



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

ALBA CENTRO STORICO

Codice meccanografico

CNIC85600V

Città

ALBA

Provincia

CUNEO

Legale Rappresentante

Nome

RAFFAELE

Cognome

MANDARADONI

Codice fiscale

MNDRFL75P15F537A

Email

cnic85600v@istruzione.it

Telefono

0173441732

Referente del progetto

Nome

RAFFAELE

Cognome

MANDARADONI

Email

cnic85600v@istruzione.it

Telefono

0173441732

Informazioni progetto

Codice CUP

C84D22003880006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-16891

Titolo progetto

AMBIENTI INTERATTIVI PER CRESCERE

Descrizione progetto

Grazie ai fondi PNRR intendiamo realizzare all'interno del nostro Istituto 15 ambienti di apprendimento innovativi, partendo dalle dotazioni digitali e dagli arredi già presenti, ma integrandoli per rimodulare il setting degli ambienti stessi. Alcune aule didattiche fisse della scuola Primaria saranno implementate da una dotazione tecnologica diffusa: alcune digital board supportate da monitor, webcam, microfono, notebook, integrate con piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione e la fruizione di contenuti digitali. Altri ambienti, dedicati all'acquisizione delle competenze di lettura e di comunicazione, sia della scuola Primaria che della scuola Secondaria, saranno dotate, oltre che di digital board con notebook, ove non presenti, di una dotazione di base di dispositivi personali - tablet, notebook/chromebook, tavolette grafiche - a disposizione di studenti e docenti, oltre a una document camera, ad alcuni carrelli per la ricarica e protezione dei dispositivi e alcuni arredi flessibili, da modulare in modo differente a seconda delle attività proposte, dalle attività individuali, a quelle collaborative. Per gli ambienti dedicati alle discipline STEAM (science, technology, engineering, arts and mathematics), oltre agli arredi modulari mancanti, si acquisiranno strumentazioni digitali, quali la stampante 3D, tavolette grafiche, tavoli luminosi, microscopi digitali, kit di robotica educativa e una postazione radio. A ciò si aggiungerà anche l'acquisizione di piattaforme di contenuti digitali per le ultime classi della scuola primaria e le classi della secondaria, oltre a un pacchetto di contenuti digitali per i laboratori linguistici. Tali strumenti e risorse sono da intendersi come supporto ad una didattica più innovativa, inclusiva e personalizzata, basata su un apprendimento esperienziale e collaborativo con ampie potenzialità, per offrire esperienze di qualità e per sperimentare nuove modalità di apprendimento e di relazione tra piccoli gruppi, tra il singolo e il gruppo, creando, insieme a nuovi ambienti, anche nuove comunità d'apprendimento; lo spazio e l'apprendimento infatti sono tra loro interconnessi: se l'ambiente soddisfa le esigenze funzionali, l'apprendimento ne beneficia, perché migliorano le modalità in cui si può organizzare la didattica e si favoriscono le relazioni sociali, l'interazione e l'espressione personale. Gli spazi di apprendimento innovativo saranno fisici e virtuali insieme, poiché i contenuti didattici saranno arricchiti di risorse digitali per un apprendimento collaborativo, per favorire l'esplorazione e la scoperta, per promuovere la passione per la ricerca di nuove conoscenze e la consapevolezza del proprio modo di apprendere.

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.).

La secondaria di primo grado dell'istituto consta di n.11 aule didattiche tutte fornite di monitor interattivo 75", notebook, casse, microfono e webcam implementate con i fondi destinati alla didattica digitale integrata. I locali sono completati da biblioteca, aula di arte, 5 aule per il sostegno per ragazzi DVA dotate di solo notebook, 1 laboratorio di scienze in allestimento dotato di monitor interattivo su carrello e aula magna con proiettore a soffitto e impianto audio, un laboratorio di informatica con 25 postazioni fisse. I monitor interattivi sono 12, i notebook ancora utilizzabili sono 16 ma risultano in via di obsolescenza avendo passati 2/3 anni di vita e dotati di HDD anziché SSD. Tutte le aule utilizzate come classi per la didattica hanno l'attrezzatura di base per la didattica digitale. Gli altri locali necessitano di implementazione. La scuola primaria consta di 16 aule didattiche di cui 12 dotate di monitor interattivo 65/75", notebook, casse, microfono e webcam implementate con i fondi destinati alla didattica digitale integrata. I locali sono completati da aula lettura, 3 aule per il sostegno per ragazzi DVA dotate di solo notebook e aula magna con proiettore a soffitto e impianto audio, un laboratorio di informatica con 12 postazioni fisse, aula coding con arredi modulari, laboratorio di scienze. I monitor interattivi sono 12, i notebook ancora utilizzabili sono 10, ma risultano via di obsolescenza avendo passati 2/3 anni di vita e dotati di HDD anziché SSD. Solo 12 su 16 aule didattiche hanno attrezzature di base per la didattica digitale. 4 aule con LIM obsolete vanno implementate. I nuovi ambienti che si andranno a creare dovranno in modo misto prevedere locali fissi e attrezzature mobili per coprire le necessità di entrambi i plessi.

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 del nostro Istituto 15 ambienti di apprendimento innovativi, partendo dalle dotazioni digitali e dagli arredi già presenti, ma integrandoli per rimodulare il setting degli ambienti stessi. Alcune aule didattiche fisse della scuola Primaria saranno implementate da una dotazione tecnologica diffusa: alcune digital board supportate da monitor, webcam, microfono, notebook, integrate con piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione e la fruizione di contenuti digitali. Altri ambienti, dedicati all'acquisizione delle competenze di lettura e di comunicazione, sia della scuola Primaria che della scuola Secondaria, saranno dotate, oltre che di digital board con notebook, ove non presenti, di una dotazione di base di dispositivi personali - tablet, notebook/chromebook, tavolette grafiche - a disposizione di studenti e docenti, oltre a una document camera, ad alcuni carrelli per la ricarica e protezione dei dispositivi e alcuni arredi flessibili, da modulare in modo differente a seconda delle attività proposte, dalle attività individuali, a quelle collaborative. Per gli ambienti dedicati alle discipline STEAM (science, technology, engineering, arts and mathematics), oltre agli arredi modulari mancanti, si acquisiranno strumentazioni digitali, quali la stampante 3D, tavolette grafiche, tavoli luminosi, microscopi digitali, kit di robotica educativa e una postazione radio. A ciò si aggiungerà anche l'acquisizione di piattaforme di contenuti digitali per le ultime classi della scuola primaria e le classi della secondaria, oltre a un pacchetto di contenuti digitali per i laboratori linguistici.

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 STEM	1	monitor, notebook, webcam, microfono, microscopi digitali, kit per discipline stem	Arredi flessibili e modulari (tavoli e sedie) per configurare l'aula in modo sicuro e differenziato a seconda delle attività stem e delle differenti metodologie promosse.	Ambiente, a disposizione di tutte le classi della primaria, dedicato alle discipline STEM, per educare all'utilizzo degli strumenti scientifici e tecnologici in attività operative e collaborative
AULA LETTURA E SCRITTURA CREATIVA	1	monitor, notebook, document camera, tablet con mobile/carrello	Tavolini facilmente spostabili (sedute flessibili e modulari sono già presenti)	Ambiente, dedicato alle classi della primaria, per attività motivanti di lettura (libri ed ebook) e scrittura, finalizzate all'incremento delle competenze linguistiche anche degli studenti BES.
AULA ARTE DIGITALE	1	monitor, notebook dotazione Kit robotica	Arredi flessibili e modulari (tavoli e sedie, armadi e carrelli contenitori su ruote) per configurare l'aula in modo sicuro e	Ambiente, rivolto a tutte le classi della primaria, per attività creative, diversificate, personalizzate e collaborative che si avvalgono anche di piattaforme di

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
			differenziato a seconda delle attività promosse	apprendimento digitale.
AULA MUSICA DIGITALE	1	monitor su carrello, notebook tavolo interattivo	Arredi spostabili per contenere materiali multisensoriali che, integrati alle attività digitali, favoriscono il potenziamento delle abilità degli alunni (armadi, tavoli modulari, contenitori su ruote)	Ambiente, a disposizione di tutti gli alunni della primaria, finalizzato al potenziamento creativo e multisensoriale dei bambini, in special modo dei bambini BES.
AULA FISSA DI CLASSE	3	monitor, notebook, webcam, microfono Kit di robotica		Aule didattiche per i più piccoli attrezzate digitalmente in modo tale da permettere attività motivanti per l'acquisizione delle competenze logiche e di lettoscrittura.
AULA FISSA DI CLASSE	1	monitor, notebook, webcam, microfono piattaforma contenuti per 2 [^] biennio pacchetto per lab. linguistico per 2 [^] biennio tablet con mobile/carrello		Aula didattica per il 2 [^] biennio, fornita di dispositivi individuali per promuovere attività inclusive, motivanti e collaborative (es. gamification, storytelling,..), approfondimenti disciplinari e li
AULA DI ARTE	1	monitor 75", stampante 3D wasp, notebook	Arredi flessibili e modulari (tavoli e sedie, armadi e carrelli contenitori su ruote) per configurare l'aula in modo sicuro e differenziato a seconda delle attività promosse	Ambiente di Arte per tutte le classi allestito con un setting adatto ad attività collaborative relative ai linguaggi espressivo/creativi. Il locale sarà imbiancato attraverso la voce piccoli lavori
AULA TECNOLOGIA/GRAFICA	1	monitor 75", 5/6 pc fissi con monitor, tavolette grafiche wacom e un tavolo luminoso		Ambiente di Tecnologia/grafica il cui assetto prevede elementi e strumenti adatti ad un percorso disciplinare innovativo e collaborativo.
AULA SCIENZE	1	microscopi digitali e notebook. Kit discipline STEM e robotica educativa	Arredi flessibili e modulari (tavoli e sedie, armadi e carrelli contenitori su ruote) per	Ambiente di scienze con strumenti e risorse digitali inserendo anche elementi per attività di robotica educativa

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
			configurare l'aula in modo sicuro e differenziato a seconda delle attività promosse	
AULA MUSICA	1	monitor 75" notebook, mixer audio e postazione radio		Ambiente di musica per innovare, con dotazioni didattiche e tecnologiche, i percorsi di apprendimento di questo linguaggio espressivo. L'aula dovrà essere insonorizzata con pannelli fonoassorbenti
AULA LETTERE/SCRITTURA	1	monitor 75", notebook/chromebook		ambiente lettere/scrittura attrezzato digitalmente con monitor, notebook/chromebook per attività di scrittura cooperativa, condivisione online, revisione collettiva e produzioni scritte di classe.
AULA LETTERE/LETTURA	1	tablet	Arredi flessibili e modulari (tavoli e sedie, armadi e carrelli contenitori su ruote) per configurare l'aula in modo sicuro e differenziato a seconda delle attività promosse	ambiente di lettere/lettura con 20/25 tablet e arredi modulari adatti ad attività di lettura, analisi del testo e discussione dei contenuti per l'acquisizione di competenze critiche
AULA LINGUE COMUNITARIE	1	notebook, webcam, microfono e pacchetto software per lingue		Ambiente di lingue dotato di risorse digitali per favorire l'apprendimento della lingua straniera ponendosi in sintonia con le strategie personali e con la motivazione a apprendere per comunicare

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

I nuovi ambienti saranno caratterizzati da mobilità e flessibilità, con possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività e delle metodologie adottate da ciascun docente. Tutti gli studenti potranno accedere a rotazione nelle aule dedicate, mentre quelle fisse della primaria accoglieranno classi specifiche. Ogni aula dedicata sarà un ambiente di apprendimento "nuovo" di qualità, il più possibile "bello" sotto l'aspetto estetico, ma allo stesso tempo funzionale. Con l'estensione delle nuove tecnologie a tutte le classi dell'istituto, i docenti potranno promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative e potenziare le competenze digitali degli alunni, incrementando modalità consapevoli, sicure e critiche di accesso al digitale, fin dalla scuola primaria. L'utilizzo di piattaforme di contenuti facilmente reperibili anche dai singoli alunni favorirà l'inclusione e la personalizzazione degli apprendimenti. Sarà promossa la gamification, modalità motivante ed inclusiva finalizzata al coinvolgimento attivo, alla base degli apprendimenti e dei comportamenti prosociali. Con le attività di storytelling e l'utilizzo del podcasting, gli alunni saranno facilitati e invogliati a elaborare, interpretare, comprendere le conoscenze in una forma precisa, ma amplificata dall'utilizzo delle tecnologie digitali. Oltre alla fruizione, quindi, si promuoverà la produzione di contenuti digitali che necessitano di un bagaglio di competenze adeguate, che vanno al di là del semplice utilizzo di app specifiche. È necessaria, infatti, la capacità di reperire, di comprendere e di utilizzare le informazioni, sia che si tratti di contenuti umanistici che di ambito tecnologico-scientifico. Le piattaforme per le attività delle lingue straniere saranno l'ideale per favorire un apprendimento attivo, collaborativo e tra pari, garantendo l'inclusione fin dalle ultime classi della primaria. Le aule di arte, grafica, musica, fornite di nuovi arredi e potenziate anche sotto l'aspetto digitale offriranno occasioni di apprendimento, interattive e coinvolgenti che consentiranno di esplorare, comunicare e imparare un modo di pensare digitale. Le aule STEM saranno organizzate per fare esperienze positive e gratificanti e concentrarsi sulle applicazioni del mondo reale in un'ottica di problem solving, mettendo alla base la ricerca, la curiosità, la voglia di scoprire e creare.

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.

Lo spazio e l'apprendimento sono interconnessi: un ambiente che soddisfa le esigenze funzionali, favorisce relazioni sociali, interazione ed espressione personale e supporta le scelte metodologiche dei docenti e la personalizzazione delle attività didattiche. Inoltre, per i più piccoli al loro ingresso nella scuola primaria, saranno incisive le azioni previste, in quanto nei nuovi ambienti attrezzati con setting adeguati, comunicativi e armonici si potranno collegare mente, corpo e cuore, in modo da incidere sulla sfera cognitiva, su quella emotiva e sensoriale avvicinando tutti ai nuovi apprendimenti. Infine, potenziare l'insegnamento delle discipline STEAM contribuirà a sviluppare un nuovo approccio alla realtà: oggi chi si allontana in giovane età da questi percorsi non vi ritorna, spesso a causa di stereotipi culturali che hanno forte influenza sulla scelta del percorso formativo, ancora di più se si guarda all'universo femminile. Promuovere attività che incoraggino lo sviluppo

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 intende coordinare i propri interventi durante periodici incontri di coordinamento delle attività. La commissione si dividerà al suo interno in sottogruppi con competenze diverse rispetto alle aree di intervento. I materiali digitali e alcuni incontri saranno condivisi e coordinati attraverso l'uso delle piattaforme per la condivisione già in uso nel nostro Istituto.

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 promuovere un efficace utilizzo degli ambienti si intende muoversi su diversi fronti. In primis ci avvarremo delle competenze del Team Digitale della scuola che metterà in campo azioni di formazione rivolte ai colleghi. In particolare si intende indirizzare la formazione sull'uso delle risorse on line ad indirizzo didattico, sulla Suite degli strumenti di Workspace..... Ci si rivolgerà anche alle realtà formative presenti sul territorio con le quali il nostro istituto collabora da tempo quali CTS di Cuneo ed Equipe Territoriale Formativa. Inoltre ci si confronterà con agenzie formative sul territorio e con i colleghi delle altre scuole e delle scuole secondarie di secondo grado, per acquisire bagaglio di conoscenze aggiuntivo confrontandoci con esperienze del territorio.

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	635

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	15	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%		69.829,20 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		21.609,72 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		5.804,86 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		10.804,86 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			108.048,64 €	

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

15/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.