



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 DI CODEVIGO

Codice meccanografico

PDIC87000X

Città

CODEVIGO

Provincia

PADOVA

Legale Rappresentante

Nome

CRISTINA

Cognome

GAZZIERI

Codice fiscale

GZZCST62P60A059U

Email

cristina.gazzieri@istruzione.it

Telefono

329 7264838

Referente del progetto

Nome

CARLA

Cognome

LUNARDI

Email

carla.lunardi@istitutocomprensivodicodevigo.edu.it

Telefono

0495817860

Informazioni progetto

Codice CUP

H94D22003560006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-17770

Titolo progetto

La classe al tempo del digitale

Descrizione progetto

Partendo per la progettazione dai punti di forza, il principale punto di forza si ritrova nella propensione o se non altro nell'interesse del corpo docenti all'utilizzo delle nuove tecnologie. Le lavagne digitali appena installate, grazie al PON "Digital Board" vengono già utilizzate quotidianamente nella pratica didattica. Le postazioni multimediali realizzate in numerose classi, fin dal 2020, vengono utilizzate con sicurezza per la didattica in presenza e a distanza da quasi tutti i docenti. L'obiettivo sarà quello di offrire a docenti e studenti, partendo dall'esistente, strumenti pratici e flessibili per implementare la didattica e collocarla in situazione "on life" in continua interazione tra la realtà materiale analogica e la realtà virtuale e interattiva. Altro significativo punto di forza è dato dalle competenze digitali degli studenti che, in quanto digitali nativi, trovano nei supporti multimediali una naturale dimensione di studio e di ricerca. Positiva è infine la qualità delle reti cablate e WI-FI, appena potenziate grazie al PON "Reti cablate e wireless". PROPOSTE RACCOLTE Vista la positiva esperienza d'uso delle lavagne digitali di recente acquisizione, si può pensare, prioritariamente, di completare la dotazione in ciascuna classe con schermi di analoghe dimensioni, (almeno 65"). Come strumentazione base per l'interazione e scambio tra il piano reale e digitale sarà necessario avere anche, in ciascuna classe da attrezzare almeno 1 o più PC portatili e/o tablet per le attività di peer tutoring, flipped classroom, didattica per competenze, cooperative learning, ecc. Si considerano i PC più adeguati per la didattica nella scuola secondaria di primo grado e i tablet più adeguati per la scuola primaria. Per sfruttare al meglio i P.C. portatili e i tablet, sarà utile pensare ad armadi di ricarica su ruote, blindati, che garantiscano sicurezza e flessibilità nell'utilizzo dei dispositivi. Compatibilmente con la disponibilità di fondi, se possibile, sarà anche utili acquistare arredi modulari per rendere le aule didattiche accoglienti, pratiche e sicure.

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, curriculari, 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 Codevigo si compone di 11 plessi scolastici (2 scuole dell'infanzia, 6 scuole primarie e 3 scuole secondarie di primo grado). Riguardo agli spazi e alle dotazioni informatiche, c'è grande eterogeneità. Le classi di scuola secondaria di primo grado sono state tutte dotate di lavagne digitali interattive. La rete internet è stata appena potenziata per permettere la didattica digitale integrata e per favorire la didattica multimediale. I dispositivi informatici a disposizione dei plessi (PC e tablet) sono in larga parte obsoleti o/e numericamente insufficienti per incidere in modo significativo sulle prassi didattiche, soprattutto nei plessi di scuola primaria. Gli spazi di lavoro, invece, nella maggior parte dei plessi sono adeguati. Negli anni sono state create aule destinate ad attività e laboratori vari (lettura, arte, musica...); gli arredi sono però a volte recuperati da situazioni preesistenti e in molti casi hanno bisogno di essere implementati o sostituiti. I banchi non sono adeguati in tutti i plessi. In un panorama di diffusi bisogni occorrerà dare priorità agli interventi puntando poi ad una pianificazione di investimenti pluriennale.

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: "Next Generation Classroom" sarà importante completare la fornitura di "Digital Board" in maniera che ogni classe abbia a disposizione uno schermo digitale interattivo per la didattica. Considerando prioritari gli investimenti in tecnologia informatica, si sfrutteranno i banchi esistenti per la composizione di gruppi di lavoro che trarrebbero forte giovamento dalla presenza di uno o più PC portatili in ciascuna classe, per il lavoro "peer to peer", per le esperienze di "flipped classroom" per la didattica per competenze, ecc. Sarebbe molto utile anche avere due o tre armadi di ricarica blindati, su rotelle, in modo che i PC vengano riposti in spazi sicuri e mobili così da non creare ingombro nel momento in cui non sono utilizzati. PC portatili in armadi mobili di ricarica permetterebbero anche di organizzare lavori a classi aperte, utili, ad esempio, nel caso in cui si ritenga di suddividere temporaneamente e ricomporre più classi in gruppi di livello per attività di recupero o di potenziamento. A tal fine potrebbero essere utili anche alcuni altri arredi mobili (soprattutto armadi, armadietti ad ante o cassettiere) per riporre materiali di lavoro o effetti personali.

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 curricolare attrezzata	22	Digital board, Notebook, tablet, mobili contenitori modulari	armadi, cassettiere	Fornire gli elementi essenziali per l'apertura a tutti gli studenti di una porta sul web

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aule integrate	12	PC portatili, tablet, armadi blindati di ricarica, kit di robotica	cassettiere, sedute, mobili contenitore	creare ambienti con «centri di apprendimento», costituiti da gruppi di studenti che utilizzano uno o più dispositivi mobili in modalità partecipativa autonoma

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

L'Istituto Comprensivo di Codevigo, da anni, si sta impegnando per rendere le lezioni meno trasmissive e più interattive e partecipate, promuovendo l'autonomia di studio e la centralità della persona in un ambiente di apprendimento che sia contesto idoneo per organizzare i saperi in un quadro di benessere; benessere, accoglienza, flessibilità, identità ma anche socialità sono le parole chiave che dovranno fare da sfondo all'azione didattica. La lezione dovrà essere strutturata con esplicitazione di obiettivi e criteri di valutazione, uso di organizzatori anticipati (schemi, mappe, tassonomie), tecniche di comparazione e contrasto (similarità e differenze), modelling (spiegazione ed esempi), durata limitata per l'esposizione dei contenuti più teorici e astratti, pratica guidata e controllo da parte dello studente di quanto appreso (valutazione formativa). Sarà necessario abbandonare logiche trasmissive di contenuti standard veicolati in un contesto fatto di arredi, libri e sussidi didattici, appositamente pensati al fine di indurre una generalizzata omologazione dei metodi di insegnamento e dei processi di apprendimento, oltre ad una uniformità di contenuti educativi preorganizzati, favorendo invece processi orizzontali e reticolari (peer to peer, cooperative learning, didattica per competenze, flipped classroom) allo sviluppo dei quali le logiche della connessione in rete "web" hanno certamente contribuito ponendo al centro l'individuo e i suoi bisogni.

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 tema dell'educazione è pertanto uno dei primi aspetti centrali per comprendere quanto il digital gender gap sia influenzato da metodi educativi e da stereotipi che frenano l'ascesa femminile nel mondo c.d. "tech". I nuovi strumenti tecnologici permettono la realizzazione di un nuovo tipo di insegnamento, più proattivo, stimolante e produttivo. L'inserimento nella didattica di tecnologie digitali, l'opportunità di accedere a conoscenze "STEAM" per le ragazze, un ambiente formativo accogliente e aperto alla personalizzazione saranno elementi fondanti per l'inclusione di genere anche in ambito scientifico e tecnologico. Analogamente, i supporti digitali, l'accesso al web, gli ambienti di lavoro innovativi, le metodologie didattiche attive e partecipative saranno elemento facilitatore per il superamento dei divari sociali, culturali ed economici.

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 ha innanzitutto fatto una ricognizione dell'esistente e una raccolta delle esigenze/richieste provenienti dai vari attori della scuola. Il Gruppo di progettazione ha poi fatto sintesi delle istanze dando omogeneità alle richieste. Data l'entità modesta dei finanziamenti a fronte dei bisogni è stato necessario anche definire una scala di priorità, nella speranza che ulteriori risorse possano offrire dotazioni adeguate per tutte le classi dell'Istituto. Il gruppo ha poi presentato il progetto in Collegio dei Docenti per condividere le scelte soprattutto nella loro valenza didattica ed educativa.

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

Verranno organizzati corsi di aggiornamento grazie al contributo dell'animatore digitale, il cui scopo sarà di diffondere le pratiche innovative della didattica che saranno messe in campo grazie alle nuove tecnologie che saranno acquisite. Si approfitterà anche delle azioni formative organizzate dalla rete di formazione dei docenti dell'ambito territoriale 23. Ci si propone, inoltre, di creare all'interno dell'Istituto una piccola comunità di pratiche per l'autoaggiornamento.

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	700

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	34	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%		172.013,28 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		50.671,08 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		5.335,54 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		25.335,54 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				253.355,44 €

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.