



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

MENTANA "VIA PARIBENI, 10"

Codice meccanografico

RMIC8CB00B

Città

MENTANA

Provincia

ROMA

Legale Rappresentante

Nome

Anna

Cognome

Foggia

Codice fiscale

FGGNN67R51F839U

Email

annafoggia@icparibenimentana.edu.it

Telefono

3400769107

Referente del progetto

Nome

Francesca

Cognome

Onnis

Email

onnis.francesca@icparibenimentana.edu.it

Telefono

3409232665

Informazioni progetto

Codice CUP

E34D22006910006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-25258

Titolo progetto

Ambienti per ApprendiMenti

Descrizione progetto

Il progetto nasce dall'esigenza dare impulso all'attuazione del Piano di Miglioramento, in base alle priorità indicate nel RAV, attraverso la riorganizzazione dell'attività didattica dell'I. C. Paribeni di Mentana, comune ubicato in un territorio caratterizzato da una consistente presenza con Bisogni Educativi Speciali, i quali hanno, negli anni, stimolato una riflessione metodologica e pedagogica ampia e condivisa che ha condotto ad una revisione della prospettiva del processo di insegnamento apprendimento. In questa ottica, l'innovazione didattica avviata negli ultimi anni nella Scuola con attività di formazione e ricerca-azione è stata finalizzata a un uso più sistematico degli spazi attrezzati della scuola, la caratterizzazione più mirata di alcuni ambienti o un utilizzo più flessibile di altri. Con tale progetto si intende quindi incrementare e supportare l'innovazione curricolare, destrutturando spazi, tempi e articolazioni della didattica, che diventa così mirata ai bisogni degli alunni e delle alunne, provenienti dalla stessa o da diverse classi, rendendo flessibile l'aggregazione delle discipline in aree e ambiti disciplinari. In tal modo si sviluppa il "curricolo implicito" che supera il setting tradizionale "una classe/un'aula" in quanto lo spazio viene organizzato in modo funzionale a situazioni di apprendimento diversificate per favorire così lo sviluppo delle competenze degli alunni e delle alunne. Il progetto, ispirandosi ai principi dell'Universal Design for Learning (Progettazione Universale dell'Apprendimento), include la realizzazione di pratiche di sperimentazione della didattica per Episodi di Apprendimento Situato e di Project Based Learning con attività di tipo collaborativo inserite in una learning community, basati sull'interazione sincrona ma anche su strumenti di comunicazione asincrona. La finalità prioritaria è il superamento della didattica meramente trasmissiva, formando i/le docenti sulle metodologie didattiche più innovative incentrate sullo valorizzazione delle predisposizioni individuali degli alunni e delle alunne e sui diversi stili di apprendimento, adottando modelli organizzativi sempre più flessibili e partecipando a progetti europei e di rete.

Data inizio progetto prevista

01/01/2023

Data fine progetto prevista

31/12/2024

Dettaglio intervento: Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

Intervento:

M4C1I3.2-2022-961-1021 - Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

Descrizione:

Le scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado procedono a redigere il progetto di trasformazione per almeno la metà delle classi in ambienti di apprendimento innovativi, sulla base di quanto previsto nel paragrafo 2 del Piano "Scuola 4.0", cui si fa più ampio rinvio.

Indicazioni generali

La sezione descrive il quadro operativo complessivo dell'intervento con particolare riferimento al numero e alla tipologia degli ambienti di apprendimento che si intende realizzare con la descrizione degli ambienti fisici di apprendimento innovativi con le risorse assegnate e delle relative dotazioni tecnologiche che saranno acquistate, alle innovazioni organizzative, didattiche, curricolari, metodologiche che saranno intraprese a seguito della trasformazione degli ambienti, all'inclusività delle tecnologie utilizzate per gli studenti con bisogni educativi speciali e con disabilità, alle modalità organizzative del gruppo di progettazione e alle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati da parte di docenti e alunni. I campi sono tutti obbligatori, in caso di necessità devono essere compilati indicando il valore "0" (zero) oppure "Nessuno/Nessuna" esprimendone l'esito negativo.

1. Analisi preliminare e ricognizione degli spazi e delle dotazioni esistenti

Ricognizione degli spazi di apprendimento esistenti, degli arredi, delle attrezzature e dei dispositivi già in possesso della scuola che saranno integrati nei nuovi ambienti, con particolare riferimento ai dispositivi acquisiti con le risorse dei progetti in essere del PNRR (didattica a distanza, didattica digitale integrata, etc.).

Nel nostro istituto abbiamo già 36 Digital Board acquisite grazie al relativo progetto PON indirizzato a questo obiettivo che andremo a potenziare ed arricchire ulteriormente grazie a nuovi accessori e setting. Nelle tre sedi (cinque plessi) dell'Istituto disponiamo di 17 Ipad, 30 tablet e 74 notebook in parte acquisiti nel periodo dell'emergenza sanitaria con i relativi fondi; 42 pc fissi sono stati collocati nei due laboratori di informatica. Abbiamo inoltre sedie innovative/banchi con rotelle forniti dalla struttura ministeriale nel 2020 che non sono ancora utilizzati nel modo adeguato, dovendo ulteriormente implementare layout d'aula che giochino con la flessibilità di aule senza un unico verso, per avere ambienti riconfigurabili che appassionino nell'apprendimento attivo gli alunni e le alunne con metodologie efficaci e coinvolgenti. Ad oggi disponiamo di: due laboratori di informatica, aula multimediale, aula polifunzionale, due aule tematiche dedicate per disciplina.

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.

Con i fondi del PNRR andremo a intervenire fisicamente su 36 tra aule fisse e ambienti di apprendimento dedicati per disciplina estremamente innovativi, il cui effetto atteso è lo stimolo e la promozione di didattiche innovative. In particolare, abbiamo previsto di realizzare n. 12 Ambienti di apprendimento dedicati per disciplina: 1 mediateca, 2 Digital Lab, 2 Language Lab, 1 SteAm & Music, 1 SteAm Lab, 1 Science Lab, 1 Music Lab, 1 MultiMedia Room, 2 Digital & Visual Space. A questi ambienti si andrà ad aggiungere l'implementazione di 24 aule fisse attrezzate con tecnologie digitali e arredi rimodulabili per il consolidamento di abilità e competenze emotive e metacognitive, sociali, emotive, relazionali per apprendimenti significativi che stimolino la motivazione e il benessere individuale e collettivo.

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.)
Mediateca	1	1 Digital board; software	Arredi flessibili, rimodulabili; arredi mediateca; tende oscuranti	consolidamento di abilità e competenze emotive e metacognitive, sociali, emotive, relazionali per apprendimenti significativi che stimolino la motivazione e il benessere individuale e collettivo
Digital lab	2	2 Digital board; 15 notebook; carrello per notebook;	Arredi rimodulabili; tende oscuranti	consolidamento di abilità e competenze emotive e metacognitive, sociali, emotive, relazionali per apprendimenti significativi

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		software		che stimolino la motivazione e il benessere individuale e collettivo
Language Lab	2	20 notebook; 40 cuffie; software	Arredi rimodulabili; tende oscuranti	consolidamento di abilità e competenze emotive e metacognitive, sociali, emotive, relazionali per apprendimenti significativi che stimolino la motivazione e il benessere individuale e collettivo
SteAm & Music Lab	1	1 Digital board; software; Sciencebus	Arredi rimodulabili; tende oscuranti	consolidamento di abilità e competenze emotive e metacognitive, sociali, emotive, relazionali per apprendimenti significativi che stimolino la motivazione e il benessere individuale e collettivo
SteAm lab	1	1 Digital board; software; Sciencebus	Arredi rimodulabili; tende oscuranti	consolidamento di abilità e competenze emotive e metacognitive, sociali, emotive, relazionali per apprendimenti significativi che stimolino la motivazione e il benessere individuale e collettivo
Science lab	1	Sciencebus; microscopio elettronico; software	Arredi rimodulabili; tende oscuranti	consolidamento di abilità e competenze emotive e metacognitive, sociali, emotive, relazionali per apprendimenti significativi che stimolino la motivazione e il benessere individuale e collettivo
Music Lab	1	1 Digital board; software; 1 Mixer e impianto audio	Arredi rimodulabili; tende oscuranti	consolidamento di abilità e competenze emotive e metacognitive, sociali, emotive, relazionali per apprendimenti significativi che stimolino la motivazione e il benessere individuale e collettivo
MultiMedia Room	1	1 Digital board	Arredi innovativi, flessibili e rimodulabili; tende oscuranti; Green screen con luci da set fotografico	consolidamento di abilità e competenze emotive e metacognitive, sociali, emotive, relazionali per apprendimenti significativi che stimolino la motivazione e il benessere individuale e collettivo
Aule fisse	14	14 digital board	Arredi rimodulabili; tende oscuranti	consolidamento di abilità e competenze emotive e metacognitive, sociali, emotive, relazionali per apprendimenti significativi che stimolino la motivazione e il benessere individuale e collettivo
Aule fisse	10	10 notebook	Arredi rimodulabili; tende oscuranti	consolidamento di abilità e competenze emotive e metacognitive, sociali, emotive, relazionali per apprendimenti significativi

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				che stimolino la motivazione e il benessere individuale e collettivo
Digital & Visual Space	2	2 Digital Board; 2 impianti audio e mixer	Arredi rimodulabili; tende oscuranti	consolidamento di abilità e competenze emotive e metacognitive, sociali, emotive, relazionali per apprendimenti significativi che stimolino la motivazione e il benessere individuale e collettivo

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

Il processo di innovazione didattica è inserito nell'ambito della sperimentazione di pratiche metodologiche innovative, aperte e attente alle nuove tecnologie. A seguito della trasformazione degli ambienti, è stata progettata una riorganizzazione didattica dell'Istituto che prevede attività dinamiche, laboratoriali e collaborative, basate su percorsi formativi "blended" che, attraverso una precisa strategia di integrazione di metodologie, favoriscano il miglioramento della qualità del processo educativo. Tutto ciò è finalizzato al superamento dei vincoli strutturali del modello scolastico tradizionale tramite l'estensione dello spazio didattico con ambienti di apprendimento virtuale (Virtual Learning Environment) e sistemi di gestione dei contenuti LMS (Learning Management System), a cui sono associati strumenti digitali per le relazioni interpersonali, il dialogo e la condivisione. Il progetto sarà accompagnato da necessarie attività di formazione (in parte già avviate negli ultimi anni) con cui i/le docenti dell'Istituto potranno sviluppare o consolidare le competenze necessarie a realizzare contenuti didattici digitali da contestualizzare nei propri specifici ambienti di apprendimento in un progetto collaborativo, che rispecchia in maniera significativa la filosofia del learning by doing. Grazie ai nuovi ambienti sarà possibile attuare un'organizzazione del tempo scuola a classi aperte finalizzata ad agevolare il diritto allo studio con attività scolastiche di integrazione anche a carattere interdisciplinare, organizzate per gruppi di alunni e alunne della stessa classe o di classi diverse, ed iniziative di sostegno, recupero e potenziamento, praticando cura educativa delle fragilità e delle eccellenze, con interventi individualizzati e personalizzati in relazione alle esigenze dei singoli. Gli alunni e le alunne potranno così apprendere in un contesto di laboratorio assistito e di usufruire di supporto online allo studio con accesso da qualsiasi postazione, sia interna che esterna alla scuola, andando così a migliorare anche il rapporto scuola/famiglia. Ciò consentirà quindi di sperimentare anche il modulo didattico della flipped classroom e rendere il tempo scuola più funzionale e produttivo per il processo d'insegnamento-apprendimento, nonché valorizzando strumenti analogici inusuali, adatti a motivare e coinvolgere nell'apprendimento attivo alunni e alunne

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.

Il progetto intende utilizzare i nuovi ambienti di apprendimento per implementare le strategie di intervento per l'inclusività, le pari opportunità e il superamento dei divari di genere, radicando ulteriormente le buone prassi di educazione alle differenze attraverso l'investimento sull'attrattività e la flessibilità degli spazi di apprendimento con il coinvolgimento attivo di alunni e alunne per la costruzione di apprendimenti significativi e l'interiorizzazione di valori di cittadinanza attiva, rispetto e valorizzazione delle differenze quali elementi di crescita e arricchimento individuale e collettivo. E' infatti previsto il raggiungimento dei seguenti risultati: aumento del coinvolgimento di alunni e alunne nei percorsi didattici; innalzamento dei livelli di competenza e miglioramento dei risultati dell'Invalsi; maggiore inclusione degli alunni con BES nell'ottica di un progressivo superamento di differenziazioni con una Progettazione Universale dell'Apprendimento

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

L'obiettivo del progetto trova già radicamento nella modalità di lavoro per la sua realizzazione, mirata a coinvolgere in modo significativo la comunità scolastica, in modo da creare un senso di appartenenza forte all'istituto basato su scelte condivise e sulla caratterizzazione delle aule in senso tematico e disciplinare, seppur per macro indirizzo e non per singola materia. Gli incontri del gruppo di lavoro per la progettazione si tengono sia in presenza sia online, condividendo i file di progetto nelle varie fasi, con i responsabili dei Dipartimenti disciplinari, dell'inclusione, dell'orientamento, della valutazione e dell'offerta formativa. La Dirigente scolastica con l'animatrice digitale hanno incaricato le diverse componenti del team di progetto per mettere a sistema le loro diverse competenze.

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

L'attuazione del progetto sarà accompagnata innanzitutto dalla formazione dei docenti nelle metodologie didattiche innovative integrate dall'uso delle tecnologie e prevederà la partecipazione alle iniziative offerte dalla Piattaforma Scuola Futura; l'organizzazione di percorsi formativi interni; lo scambio e l'auto riflessione sulle metodologie; pratiche di visiting presso scuole innovative del territorio nazionale senza escludere esperienze di mobilità internazionale e lo scambio di pratiche sulla piattaforma e-Twinnig. In secondo luogo verrà rafforzato lo spazio di confronto e di autoriflessione della comunità dei docenti, la revisione del curriculum e degli strumenti di valutazione formativa per l'apprendimento.

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	1000

Target

Target da raggiungere e rendicontare da parte del soggetto attuatore entro il trimestre e l'anno di scadenza indicato

Nome Target	Unità di misura	Valore target	Trimestre di scadenza	Anno di scadenza
Le classi si trasformano in ambienti di apprendimento innovativi grazie alla Scuola 4.0	Numero	21	T4	2025

Piano finanziario

Voce	Percentuale minima	Percentuale massima	Percentuale fissa	Importo
Spese per acquisto di dotazioni digitali (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.)	60%	100%		91.655,07 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		30.551,68 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		15.275,84 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		15.275,84 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			152.758,43 €	

Dati sull'inoltro

Dichiarazioni

- Il Dirigente scolastico, in qualità di legale rappresentante del soggetto attuatore, dichiara di obbligarsi ad assicurare il rispetto di tutte le disposizioni previste dalla normativa comunitaria e nazionale, con particolare riferimento a quanto previsto dal regolamento (UE) 2021/241 e dal decreto-legge 31 maggio 2021, n. 77, convertito, con modificazioni, dalla legge 29 luglio 2021, n. 108, dalle disposizioni dell'Unità di missione del PNRR presso il Ministero dell'istruzione e del Ministero dell'economia e delle finanze, nonché l'adozione di misure adeguate volte a rispettare il principio di sana gestione finanziaria secondo quanto disciplinato nel regolamento finanziario (UE, Euratom) 2018/1046 e nell'articolo 22 del regolamento (UE) 2021/241, in particolare in materia di prevenzione dei conflitti di interessi, delle frodi, della corruzione e di recupero e restituzione dei fondi indebitamente assegnati.
- Il Dirigente scolastico si impegna altresì a garantire, nelle procedure di affidamento dei servizi, il rispetto di quanto previsto dal decreto legislativo 18 aprile 2016, n. 50, a utilizzare il sistema informativo dell'Unità di missione per il PNRR del Ministero dell'istruzione, finalizzato a raccogliere, registrare e archiviare in formato elettronico i dati per ciascuna operazione necessari per la sorveglianza, la valutazione, la gestione finanziaria, la verifica e l'audit, secondo quanto previsto dall'articolo 22.2, lettera d), del regolamento (UE) n. 2021/241 e tenendo conto delle indicazioni che, a tal fine, verranno fornite, a provvedere alla trasmissione di tutta la documentazione di rendicontazione afferente al conseguimento di milestone e target, ivi inclusi quella di comprova per l'assolvimento del DNSH, garantire il rispetto degli obblighi in materia di comunicazione e informazione previsti dall'articolo 34 del regolamento (UE) n. 2021/241.

Data

26/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.