



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Unità di missione per il Piano nazionale di ripresa e resilienza



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU

FUTURA
PNRR ISTRUZIONE

LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI



Italiadomani
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 2 - TINA MERLIN

Codice meccanografico

BLIC831003

Città

BELLUNO

Provincia

BELLUNO

Legale Rappresentante

Nome

BRUNA

Cognome

CODOGNO

Codice fiscale

CDGBRN64S63L323M

Email

dirigente@ictinamerlin.edu.it

Telefono

0437 931814

Referente del progetto

Nome

Mara Liliana

Cognome

Slongo

Email

maralilianaslongo@ictinamerlin.edu.it

Telefono

349 186 1704

Informazioni progetto

Codice CUP

C34D22002960006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-10883

Titolo progetto

IL FUTURO E' ADESSO!

Descrizione progetto

Riqualificazione di 22 spazi didattici nei 4 plessi di scuola primaria e nella sede della scuola secondaria di 1° grado I. Nievo, appartenenti all'Istituto Comprensivo. Ognuno dei 5 plessi trasformerà metà dei propri spazi didattici in chiave innovativa, con una particolare attenzione all'uso didattico delle tecnologie, per creare ambienti di apprendimento funzionali, connessi e attrezzati per la didattica laboratoriale e collaborativa. Il rinnovo degli ambienti sarà strettamente correlato ad un lavoro di progettazione didattico/educativa che miri a definire con chiarezza i percorsi da sviluppare negli ambienti creati, anche tramite la definizione di un curriculum delle competenze di cittadinanza digitale di Istituto che sia trasversale a tutte le discipline. Esso avrà attenzione all'uso pratico delle nuove tecnologie, ma soprattutto alla educazione ai media, che porti ad un utilizzo consapevole e critico degli strumenti digitali. Anche il curriculum verticale di Istituto relativo alle discipline andrà rivisto, riprogettandolo in chiave interdisciplinare e sfrondandolo delle parti non ritenute essenziali. Infine, nella nostra visione di scuola, basata sui valori di Ospitalità, Responsabilità e Comunità, ha una particolare rilevanza il "clima" di scuola, che incide sulle relazioni e sul benessere delle persone (alunni e adulti) che vivono la scuola stessa; per questo tra le azioni di accompagnamento da implementare, riteniamo importante un lavoro sulle relazioni, con percorsi per la gestione dei conflitti con metodologie di giustizia riparativa, occasioni di formazione sul benessere organizzativo e le proficue relazioni professionali, nonché la cura degli ambienti fisici e relazionali per tutto il personale della scuola. Il clima della scuola è uno degli elementi fondanti dell'Approccio Globale al Curriculum, e il lavoro sul benessere incide positivamente sull'efficacia dei processi di apprendimento.

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.).

Si procederà ad intervenire su n. 22 spazi, suddivisi tra i plessi di scuola primaria e secondaria di 1° grado dell'Istituto; in particolare: - 3 ambienti alla sc primaria di Fiammoi - 4 ambienti alla scuola primaria di Quartier Cadore - 3 ambienti alla sc. primaria di Cavarzano - 3 ambienti alla sc. primaria di Mur di Cadola - 9 ambienti alla sc. secondaria di 1° grado I. Nieveo. La distribuzione degli ambienti tra i plessi ha tenuto conto del n° di classi di ogni scuola, ma anche dei progetti di ristrutturazione delle scuole primarie che il Comune sta avviando, grazie a fondi del PNRR appositamente dedicati. Gli spazi su cui intervenire sono quotidianamente utilizzati per attività didattiche, a classe intera o a piccolo gruppo. Sono compresi in alcuni progetti aree esterne alle aule (corridoi, atrio, spazi comuni) che vengono fruite regolarmente per le attività. La ricognizione della situazione esistente ha evidenziato la necessità di alcuni piccoli interventi edilizi (essenzialmente tinteggiatura e pochi interventi in cartongesso). In alcuni ambienti gli arredi sono già stati acquistati con fondi PON, ma in alcune aule è invece necessario intervenire con acquisti ad hoc. Per la sc. secondaria ci si è affidati in passato ad uno studio qualificato di design e gli arredi necessari verranno acquistati in continuità con quanto fatto finora. Molti dei 22 ambienti individuati sono già dotati di attrezzature, in particolare: - il cablaggio è stato realizzato in tutti i plessi, ad eccezione della sc. primaria di Fiammoi. Alcuni ambienti necessitano di un potenziamento degli hot spot - schermi interattivi, acquistati nell'anno 2021/22, sono presenti in quasi tutti gli ambienti - Computer fissi con alcune stampanti: sono presenti in due aule di informatica, una alla scuola secondaria, utilizzata anche per corsi ed esami ICDL e per le prove INVALSI CBT, e una alla sc. primaria di Mur di Cadola, utilizzata per attività didattiche. - carrelli con PC e notebook: ce ne sono già a disposizione 4, con una ventina di devices ciascuno - attrezzature per la robotica educativa: ce ne sono a disposizione (soprattutto Lego We Doo, Sphero, ecc.), ma vanno incrementate - altre dotazioni (videocamere digitali, 4 microscopi ottici e 1 con videocamera integrata , 4 stampanti 3D, e strumenti per AR / VR) sono una buona base di partenza per allestire ambienti di esplorazione e creatività digitale. - Piattaforma Google Work Space, utilizzata da tutto l'Istituto per la DDI.

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.

In ognuno dei plessi interessati, si desidera realizzare alcuni ambienti fruibili per le attività didattiche inerenti le discipline, inserendo nella didattica di ogni giorno l'utilizzo di attrezzature digitali e la strutturazione di situazioni cooperative di apprendimento. In particolare i docenti si sono orientati per la realizzazione delle seguenti tipologie di ambiente: - aule STEM, attrezzate per la ricerca scientifica, la robotica, l'esplorazione sensoriale - aule dedicate allo storytelling, alla lettura e alla scrittura, al debate - aule dedicate alla comunicazione nelle lingue straniere - aule dedicate all'esplorazione della realtà virtuale e della realtà aumentata - aule dedicate alla creatività digitale (video / audio / stampa 3D) Gli ambienti saranno strutturati per essere fruibili in modalità collaborativa e con una gestione flessibile dei gruppi - classe. Pertanto gli arredi saranno modulari, per favorire il superamento della lezione frontale e permettere una riconfigurazione agevole del setting d'aula. Nell'Istituto le classi vengono spesso gestite in modalità differenti dalla frontalità, e le tecnologie che si intende acquistare incrementeranno le possibilità di fruire di didattiche innovative: per compiti autentici, per cooperative learning, con modalità laboratoriali, e di tipo esperienziale.

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.)
Fiammoi aula STEM	1	Attrezzature scientifiche e per la robotica	Tavoli, sedute	Studio delle STEM
Fiammoi ambiente geo-storia	1	Digital board con carrello, device, visori 3D	Scaffali, tavoli, sedute, pannelli, stampe	Studio della storia e della geografia
Nievo aula informatica	1	PC fissi, licenze software, programmi video editing	Sedie ergonomiche	Sviluppo competenze digitali
Nievo aula creatività digitale	1	Attrezzatura e software registrazione audio / video	Scaffalature	Sviluppo creatività digitale
Nievo school theatre	1	Videoproiettore a focale ultracorta, web cam, carrello con device	Scaffali	Debate, confronto e partecipazione
Nievo biblioteca	1	Digital board con supporto, device, PC fisso	sedute morbide, tavolo, tappeto	Potenziamento della lettura
Nievo spazio scrittura	1	carrello con device, PC e stampante	sedute e tavoli	Potenziamento della scrittura, consultazione e ricerca on line
Nievo aula musica	1	Impianto filodiffusione, digital board con casse, microfoni, PAD, software, amplificatore vocale	armadi	Sviluppo competenze musicali
Nievo aula arte	1	Stampante lase a colori, plotter da taglio, macchine fotografiche digitali e tavolette luminose	scaffalature e armadi	Sviluppo linguaggi creativi
Nievo aula scienze	1	Strumenti, App e software per tecnologia AR / VR, fotocamera 360°		Studio delle STEM
Nievo spazio studio	1	Carrello con device	tavoli e sedute	Studio, riflessione, condivisione, interazione
Fiammoi aula digitale	1	Carrello con device, digital board, cuffie		Sviluppo competenze digitali

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Q. Cadore aula STEM	1	Carrello con device, microscopi, ozobot	Cassettiere, sgabelli	Studio delle STEM
Q Cadore aula lingue	1	laboratorio linguistico mobile con device, cuffie e software	Banchi modulari e scaffali	Studio dell'inglese
Q. Cadore aula geo-storia	1	Visori e software per VR e AR, schermo multiball educational game	Tavoli e sedute	Studio della storia e della geografia
Q. Cadore aula sensoriale	1	Casse e proiettore con carrello, PC	Sgabelli	Attività di musica
Cavarzano aula STEM	1	Visori e software per AR e VR, stampante 3D	Cassettiere e armadi	Studio delle STEM
Cavarzano aula di registrazione	1	Videocamera, impianto audio, microfoni, device, software		Creatività artistica
Cavarzano aula linguistica	1	Device, cuffie, software, tavolette grafiche e visori, tachistoscopio	Cassettiere e armadi	Competenze linguistiche
MdC aula linguistica	1	Laboratorio mobile con device, software, carrello e cuffie	sedute morbide	Competenza in lingua inglese
MdC aula arte	1	Tavolette grafiche e luminose, visori	Cassettiere e carrelli	Creatività artistica
MdC STEM	1	Microscopi, software	Cassettiere e armadi	Studio delle STEM

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

A seguito della trasformazione dei nuovi ambienti si intende promuovere un apprendimento attivo, dove lo studente co-costruisca il proprio bagaglio di conoscenze, abilità e competenze in modo collaborativo. Gli ambienti innovativi permetteranno di: - sviluppare una didattica digitale laboratoriale; - creare e condividere contenuti multimediali; - cercare e archiviare dati e informazioni tramite Webquest; - esercitare il pensiero computazionale con attività di programmazione; - progettare, modellare e stampare oggetti 3D (project learning); - creare un clima accogliente e stimolante per svariate attività, dal Debate, al Brainstorming, al Circle Time, ai momenti di proiezione, di confronto, di ascolto attivo, di videoconferenza; - esercitare le abilità di narrazione, di storytelling e di programmazione di scenari immersivi; - valorizzare i diversi stili di apprendimento e le inclinazioni artistiche degli studenti; - sviluppare le potenzialità creative e la competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali; - porre attenzione anche alla qualità del suono per sfruttare le potenzialità educative e terapeutiche della musica, in un'ottica di inclusione, di incremento del comfort e del benessere collettivo; - esprimere emozioni, sentimenti e raggiungere una maggiore conoscenza del proprio sé e del mondo circostante; - sfruttare la capacità del linguaggio artistico per favorire l'interconnessione mente - corpo. Per rendere gli spazi riqualificati luoghi per un apprendimento dinamico e collaborativo, aperti e fruibili, si promuoverà la progettazione di percorsi curriculari di educazione e cittadinanza digitale oltre che la rimodulazione dei curricula già esistenti, così da promuovere lo sviluppo delle competenze in chiave interdisciplinare e verticale.

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 mira a creare ambienti inclusivi che tengano conto dei diversi stili di apprendimento degli studenti, in ogni ordine di scuola e offrano opportunità di apprendimento collaborativo diversificando le attività proposte al gruppo classe. L'offerta, già in essere, di Laboratori digitali innovativi, dalla robotica, al coding, alla programmazione, alla stampa 3D, alla realtà aumentata e virtuale, aperti ad alunne ed alunni, costituisce una possibilità di avvicinamento allo studio delle STEAM, superando il divario di genere, nell'approccio alle materie tecnologico-scientifiche. L'opportunità per tutti i docenti di qualunque disciplina, uomini e donne senza distinzione, di formarsi all'impiego degli strumenti digitali e di integrare a vari livelli il loro uso nella programmazione didattica.

Composizione del gruppo di progettazione

- Dirigente scolastico
- Direttore dei servizi generali ed amministrativi
- Animatore digitale
- Studenti
- Genitori
- Docenti
- Funzioni strumentali o collaboratori del Dirigente
- Personale ATA
- Altro-Specificare

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo di progettazione, in collaborazione con le figure individuate, ha attuato e attuerà alcune azioni: - ricognizione attrezzature digitali di partenza da integrare nei nuovi ambienti - disegno dei nuovi ambienti di apprendimento; - individuazione delle pedagogie e delle metodologie didattiche innovative coerenti con gli ambienti progettati; - misure di accompagnamento per l'utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici; - coordinamento per lo sviluppo del progetto; - collaudo finale. Riteniamo importante, a supporto delle innovazioni introdotte, avere un gruppo di supporto al collegio che si occupi anche del coordinamento pedagogico, della costruzione di materiali didattici che possano essere utilizzati appieno negli ambienti creati, della promozione delle modalità di gestione della classe alternative alla lezione frontale. Inoltre per la progettazione degli spazi ci si avvarrà delle competenze interne per il design, la scelta delle tecnologie, l'allestimento degli ambienti

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

Per supportare la transizione della Scuola verso una efficace innovazione digitale, si intende accompagnare gradualmente l'introduzione della strumentazione con un'attenzione alle Competenze digitali degli alunni e dei docenti, e alle modalità del fare didattica digitale. Si intende: - promuovere l'adozione di un Curricolo digitale sul modello del framework DigComp2 per gli studenti; - per l'utilizzo fattivo degli ambienti di apprendimento innovativi, dare risonanza a percorsi di formazione digitale innovativa per i docenti, in riferimento al DigCompEdu; - per individuare le risorse digitali più congeniali agli obiettivi del curricolo, attivare gruppi di lavoro collaborativo interdisciplinare per la progettazione e creazione di materiali coerenti con l'approccio metodologico e pedagogico del modello Senza Zaino - monitorare l'effettivo utilizzo delle aule attrezzate con planning settimanali - arricchire i curricula di Istituto di link attivi a risorse digitali presenti nella scuola

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	200

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	22	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%		96.126,05 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		32.042,01 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		16.021,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		16.021,00 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			160.210,06 €	

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

25/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.