



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

I.C. SAN MAURO II

Codice meccanografico

TOIC8AW001

Città

SAN MAURO TORINESE

Provincia

TORINO

Legale Rappresentante

Nome

SALVATORE

Cognome

SCIRPO

Codice fiscale

SCRSVT63E10B603R

Email

salvatore.scirpo@istruzione.it

Telefono

3394946059

Referente del progetto

Nome

SALVATORE

Cognome

SCIRPO

Email

salvatore.scirpo@istruzione.it

Telefono

3394946059

Informazioni progetto

Codice CUP

E54D22004100006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-24771

Titolo progetto

CreAttivaMente

Descrizione progetto

Grazie ai fondi PNRR Piano Scuola 4.0 intendiamo potenziare l'offerta formativa del nostro istituto, nel rispetto degli obiettivi curricolari. Le azioni contenute nella nostra proposta progettuale saranno orientate alla trasformazione degli spazi e delle aule esistenti che, attraverso il rinnovo degli arredi e il potenziamento delle dotazioni digitali, daranno ulteriore slancio all'innovazione didattica già in atto. In particolare andremo ad agire fisicamente su 18 ambienti che saranno calibrati su esigenze concrete e specifiche di insegnamento. Il progetto sarà volto sia all'acquisto di nuovi arredi sia al potenziamento delle dotazioni digitali acquisite grazie ai finanziamenti PON e PNSD degli anni precedenti. Nello specifico rinnoveremo gli arredi, in quanto attualmente poco adattabili alla rimodulazione del setting delle aule e degli spazi, che implementeremo con una dotazione tecnologica potenziata e diffusa, e acquisteremo set per la creatività e per la creazione di contenuti digitali originali (stazioni video, stazioni podcast, etc...) Completeremo gli allestimenti tecnologici di base delle aule con alcuni devices, integrando le DIGITAL BOARD e i monitor già presenti nell'istituto, dotandoli di carrelli mobili per la ricarica, la salvaguardia e la protezione degli stessi. In tutti gli ambienti saranno poi previste dotazioni "caratterizzanti" di base, per potenziare a largo raggio le competenze disciplinari più strettamente legate alla materia che vi si svolgerà. Una predilezione particolare sarà dedicata alla realizzazione di ambienti per le dotazioni STEM e i set di robotica educativa già in nostro possesso e che riteniamo indispensabili per sviluppare, con gli studenti, creatività, problem-solving e un approccio pratico ed esperienziale alla conoscenza. Infine una certa attenzione sarà dedicata ai luoghi comuni come spazi nei corridoi e alle pareti stesse della scuola, che diventeranno veri e propri luoghi di apprendimento, di scambio e di interazione tra docenti e ragazzi e che potranno essere arricchite e personalizzate dai docenti e addirittura dai ragazzi stessi, grazie a una piccola dotazione comune di strumenti.

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.).

Tutte le 19 classi della scuola Primaria e le 14 classi della scuola Secondaria sono dotate di PC e schermi touch, acquisiti grazie al relativo progetto PON indirizzato a questo intervento. Con questi stessi fondi sono state allestite due aule STEM, una per plesso, per sperimentare la robotica, la programmazione e il CODING. Con la nostra idea progettuale si intende potenziare e arricchire ulteriormente gli spazi del nostro istituto grazie a nuovi accessori e setting. Questo ci fornirà una dotazione comune di base nei vari ambienti, su cui andremo a creare le diverse distinzioni (e dotazioni) tematiche scelte. Vi sono poi i seguenti 12 laboratori, distribuiti fra scuola Primaria e Secondaria: informatica, scienze, teatro, biblioteca, ceramica, disegno, lingue, multimediale, musica, stem, arte, manualità in cui, gli arredi, i materiali, le strumentazioni e i software presenti, risultano insufficienti e poco adatti a garantire la diffusione delle tecnologie e l'applicazione delle metodologie innovative necessarie alla sperimentazione delle nuove prassi educative e all'adozione delle metodologie attive e laboratoriali.

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.

Grazie ai fondi PNRR intendiamo realizzare, all'interno dell'istituto 18 ambienti fisici di apprendimento innovativi, che ci permettano di andare oltre al semplice spazio fisico, aprendoci a una dimensione "on-life". A tal fine intendiamo andare a riutilizzare e potenziare le dotazioni tecnologiche, di cui già disponiamo grazie ai precedenti fondi di finanziamento, con l'acquisto di arredi per la rimodulazione del setting delle aule e l'allestimento di nuovi ambienti di apprendimento. Con i nuovi fondi a disposizione realizzeremo alcuni ambienti speciali e a disposizione di tutte le classi dell'istituto. Gli strumenti acquistati sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo, peer learning, insegnamento delle multiliteracies e gamification.

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.)
AMBIENTE RELAX, LETTURA E ASCOLTO CON ROTAZIONE DELLE CLASSI	1	DEVICES A FRUIZIONE COLLETTIVA, HUB DI RICARICA	LIBRERIE, TAVOLI E SEDIE, GIOCHI DIDATTICI	Aumentare le occasioni per confrontarsi, approfondire, riflettere e costruire pensieri. □ Cooperative Learning □ Peer education
ATELIER D'ARTE CON ROTAZIONE DELLE	1	PAVIMENTO INTERATTIVO MOBILE	MOBILI A 2 ANTE, A GIORNO, CASSETTIERE,	Facilitare la comunicazione, esprimere emozioni, raccontarsi

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
CLASSI			CARRELLI, PORTACARTONCINI E ASCIUGADISEGNI.	utilizzando colori e varie tecniche artistiche. □ Cooperative Learning □ Peer education □ Thinkering □ Learning by doing.
LABORATORIO DI INFORMATICA CON ROTAZIONE DELLE CLASSI	2	DEVICES, TAVOLI COMPONENTI CON HUB DI RICARICA, STAMPANTE LASER.		Sensibilizzare gli alunni alla riflessione sullo sviluppo del pensiero computazionale. □ Cooperative Learning □ Peer education □ Tinkering □ Learning by doing
LABORATORIO DI SCIENZE CON ROTAZIONE DELLE CLASSI	2	MICROSCOPI DIGITALI, DEVICES, COLONNINA DI RICARICA, SOFTWARE SCIENTIFICO.	ARREDO FLESSIBILE	Analizzare, osservare e interpretare la realtà mediante un coinvolgimento diretto. □ Cooperative Learning □ Peer education □ Thinkering □ Learning by doing
LABORATORIO DI LINGUE CON ROTAZIONE DELLE CLASSI	2	DEVICES, CARRELLO DI RICARICA, SOFTWARE LINGUISTICI E STRUMENTI PER L'ASCOLTO.		Creare un ambiente immersivo per facilitare l'apprendimento e l'ascolto della lingua con metodi avanzati e coinvolgenti. □ Cooperative Learning □ Peer education □ Learning by doing
AULA DI MUSICA CON ROTAZIONE DELLE CLASSI	1	TASTIERA, CASSA BOSE, REGISTRATORE DIGITALE, CASSE PER QUADRIFONIA.		Educare la sensibilità e la creatività degli studenti con particolare attenzione all'inclusione. □ Cooperative Learning □ Peer education □ Learning by doing
TEATRO CON ROTAZIONE DELLE CLASSI	1	MIXER, MICROFONO ARCHETTO, CASSE		Favorire negli studenti una crescita integrata di tutti i livelli della personalità sperimentando le diverse forme di comunicazione. □ Peer education □ Learning by doing □ Role playing
BIBLIOTECA CON ROTAZIONE DELLE CLASSI	1	DEVICES, MOBILE DI RICARICA.,	SEDUTE MORBIDE	Promuovere un atteggiamento positivo nei confronti della lettura ed essere stimolati alla scoperta del nuovo. □ Cooperative Learning □ Peer education □ Learning by doing □ Problem solving

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
AULA FISSA	1	DEVICES PER UTILIZZO DOCENTE, SOFTWARE LINGUISTICO		Fornire agli alunni un ambiente stimolante offrendo modalità diverse e flessibili di lezione e attività. □ Cooperative Learning □ Peer education □ Learning by doing □ Problem solving
AULA STEM CON ROTAZIONE DELLE CLASSI	1	KIT DI ROBOTICA, DEVICES, PLOTTER DI TAGLIO E INCISIONE	ARREDO FLESSIBILE	Sensibilizzare gli alunni alla riflessione sullo sviluppo del pensiero computazionale. □ Cooperative Learning □ Peer education □ Tinkering □ Learning by doing
SPAZIO POLIFUNZIONALE CON ROTAZIONE DELLE CLASSI	1	SCHERMO INTERATTIVO, DEVICES E PERIFERICHE	ARREDO PER BIBLIOTECA MOBILE E ARENA	Fornire agli alunni un ambiente stimolante offrendo modalità diverse e flessibili di lezione e attività. □ Cooperative Learning □ Peer education □ Drammatizzazione □ Circle time □ Role play □ Debate
ISOLA DIDATTICA	1	COLONNINA HUB	ARREDO E BOX FONOISOLANTE	Fornire agli alunni un ambiente stimolante offrendo modalità diverse e flessibili di lezione e attività. □ Cooperative Learning □ Peer education □ Potenziamento
AULA DI INCLUSIONE	1	DEVICES E PERIFERICHE INCLUSIVE,	ARREDO MORBIDO	Fornire agli alunni un ambiente inclusivo, accogliente e confortevole per gestire momenti di ansia e stress degli alunni.
AULA ORCHESTRA CON ROTAZIONE DELLE CLASSI	1	SCHERMO INTERATTIVO, DEVICES, SOFTWARE SPECIFICI, STRUMENTI MUSICALI ELETTRINICI CON APLIFICATORE.	PANNELLI FONOASSORBENTI, ARREDI SPECIFICI	Fornire agli alunni un ambiente stimolante offrendo modalità diverse e flessibili di lezione e attività. □ Cooperative Learning □ Peer education □ Learning by doing □ Flipped classroom
AULA WEB RADIO E VIDEOMAKING CON ROTAZIONE DELLE CLASSI	1	SCHERMO INTERATTIVO, DEVICES E PERIFERICHE, KIT DI PRODUZIONE MULTIMEDIALE	TAVOLO COOPERATIVO, PANNELLI FONOASSORBENTI	Fornire agli alunni un ambiente stimolante offrendo modalità diverse e flessibili di lezione e attività. □ Cooperative Learning □ Peer education □ Learning by doing □ Flipped classroom

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

I vari ambienti di apprendimento saranno caratterizzati da mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Questo, unito alle nuove tecnologie e agli arredi acquisiti, ci permetterà di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno in modo attivo. Andremo poi a potenziare, grazie ai nuovi strumenti e setting, le competenze dell'intera popolazione scolastica. La produzione di contenuti che metteremo in atto in modo puntuale grazie ai nuovi strumenti acquisiti, infatti, comporta l'utilizzo di strumenti sempre più articolati e complessi, richiedendo competenze adeguate, che vanno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Occorrono, infatti, non solo competenze tecnologiche e operative, ma anche logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. Una delle sfide formative più impegnative è relativa allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, analizzare e produrre informazione complessa e strutturata, tanto nell'ambito scientifico quanto in quello umanistico, artistico e sociale.

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 volti a supportare la personalizzazione avanzata dell'esperienza d'apprendimento. Le tecnologie e gli arredi prescelti per la realizzazione degli ambienti sono pensati per supportare l'apprendimento. L'implementazione della dotazione digitale di base nelle aule, è pensata per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. Andremo anche a promuovere attività per la prevenzione del divario di genere, con robotica e STEM e periodici momenti di confronto tra classi aperte incrociate, che si sono rivelati ottime premesse per consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche, grazie anche alla gamification.

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

Andremo a responsabilizzare fortemente docenti e dipartimenti, 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. Il Dirigente scolastico, insieme al Direttore dei servizi generali ed amministrativi, ha individuato il gruppo di lavoro iniziale che sarà oggetto di ulteriore specificazione nelle successive fasi del progetto. Abbiamo incaricato i diversi componenti del team, e assegnato loro i compiti e le responsabilità connesse. Per quanto riguarda le infrastrutture di progetto, ovvero gli strumenti necessari all'organizzazione e alla gestione delle attività come luoghi di lavoro, esse fondamentalmente consisteranno in fogli di lavoro condivisi, documenti di testo, videoconferenze e un puntuale calendario condiviso delle risorse.

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

La nostra idea progettuale necessita di competenze diffuse. Sarà previsto un momento di formazione iniziale allargato a tutto il personale dell'istituto e poi percorsi di formazione continua, sia esterna che interna, per tutti i docenti della scuola. Inoltre, si utilizzeranno risorse formative per docenti e studenti messe liberamente a disposizione dai produttori. In questo modo ci assicureremo un bagaglio di esperienze condivise da cui partire.

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	715

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	18	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%		78.242,13 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		26.080,70 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		13.040,35 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		13.040,35 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				130.403,53 €

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
24/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Firma digitale del dirigente scolastico.