



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

RIPATRANSONE ISC

Codice meccanografico

APIC804003

Città

RIPATRANSONE

Provincia

ASCOLI PICENO

Legale Rappresentante

Nome

GAIA

Cognome

GENTILI

Codice fiscale

GNTGAI64P43H769L

Email

gaia.gentili1@istruzione.it

Telefono

3467894787

Referente del progetto

Nome

BENEDETTA

Cognome

GROSSI

Email

benedettagross@gmail.com

Telefono

3471239940

Informazioni progetto

Codice CUP

I54D22003750006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-19927

Titolo progetto

Connessi si può

Descrizione progetto

La proposta progettuale, avanzata da questo Istituto, è sorretta da una visione della didattica, della metodologia e del processo di insegnamento-apprendimento che fa della tecnologia e degli arredi meri strumenti, semplici mezzi, seppur potentissimi, di una prospettiva di più ampio respiro che intravede nella "connessione" il segreto profondo dell'apprendimento, della crescita, nonché della rimozione di barriere e pregiudizi. È allora la connessione che va garantita nelle sue diverse declinazioni e va assicurata sviluppando ambienti interattivi e collaborativi. Si è connessi, nella sua accezione più tecnica, nella misura in cui si è in grado di viaggiare veloci sulla scia di una banda larga. Si è connessi per fare dello strumento un'estensione del proprio corpo in una prospettiva di superamento di limiti ed ostacoli, apparentemente invalicabili. Si è connessi se si raggiungono "luoghi" svincolati dai limiti dettati dallo spazio, "posti" immediatamente disponibili, seppur lontani o addirittura fantastici, fruibili, esplorabili attraverso esperienze totalizzanti ed immersive. Si è connessi proponendo un "adesso" non soggetto ai limiti imposti dal tempo, per offrire un viaggio che attualizzi il passato o precorra il futuro. Si è connessi disponendo di spazi aperti, divenendo abitanti di luoghi fisici collaborativi, modulari, flessibili che permettano di incontrare l'altro, di entrare in relazione con la sua parte più profonda, quella che ci fa riscoprire uguali seppur diversi. Si è connessi per affinare l'arte della mediazione, dell'argomentazione e del dibattito. Si è connessi quando l'ambiente di classe viene trasformato in una palestra digitale, dove bambini e ragazzi sperimentano le attività matematiche in un videogioco e, al tempo stesso, gli insegnanti utilizzano una metodologia didattica per poter superare l'aspetto ludico ed unire l'esperienza di gioco ad attività più tradizionali. Si è connessi per diventare protagonisti e non spettatori, non fruitori passivi di prodotti preconfezionati, ma capaci al contrario di creare insieme, di pianificare, di programmare, di risolvere problemi. Si è infine connessi per imparare a chiedere e a offrire aiuto, per consentire l'imitazione, la crescita di ciascuno ed il supporto reciproco.

Data inizio progetto prevista

22/03/2023

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, 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.).

Risorse PON 2014/2020 - Asse II infrastrutture per l'istruzione - FERS: n. 1 digital board e venti dispositivi con mobile per ricarica, venti banchi e venti sedie per metodologia flipped classroom. Risorse PNSD - d.l. 137/2020 N. 22 Personal Computer Risorse D.L. 41/2021: n. 3 monitor. Risorse D.L. 73/ 2021. n. 4 tablet, n. 6 personal computer. Risorse da altri enti pubblici o privati: 32 Digital Board, 20 Pc standard OPS, i5,8GB RAM 120 SSD,WIN 10 PRO(con il pon Digital Board), 7 Digital Board , 2 carrelli ricarica computer, una Lim con proiettore interattivo, 4 Blue-Bot, 6 Kit Lego WeDo 2.0, 1 stampante 3D, kit strumenti musicali Diari per il Coding, 6 tappetini trasparenti per Bee-Bot e Blue-Bot, 1 Set per la classe di Carte "Cody Roby", 1 Set Cubetto, 1 Mappa Città per Cubetto, 6 Bee-Bot, 1 Docking Station, , 6 Tablet, , 6 robot RT1, 1 set makey-makey, 1 microscopio digitale pro, estrattori di oli essenziali, 4Orto Mobile BioBot, 1 lavagna magnetica quadrettata(avviso pubblico STEM- materiale acquistato ed in via di acquisizione).

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.

Verranno realizzati Aule ed Ambienti tematici multidisciplinari, flessibili e rimodulabili, per garantirne una fruizione per i discenti di tutto l'istituto: 1 Aula immersiva, Aule fisse dotate di Digital Board, pc OPS e di un innovativo Software di Matematica, Ambienti dedicati all'Inclusione, Ambienti tematici per il Coding, Ambienti tematici dedicati alla matematica interattiva, Maker-space per la creazione di oggetti tridimensionali, Ambienti collaborativi di progettazione. L'aula immersiva è un ambiente speciale, fruibile da tutte le classi dell'istituto, dotata di una tecnologia semplice e immediata, con una piattaforma dedicata e sicura: 3 videoproiettori interattivi con struttura Screenline e Multimedia, finger touch unit, struttura autoportante composta da 3 schermi, 1 workstation sw, per un apprendimento interattivo ed inclusivo che consente di viaggiare nel tempo e nello spazio, di esplorare e fare ricerca, un'integrazione della didattica tradizionale con contenuti immersivi che motivano l'apprendimento e la socialità. Le aule fisse saranno dotate di Digital Board 65", Pc con standard OPS,i5,8GB RAM 120 SSD,WIN 10 PRO, software matematica super piatta, al fine di integrare diversi linguaggi, orale, scritto, iconico con software di didattica game-based per produrre un significativo cambiamento sia nell'insegnamento sia nell'apprendimento della Matematica. Gli ambienti per l'inclusione, dotati di notebook e software specifici e personalizzabili per bisogni speciali per la comunicazione, per facilitare, attraverso diversi canali multimediali, la comunicazione e l'apprendimento. Ambienti per il coding, dotati di carrelli per Lego Wedo 2.0, Vassoi Medi, Vassoi grandi, Carrelli di ricarica Tablet, per l'apprendimento delle competenze di problem solving e di programmazione. Ambienti tematici per la matematica interattiva, dotati di Robot Root Rt1 e lavagne interattive, per un apprendimento interattivo e ludico della geometria e dei concetti matematici attraverso i grafici. Ambienti maker-space, dotati di stampati e penne 3D, per creare prodotti tridimensionali e sviluppare competenze progettuali e manuali. Ambienti collaborativi e di animazione, dotati di notebook, tablet ed arredi idonei per il dibattito, per implementare competenze di scambio di informazioni, di ricerca e di realizzazione di storytelling e per la costituzione di gruppi editoriali finalizzati alla creazione e gestione di blog tematici.

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.)
"Al di là dell'ardesia": Spazio di apprendimento interattivo e inclusivo	9	8 Digital Board 65", 1 Digital Board 75", 9 Pc con standard OPS,i5,8GB RAM 120 SSD,WIN 10 PRO, software matematica super piatta	0	Per produrre un significativo cambiamento sia nell'insegnamento sia nell'apprendimento della Matematica.
"Un tuffo nella conoscenza": Spazio di apprendimento interattivo, immersivo e inclusivo	1	3 videoproiettori laser Epson EB-735Fi interattivi con struttura Screenline e Multimedia Server Zebra 3ELPFT01, finger touch unit, 1 Struttura autoportante composta da 3 schermi, 1 workstation sw	Agorà sedute da 20	Ottenere un effetto immersivo che attragga gli alunni contribuendo a catalizzare l'attenzione per favorire in tal modo, anche grazie all'interattività, un apprendimento efficace di vari contenuti
"Una corsa senza ostacoli" Spazio inclusivo con software e hardware dedicati	9	9 Notebook rinforzato 4 in 1 touch, 2 CampusPlay OnEvo, Software Sintetizzatore vocale	0	Facilitare l'apprendimento e la comunicazione di allievi BES promuovendo l'acquisizione di competenze attraverso canali multimediali
"A tutto coding": Spazio pensato per permettere agli allievi di muovere i primi passi all'interno della programmazione, andando a stimolare il pensiero procedurale, computazionale	4	18 tappetini trasparenti per Blue-Bot, 3 Green Kit Blue-Bot (18 Blue-Bot e 12 Mappe Green), 18 Kit Lego WeDo 2.0, 12 Tablet	4 Carrelli per Lego Wedo 2.0, 28 Vassoi Medi, 8 Vassoi grandi, 3 Carrelli di ricarica Tablet	Programmazione per step: unplugged o arricchita dalla robotica educativa che garantisca: pianificazione tangibile; sviluppo della manualità e del problem solving; acquisizione di un linguaggio di prog
"A scuola di matematica": Spazio pensato per rendere la Matematica concreta e interattiva.	4	15 Robot Root Rt1	3 Lavagne magnetiche	Programmazione di robot dotati di pennarello e provvisti di calamita, in grado di spostarsi anche su piani verticali, con cui progettare e realizzare figure geometriche e grafici matematici.
"MakerSpace": Spazio-officina pensato per far immergere gli alunni nella filosofia Maker	4	3 Stampanti 3D, 4 Set 3Doodler Start (24 penne)	4 Tavoli -scrivanie	Familiarizzazione con strumenti (Stampanti e Penne 3D) per la realizzazione di oggetti, con l'intento di affinare negli allievi la creatività, la capacità di progettazione e di assemblaggio

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
"Agorà": Spazio collaborativo pensato per la ricerca, per lo scambio di informazioni, nonché per la realizzazione e animazione di racconti	4	12 Tablet, 10 notebook	60 banchi trapezoidali, 2 Panche lineari da 4 posti, 4 Pouf Cubo	Incontro, scambio, confronto. Invito alla lettura, alla ricerca di informazioni, alla progettazione e realizzazione di storie, anche animate. Formazione di gruppi editoriali per creazione e gestione d

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

Gli ambienti così concepiti, aperti, dotati di arredi modulari e di sedute collettive daranno nuova linfa alle metodologie in cui l'Istituto si riconosce da tempo, tra queste: il Debate che invita gli alunni ad incontrarsi per dibattere, per argomentare le proprie posizioni, per ascoltare l'altro e formarsi un'opinione; il Cooperative-Learning, basato su un apprendimento collaborativo attentamente strutturato, in cui suddivisione di ruoli e leadership distribuita rappresentano i punti cardine con cui avviare, ad esempio, gruppi editoriali di alunni; il Peer-tutoring, in cui l'apprendimento parte dal basso, dall'interazione tra pari grazie alla quale si perde la dimensione verticistica dell'insegnamento cattedratico, metodologia questa particolarmente utile in situazioni di problem solving, in attività legate alla progettazione, alla creazione di oggetti o tesse allo sviluppo del pensiero computazionale; l'Approccio euristico in cui l'apprendimento passa per la scoperta che si verifica sempre laddove la classe si fa capovolta in cui il compito affidato agli alunni è la lezione stessa ed il ruolo del docente è quello di animare, sostenere, motivare, coordinare, affrancandosi finalmente dal suo ruolo trasmissivo per entrare in una dimensione anch'essa collaborativa e progettuale; gli ambienti per making e creatività consentiranno di creare prodotti di "arredamento" degli spazi comuni come atrio, corridoi e pareti, che diventeranno veri e propri luoghi di apprendimento, di scambio e di interazione tra docenti e ragazzi e che potranno essere arricchite e personalizzate; l'approccio interattivo garantito dall'aula immersiva, uno spazio di apprendimento multisensoriale, multidisciplinare e inclusivo che consentirà una dimensione laboratoriale per qualunque tematica-disciplina, in grado di sviluppare e potenziare autonomia e responsabilizzazione sia a livello individuale sia a livello di progettazione di gruppo. Tutti gli ambienti innovativi saranno propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva, personalizzata ed individualizzata, basata su apprendimento esperienziale, collaborativo e ludico, un'educazione tra pari che potenzia le abilità personali e sociali e previene comportamenti socialmente negativi e consente canali comunicativi diversificati per garantire una comunicazione interattiva nelle situazioni più diverse, consentendo ai discenti un ruolo attivo nella costruzione della propria formazione.

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.

I benefici derivanti dal presente progetto investono tutta la popolazione scolastica. L'inclusione è garantita dall'acquisto di 2 Pavimenti CampusPlay OnEvo, dispositivi di proiezione che rendono interattivi pavimenti e tavoli, progettati per esercizi, giochi e attività basate sulla psicomotricità, corredati di un set di contenuti multimediali, utili per agevolare lo studio delle materie attraverso l'uso di una tecnologia che stimola vista, udito e movimento. Il ricorso all'uso di Sintetizzatori vocali permette di dotare la scuola di soluzioni tecnologiche per compensare le difficoltà di letto-scrittura. In merito alle pari opportunità e al superamento dei divari di genere, l'acquisto di dispositivi informatici, dalle forme accattivanti, legati prevalentemente alla robotica educativa, e di strumenti di creazione di oggetti, dalle attività assolutamente trasversali, avvicina il mondo femminile al linguaggio delle STEM, spesso considerato prerogativa esclusiva del genere maschile

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 dirigente scolastico, in qualità di RUP e di project manager, effettuerà la supervisione dalla fase progettuale a quella della rendicontazione finale. Il d.s.g.a. effettuerà la collaborazione al RUP in materia di procedure di avvisi e di bandi per gli acquisti e del controllo sulla rendicontazione delle ore svolte dal personale A.T.A. Il personale ATA si occuperà dei controlli sui contraenti-fornitori, della valutazione delle candidature individuali, della valutazione delle offerte tecnico-economiche, del controllo della rendicontazione delle ore svolte da progettisti e collaudatori. L'animatore digitale ed una parte del personale docente si occuperanno della progettazione didattica e dell'attrezzatura delle aule in base alla metodologia didattica scelta, una parte dei docenti del collaudo degli strumenti acquistati.

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 formazione continua rappresenta la prima fondamentale azione di supporto: partecipazione dei docenti alle iniziative formative rese disponibili dal M.I.M. sulla piattaforma ScuolaFutura; organizzazione percorsi formativi specifici all'interno della scuola con animatore digitale e funzione strumentale digitale; creazione di comunità di pratiche interne, con la commissione digitale, ed esterne, con la rete di Ambito, fra i docenti per favorire lo scambio e l'autoriflessione sulle metodologie; costituzione di reti di scuole innovative e la creazione di gemellaggi, anche promossi dall'Ufficio scolastico regionale e dalle équipe formative territoriali, per favorire l'allargamento della comunità di pratiche e lo scambio di risorse educative e di sperimentazioni; partecipazione dei docenti ad esperienze di mobilità internazionale anche attraverso il programma Erasmus+ e lo scambio delle pratiche all'interno della piattaforma e-Twinning.

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	500

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%		117.792,14 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		32.787,17 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		0,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		13.356,56 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				163.935,87 €

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.