



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

I.C. TRAVAGLIATO

Codice meccanografico

BSIC89200C

Città

TRAVAGLIATO

Provincia

BRESCIA

Legale Rappresentante

Nome

CINZIA

Cognome

LELJ

Codice fiscale

LLJCNZ57H68A345N

Email

dirigente@ictravagliato.it

Telefono

030660242

Referente del progetto

Nome

Lara

Cognome

Faustini

Email

faustini.lara@ictravagliato.it

Telefono

3332501094

Informazioni progetto

Codice CUP

H54D23000330006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-21610

Titolo progetto

CondividiAMO

Descrizione progetto

La parola inclusività per la nostra scuola è sempre stata al centro della progettazione didattica e pedagogica; crediamo fermamente che la scuola sia un luogo in cui deve essere garantita a tutti i bambini la piena fruizione del diritto all'educazione e il rispetto delle diversità. Ora vorremmo fare un passo avanti e traghettare verso un pensiero più ampio e universale; con il termine universal design for learning si intende un approccio capace di pianificare e dirigere la propria azione educativa nel rispetto di tutte le variabili personali che compongono la classe e la comunità scolastica. È la didattica di base, generale e disciplinare, che si rivolge a tutti gli alunni e delle alunne e si costruisce a partire dalle differenze presenti in classe. La didattica universale, mette alla base della sua azione un ruolo di primo piano della comunità classe, del lavoro collaborativo, attivo e costruttivo di compagni e compagne nel corso dell'attività didattica. È un fertile terreno di innovazione inclusiva, che giorno per giorno ci guida a costruire una vera comunità di apprendimento aperto, basata sulla conoscenza reciproca, sull'aiuto spontaneo, sull'empatia, sul dialogo e sulla costruzione di un contesto di lavoro collaborativo e partecipativo, fornendo molteplici mezzi di coinvolgimento, di rappresentazione e di espressione. Attraverso azioni didattiche e pedagogiche vorremmo in primis valorizzare l'esperienza come via principale di apprendimento favorire l'esplorazione e la scoperta promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere al fine di guidare i nostri alunni ad imparare ad imparare. Negli ultimi anni, durante l'emergenza covid il nostro istituto si è aperto a nuove metodologie di didattica, la tecnologia è stata fondamentale e l'utilizzo della piattaforma Google Workspace for Education ha fortemente cambiato il nostro modo di fare scuola. Con il piano 4.0 vorremmo continuare in questa direzione favorendo la disseminazione di una didattica innovativa ed efficiente. Nel nostro progetto vorremmo realizzare ambienti di apprendimento in cui al centro ci sia il discente con le sue specificità: ambienti che favoriscano l'esperienza e incoraggino l'impegno attivo e la consapevolezza dell'agire; ambienti in cui ogni alunno potrà sperimentare e capire in prima persona, attraverso l'esperienza e l'attività pratica; ambienti di apprendimento in cui venga favorita la cooperazione e la motivazione ad imparare attraverso l'utilizzo di artefatti tecnologici e non.

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 consta di 4 plessi, 1 plesso Scuola Infanzia, 2 plessi Scuola Primaria (di cui 1 provvisorio, che verrà sostituito dal nuovo plesso in costruzione) e 1 plesso Scuola Secondaria I grado. Tutte le aule dell'Istituto dispongono sia di connessione wi-fi che di rete cablata anche nel plesso provvisorio. La scuola utilizza la piattaforma Google Workspace for education. inventario 71 PC fissi (di cui 30 donati da Age rigenerati) 109 notebook (di cui 40 donati da Age rigenetati), 27 monitor interattivi (24 alla secondaria bando pon e 3 alla primaria) 18 Lim, 136 chromebook, 3 casse musicali, 27 telecamere mobili con piedistallo e cavo usb, 24 impianti audio 2 mixer, amplificatori, 6 carrelli chromebook (3 primaria e 3 secondaria) 1 app per l'inclusione gratuite (Araword) 2 monitor Tv su carrelli samsung 1 monitor digitale starboard, 1 stampante 3d 31 Kit didattici per didattica Stem, 1 kit robot didattici 18 blue bots, 1 Software e app innovativi per la didattica digitale delle STEM, 1 Fotocamera a 360 4 Schede programmabili e set di espansione Tutte le classi sono dotate di arredi tradizionali di base (cattedra, banchi, sedie e armadietto di formica)

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.

Per realizzare un progetto di ampio respiro, al fine di non escludere nessuno, e per avviare una sperimentazione di aule d'eccellenza, abbiamo pensato a tre linee di investimento. 1.1 14 ambienti potenziati nella Primaria con Digital Board, PC di nuova generazione, software e chromebook, al fine di supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative, per sollecitare la partecipazione, condividere materiali, puntare sulla dimestichezza che le nuove generazioni hanno nell'uso delle tecnologie e rendere gli allievi protagonisti della lezione. 1.2 1 ambiente suoni e lingue nella Secondaria con carrello e 24 chromebook, Digital Board, Comunicatore Dinamico Blue con software. 1.3 1 ambiente STEAM nella secondaria con Digital Board, carrello STEAM e chromebook 2 3 ambienti 4.0 prevedendo un setting d'aula modulare, Digital Board, computer e Chromebook. Tali ambienti, per il costo elevato di allestimento, non possono essere pensati per tutti i gruppi, per questa ragione li CondividiAMO, a rotazione tra le future classi seconde (che non necessitano di ambientamento e che hanno davanti a sé un quadriennio). Questo permetterà di monitorare anche nel lungo periodo i benefici della scelta. I docenti sperimenteranno una più stretta alleanza educativa, con un confronto virtuoso in più moduli ed una progettualità allargata. Ciò favorirà la diffusione di buone pratiche, l'autoformazione e sarà impulso a ripensare o migliorare la progettualità. 3.1 2 ambienti multitasking, coworking nella primaria per inclusione e benessere. Ciascuno sarà dotato di composizioni modulari morbide, Digital Board, tappeto interattivo chromebook con tastiera semplificata. Verranno utilizzati per attività individualizzate o piccolo gruppo, per confrontarsi e collaborare in modo più sistematico diffondendo le prassi di lavoro più efficaci. 3.2 2 ambienti multitasking nella Secondaria per inclusione dotati di Digital Board Chromebook e tastiera semplificata.

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.)
ambienti potenziati nella scuola primaria	14	1 Digital Board, 1 PC di nuova generazione, 1 chromebook eventuali software già in dotazione: carrelli di ricarica, Google workspace, telecamere per videoconferenza	eventuali scaffali, postazioni collaborative con arredi preesistenti	Apprendimento partecipativo e cooperativo, lavori di gruppo competenze digitali e relazionali
4.0 nella scuola primaria	3	1 Digital Board, 1 PC di nuova generazione, 1 chromebook eventuali software già in dotazione: carrelli di ricarica, Google workspace, telecamere per videoconferenza kit di robotica e stem	25 banchi modulari, 25 sedie impilabili, eventuali scaffali, eventuale carrello stem	Interdisciplinarietà, apprendimento partecipativo e cooperativo, lavori di gruppo, competenze digitali e relazionali, attività pratiche
multitasking scuola primaria	2	1 Digital Board, Google workspace, telecamere per videoconferenza 1 chromebook 1 tappeto interattivo eventuali software già in dotazione: carrelli di ricarica,	cubotti morbidi e angolari carrello per monitor ed eventuali scaffali	Interdisciplinarietà apprendimento partecipativo e cooperativo ricerca e approfondimento competenze, digitali e relazionali attività pratiche
multitasking scuola secondaria	2	2 tastiere facilitate 1 chromebook 1 digital board eventuali software	kit 6 banchi + sedie modulari, carrello per chromebook, cubotti morbidi, eventuali scaffali	Interdisciplinarietà, apprendimento partecipativo e cooperativo, ricerca e approfondimento competenze digitali e relazionali, attività pratiche
ambiente suoni e lingue nella secondaria	1	1 carrello ricarica chromebook 24 chromebook 1 comunicatore blue + software 1 device portatile eventuali cuffie Google workspace, telecamere per videoconferenza	eventuali scaffali, postazioni collaborative con arredi preesistenti	Interdisciplinarietà, apprendimento partecipativo e cooperativo, ricerca e approfondimento competenze digitali e relazionali, conversazioni in lingua
aula STEAM nella secondaria	1	1 digital board 1 isola elettrificata da 6 postazioni 1 chromebook già in dotazione Google workspace, telecamere per videoconferenza stampante 3D	eventuali scaffali	Interdisciplinarietà, apprendimento partecipativo e cooperativo, ricerca e approfondimento competenze digitali e relazionali, attività pratiche

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

Con i nuovi ambienti si intende valorizzare le caratteristiche di ciascuno, promuovere un insegnamento sensibile alle differenze, capace di stimolare i diversi stili di insegnamento e di apprendimento creando una comunità coesa in cui le competenze relazionali e disciplinari si sviluppino per raggiungere i fondamentali traguardi scolastici. Per innovare la didattica delle discipline in maniera inclusiva, responsabile e creativa e permettere ad ogni insegnante di affrontare con maggiore sicurezza il lavoro in classe, saranno implementate le dotazioni tecnologiche e Stem. È importante ricordare che il mondo digitale non è solamente quello connesso del Web, ma è un ecosistema molto più ampio e complesso; comprende software tradizionali e mass media come la radio e la televisione (che i bambini e le bambine guardano ormai prevalentemente in streaming e su più dispositivi nell'arco della giornata), così come app e videogiochi, software specificatamente didattici, robot e componenti fisici utili per le attività di tinkering, coding e making. Il nostro progetto vorrebbe rendere il loro utilizzo più sistematico, in modo trasversale, verticale e spendibile in tutte le classi dell'Istituto, promuovendo anche attività didattiche incentrate sull'approccio "hands-on", operative, cooperative e collaborative. A questo si possono aggiungere naturalmente tutti gli strumenti specifici per la facilitazione, l'adattamento e gli ausili per persone con disturbi dell'apprendimento o con disabilità specifiche. Sono moltissime le opportunità didattiche e inclusive che il digitale può portare se inserito coerentemente in una progettazione di universal design for learning. È evidente come il digitale possa aumentare in maniera determinante le possibilità di attivazione dei diversi stili di apprendimento, di crescita di consapevolezza e autonomia nella ricerca delle informazioni, dello sviluppo di artefatti creativi, oltre che ovviamente di progetti di lavoro in cui è più semplice inserire strumenti, ausili e risorse dedicate ad alunne e alunni con disabilità.

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.

In ottemperanza a norme sul tema dell'inclusione, carta dei diritti delle persone disabili, assunzione della prospettiva ICF, è prioritario eliminare ogni ostacolo all'apprendimento, (soprattutto per chi non ha un funzionamento neurotipico), allestire spazi e attività di più ampio respiro (ove dar vita ad "esperienze apprenditive" che, grazie a tecnologie informatiche, possono essere virtualmente ricreate a scuola). Ad un tempo si offre all'intera comunità scolastica di appropriarsi e condividere linguaggi e materiali meno "ortodossi", in ottica di tutoring e/o mentoring, sollecitando anche alunni/e gifted su percorsi inusuali o diversamente articolati. Il mezzo informatico, non solo pc, garantisce spesso di superare la disfunzionalità di alcune parti del corpo, permettendo al soggetto di rimanere protagonista del proprio percorso anche dal punto di vista emotivo.

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 alternerà momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici grazie a file condivisi. Il Dirigente scolastico ha individuato: referente di progetto composto da figure professionali indispensabili. I collaboratori del DS Fieni Giulia, Mastroianni Eleonora, Faustini Lara, le funzioni strumentali Renica Mario, Benedini Silvia, Bertagna Laura e la DSGA Piovanelli Oletta. In particolare la progettazione ha riguardato i seguenti aspetti: la raccolta delle esigenze della scuola e delle criticità legate alle dotazioni tecnologiche obsolete (soprattutto alla scuola primaria) l'analisi e la definizione degli ambienti da modificare la progettazione didattica basata su psicopedagogie validate. la previsione delle misure di accompagnamento per l'utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici Per permettere l'interconnessione del gruppo di lavoro è stata creata una cartella in drive con tutti i documenti.

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

Una rivoluzione come questa ha bisogno di competenze diffuse. La formazione dei docenti rappresenta quindi una misura fondamentale per l'utilizzo efficace degli ambienti di apprendimento innovativi che si andranno a realizzare. Le misure di accompagnamento mireranno a formare il personale scolastico sull'utilizzo delle tecnologie digitali nei processi di apprendimento e di insegnamento. Si prevedono - un momento di formazione iniziale allargata a tutto il personale dell'istituto da parte dell'A.D. - un servizio help: supporto continuo e costante per aiutare a risolvere i problemi nati in itinere - percorsi di formazione continua: per i nuovi giunti e/o di approfondimento - attività formative in modalità di autoformazione utilizzando anche il Drive Condiviso creato ad hoc ed accessibile a tutti i docenti di Istituto - attività di ricerca didattica strutturata, con la condivisione dei materiali prodotti attraverso la creazione di una banca dati in un Drive Condiviso dedicato

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	550

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	23	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%		111.641,80 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		34.277,50 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		8.329,45 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		17.138,75 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			171.387,50 €	

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

23/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.