisogni Educativi Speciali, all'approfondimento di tematiche in lavori di gruppo e al potenziamento di competenze digitali e tecnologico/scientifiche. Gli alunni disporranno di dispositivi digitali provvisti di applicativi, software didattici ed applicazioni utili a favorire un'organizzazione didattica che oltrepassa i muri delle aule. Le nuove tecnologie in classe permettono di realizzare simulazioni, di viaggiare e orientarsi, di reperire informazioni da fonti diverse e di confrontarle tra loro, di scrivere testi a più mani in modo cooperativo, di guardare videotutorial e svolgere esercizi interattivi, consentono di sperimentare compiti autentici e dinamici, esperienze che rendono gli alunni protagonisti attivi del proprio percorso di apprendimento. La tecnologia impiegata nello studio di alcune discipline è dunque in grado di integrare l'esperienza dell'apprendimento scolastico e offrire un blocco di partenza per arrivare alla conoscenza significativa. Certamente la tecnologia è in grado di migliorare l'apprendimento soltanto se viene in aiuto a strategie di insegnamento efficaci, ovvero quando permette di aumentare il tempo dedicato all'apprendimento e all'esercizio, quando sostiene la collaborazione o quando compensa difficoltà specifiche di apprendimento. Le disposizioni delle classi potranno prevedere soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base alle metodologie d'insegnamento innovative e variabili. Agli arredi esistenti uniremo setting di aula rinnovati e dotazione tecnologica diffusa. Molte soluzioni andranno ad arricchire la dotazione tecnologica dell'istituto. La possibilità di utilizzare i fondi anche per arredi ed adattamenti edilizi permetterà a questa istituzione scolastica di predisporre ambienti innovativi, accoglienti ed allo stesso tempo esteticamente pregevoli. I nuovi ambienti, realizzati con gli appositi fondi, saranno utilizzati da almeno il 50% delle classi dell'istituto. Un piano di formazione ad hoc affiancherà tale l'innovazione, focalizzandosi su metodologie innovative. L'ausilio, utile ma non invasivo, della tecnologia, consentirà di adottare e sperimentare metodologie basate sulla cooperazione e sulla condivisione di risorse, al fine di sviluppare ed applicare buone pratiche che coinvolgano non soltanto i docenti, ma anche gli studenti e in generale la comunità scolastica. Gli spazi dedicati ad ambienti tematici vedranno set, legati all'ambito umanistico, per sviluppare la creatività (scrittura e lettura) e per la creazione di contenuti digitali mentre per gli ambiti tecnici, tecnologici e scientifici si sceglieranno kit per il problem solving, l'approccio pratico ed esperienziale alle conoscenze.

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'istituto comprensivo di Belvedere Marittimo consta di 9 plessi dislocati su due comuni. Grazie ai fondi FESR PON-CL-2022-4 - "Cablaggio strutturato e sicuro all'interno degli edifici scolastici è dotato di un buon sistema di connessione in tutti i plessi e grazie anche a i fondi assegnati per il progetto Azione 13.1.2 "Digital board: trasformazione digitale nella didattica e nell'organizzazione" sono stati acquistati n. 25 monitor interattivi che hanno arricchito la scarsa dotazione digitale della scuola. Allo stato attuale 26 aule sono dotate di monitor interattivi, mentre il resto(11) sono dotate di LIM. Anche nelle sezioni della scuola dell'infanzia sono presenti LIM in ogni aula. Attualmente risultano in dotazione alla scuola 77 notebook e 42 tablet abbastanza datati. La scuola dispone di un laboratorio informatico funzionante dotato di pc fissi collegati ad un monitor interattivo.

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.

Obiettivo del progetto è trasformare 20 ambienti in nuovi spazi digitali pensati per una didattica innovativa. Considerata la scarsa dotazione della scuola si intende intervenire soprattutto sull'implementazione della dotazione tecnologica in modo da rendere ogni aula un ambiente innovativo in cui i ragazzi possano diventare protagonisti del proprio apprendimento. L'idea è quella di creare ambienti autosufficienti, spazi in cui sperimentare una didattica più vicina ai bisogni delle nuove generazioni. In 16 aule (12 SSIG e 4 Primaria) gli ambienti verranno rimodulati; tutte le aule sono già dotate di digital board a cui saranno aggiunti dispositivi personali con eventuale postazione di ricarica, set di indirizzo tematico, quali dei software selezionati secondo le diverse esigenze ed obiettivi disciplinari. 4 classi saranno ambienti laboratoriali di indirizzo umanistico (lettura e scrittura) e di indirizzo scientifico e tecnologico, spazi corredati di strumenti e dispositivi digitali atti a realizzare una didattica creativa, inclusiva e collaborativa. Grazie alla trasformazione degli ambienti si potrà attivare una didattica dinamica, accompagnata da metodologie e tecniche di apprendimento/insegnamento indirizzate □ all'approccio di tipo collaborativo, per l'acquisizione di competenze di base; □ all'uso degli strumenti come facilitatori per gli alunni con Bisogni Educativi Speciali; □ all'approfondimento di tematiche in lavori di gruppo; □ al potenziamento di competenze digitali e tecnologico/scientifiche.

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.)
aule	16	notebook, software, colonnine di ricarica	armadi, postazioni	migliorare la pratica didattica rendendola più coinvolgente
laboratorio umanistico	2	notebook, software per favorire la lettura	armadi, scaffali, postazioni di lettura	sviluppare competenze nell'ambito umanistico
laboratorio scientifico-tecnologico	2	notebook, software	postazioni per esperimenti	favorire una didattica esperienziale

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

La didattica è il punto di partenza per attivare il cambiamento, nell'intento di superare gli schemi rigidi del calendario scolastico, i limiti strutturali dell'aula con banchi allineati e arredi fissi che limitano la dinamicità dei processi comunicativi. Ciò che caratterizzerà le aule sarà la dinamicità della configurazione, sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche che ciascun docente adotterà. Le nuove tecnologie consentiranno lo sviluppo della didattica esperienziale, collaborativa e attiva. Potenziare le competenze digitali dell'intera popolazione scolastica consentirà un accesso attivo e consapevole alle risorse digitali, nell'intento di rendere gli studenti da fruitori passivi a produttori attivi di contenuti digitali, a favore di un apprendimento sicuro e critico.

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 saranno realizzati supporteranno la personalizzazione dell'apprendimento, valorizzando l'esperienza e le conoscenze degli studenti. Si potranno attuare interventi atti a Prevenire il pregiudizio e il divario di genere. Facilitare il percorso di apprendimento per alunni con Bisogni Educativi Speciali Favorire l'esplorazione e la scoperta, incoraggiando l'apprendimento collaborativo Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio Strutturale lo spazio in modo funzionale alle attività previste.

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, presieduto dal dirigente Scolastico, è composto dall'animatore digitale, funzione strumentale al PTOF, docenti del Team digitale e docente di sostegno che si occupa di inclusione, per la parte amministrativa il DSGA. Il gruppo ha avviato il percorso di progettazione dai documenti strategici dell'istituto e soprattutto dall'analisi del RAV e del PDM nei quali emergono i punti di forza e, soprattutto quelli di debolezza della scuola. Un'attenta analisi anche con i docenti ha evidenziato la necessità di svecchiare modalità didattiche ancora radicate che poco rispondono ai reali bisogni degli stakeholder. La necessità, quindi, di implementare le dotazioni delle aule al fine di permettere ai discenti di essere parte attiva del processo di insegnamento-apprendimento è risultata la principale esigenza. Così, come è stata rilevata la necessità di ambienti didattici che possano favorire la lettura e una didattica esperienziale è stata tradotta in richiesta da parte del gruppo.

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

Il gruppo, presieduto dal dirigente Scolastico, è composto dall'animatore digitale, funzione strumentale al PTOF, docenti del Team digitale e docente di sostegno che si occupa di inclusione, per la parte amministrativa il DSGA. Il gruppo ha operato individuando gli ambienti e gli spazi su cui intervenire, la progettazione didattica innovativa dei nuovi ambienti e le eventuali misure di accompagnamento per l'utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici.

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	450

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	20	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%		94.910,89 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		31.636,96 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		15.818,48 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		15.818,48 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			158.184,81 €	

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.