



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

IC CINQUE GIORNATE

Codice meccanografico

MIIC8DX00L

Città

MILANO

Provincia

MILANO

Legale Rappresentante

Nome

CLARA

Cognome

ATORINO

Codice fiscale

TRNCLR68C42H703M

Email

dirigente@iccinquegiornate.edu.it

Telefono

3496448201

Referente del progetto

Nome

Valeria

Cognome

Cigala

Email

cigala.valeria@iccinquegiornate.edu.it

Telefono

3389082065

Informazioni progetto

Codice CUP

F44D22003090006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-22375

Titolo progetto

INNOVARE PER IL "BEN-ESSERE" : meglio una testa "ben fatta" che una testa ben piena

Descrizione progetto

Nell'ambito del "Piano Scuola 4.0", il progetto didattico "Innovare per il Ben-Essere: meglio una testa ben fatta che una testa ben piena" dell'Istituto Comprensivo "Cinque Giornate" si propone di innovare la pratica didattica attraverso una riscrittura degli spazi e degli strumenti utilizzati quotidianamente da docenti e studenti, al fine di favorire metodologie e tecniche per un apprendimento attivo che veda i discenti protagonisti del proprio percorso di crescita. Tutto questo sarà possibile grazie all'integrazione di tecnologie avanzate per la didattica, al rinnovo degli ambienti e all'introduzione di pratiche didattiche maggiormente innovative che miglioreranno i dati emersi dal R.A.V. ed in particolare i risultati delle prove INVALSI (sia per quel riguarda la riduzione della variabilità fra le classi sia per quel concerne l'incremento dell' "effetto scuola") con l'obiettivo di rendere decisamente più efficace anche l'apprendimento degli alunni con bisogni educativi speciali e disturbi specifici dell'apprendimento. Dal punto di vista delle metodologie, la scuola costruirà percorsi di formazione volti ad implementare il Cooperative learning, il Debate, la Flipped Classroom, il Task based learning, per consentire agli studenti di sviluppare significative competenze chiave e trasversali, secondo il "Quadro europeo delle competenze chiave", con particolare attenzione agli obiettivi di cittadinanza - anche digitali - e l'"imparare ad imparare". Gli ambienti saranno rinnovati da una nuova dotazione tecnologica che consentirà a docenti e studenti di implementare tecnologie innovative, compresa la Realtà Aumentata e Virtuale, attraverso App opportunamente installate sulla nuova dotazione di device mobili di cui la scuola intende dotarsi. Le aule tematiche, scomposte in zone dedicate a diverse necessità, con arredi che al bisogno possono essere spostati e modificati per ridefinire l'uso dei diversi ambienti, saranno complementari a spazi comuni ripensati per confrontarsi e apprendere in modo destrutturato, per potenziare ancora meglio le cosiddette "soft-skills". La scuola intende inoltre verificare e, nel caso occorra, migliorare anche le tecnologie infrastrutturali ed accessorie, a partire dalla rete Wi-Fi, per proseguire con quanto possa essere funzionale al raggiungimento di obiettivi di apprendimento da parte di tutti gli studenti: sempre con grande attenzione al tema dell'inclusione (linguistica, o di studenti con DSA o BES, o di altro genere) verranno potenziate le aree dedicate al Coding, alla Robotica, allo studio esperienziale delle scienze, alla creazione artistica anche digitale, alla lettura e alla scrittura digitali e non. Tutto questo senza dimenticare il tema cruciale della formazione: l'istituto garantirà il buon esito dell'inserimento di tecnologie e metodologie curando un percorso formativo che accompagnerà docenti e studenti in questa necessaria ed auspicabile innovazione. In questo modo la scuola realizzerà appieno il progetto didattico declinato nel PTOF ed implementerà le azioni previste nel Piano di Miglioramento dell'Istituto, portando le competenze pedagogiche e professionali dei docenti ad un livello tale da facilitare e rendere davvero raggiungibili per tutti gli studenti, grazie anche alla strutturazione di attività di potenziamento personalizzate, anche le competenze digitali elencate nel DigCompEdu 2.2.

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.).

L'Istituto Comprensivo Cinque Giornate si compone di due edifici: un plesso per la scuola primaria e uno per la scuola secondaria, comunicanti tra loro. La scuola primaria Mugello è una struttura dell'inizio '900 a due piani fuori terra oltre il rialzato, con lunghi corridoi e ampie aule a planimetria rettangolare, grandi finestre che consentono una buona illuminazione naturale. Nella scuola primaria sono presenti: - 24 aule destinate alle classi, arredate con due armadi a muro, cattedra e banchi singoli. Tutte le aule hanno a disposizione LIM (in 14 classi) o Digital Board (in 10 classi), notebook collegati con la LIM o la Digital Board, in alcune classi stampanti A4 a getto d'inchiostro. - 5 aule laboratoriali con grandi banchi di lavoro rettangolari, armadiature non a muro di varie fatture. Tra queste da segnalare aula STEAM attrezzata con materiali per l'apprendimento del coding e della robotica educativa (MakeBlock, MicroBit, Shero Indi Class Pack, Class VR Premium Kit, Lego Educational Essential Set, Makey Makey), chromebook e notebook. La scuola secondaria Cipro è una struttura della metà del '900 a tre piani fuori terra oltre il rialzato, con lunghi corridoi e aule a planimetria rettangolare di circa 48 mq. Nella scuola secondaria sono presenti: - 13 aule destinate alle classi, arredate con due piccoli armadi a muro, cattedra, piccoli banchi singoli. Tutte le aule hanno a disposizione LIM (in 6 classi) o Digital Board (in 7 classi), e un notebook collegato. - Aula 3.0, nella quale sono presenti 2 Digital Board, 24 notebook e relativo carrello di ricarica, 20 tablet Acer e relativo carrello di ricarica. L'aula, che si compone di due spazi comunicanti tra loro, è arredata con 24 banchi modulari trapezoidali, 4 grandi tavoli da lavoro per 4/6 posti a sedere, e 3 armadi. - 7 aule laboratoriali (2 di studio e recupero, musica, scienze, arte e biblioteca) - il laboratorio artistico è dotato di Digital Board. - Spazio polifunzionale, situato al piano seminterrato di circa 100 mq, dove è stata posizionata una Smart Board da 85" e nella quale sono presenti 40 banchi con rotelle. Entrambi i plessi hanno a disposizione una rete wifi raggiungibile da ogni aula, inoltre la scuola secondaria si è dotata, grazie ai recenti finanziamenti PON, di punti rete ethernet in ogni ambiente.

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.

Nel progetto è innanzitutto prevista una classe i cui docenti e studenti saranno tutti dotati di iPad: questo permetterà alla scuola di sperimentare il miglior setting possibile per rendere visibile e duratura una trasformazione didattica che proseguirà anche fuori da scuola, visto che agli studenti e ai docenti sarà consentito di portare a casa i dispositivi, per poter costruire in questo modo un ambiente di apprendimento coerente e senza soluzione di continuità. L'Istituto "Cinque Giornate" curerà, inoltre, la creazione di nuovi ambienti di potenziamento didattico tecnologico (aule fisse), inserendo dispositivi che permetteranno ai docenti di creare attività digitali nel massimo controllo, con grande sicurezza degli studenti e nella piena fruibilità delle stesse anche da parte di studenti con bisogni educativi speciali: in queste aule la didattica sarà trasformata grazie alla possibilità di utilizzare sia le App del dispositivo, che quelle nei device che la scuola già possiede, portando docenti e studenti a sperimentare nuove forme di apprendimento collaborative e laboratoriali fino a questo momento non strutturali. Infine, l'istituto intende potenziare l'aula tematica STEAM già esistente grazie all'adozione di dispositivi che permetteranno, in un'ottica di complementarietà, di potenziare le attività che la scuola già svolge, numerose e di spessore didattico, dando ad esse nuove dimensioni e maggiori ricadute e visibilità. L'ambiente creativo (aula tematica), già presente nel plesso della scuola secondaria di I grado, sarà potenziato con nuove apparecchiature e qualche piccola sistemazione (imbiancatura per il green screen, spostamento di prese di corrente ed altri interventi simili), che consentiranno nel tempo ad esso di poter diventare spazio per nuove attività: videomaking, condivisione di quanto creato tramite grande schermo, editing fotografico, composizione musicale digitale ed integrata, creazione di podcast, disegno digitale ed altro ancora. Gli iPad di queste aule tematiche potranno essere utilizzati anche da classi le cui aule non saranno potenziate dal finanziamento legato dal presente bando, creando così una trasformazione didattica cui avranno accesso, gradualmente, tutti gli studenti dell'istituto. In ogni caso, tutti gli iPad di cui si doterà la scuola potranno essere utilizzabili anche in materia di Coding, Robotica, creatività artistica, diventando quindi il centro di attività innovative, mono e multidisciplinari.

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.)
Aule fisse	14	tablet dispositivi mirroring app e piattaforma didattica		Realizzazione di attività che prevedano modalità di apprendimento attivo e collaborativo
aula fissa sperimentale	1	tablet carrello di ricarica dispositivi mirroring app e piattaforma didattica		Implementazione didattica partecipativa ed inclusiva
Aula tematica curricolare STEAM	1	tablet carrello di ricarica dispositivi mirroring app e piattaforma didattica dispositivi coding e robotica	sedute e tavoli modulari	Potenziamento attività curricolari basate su metodologie esperienziali e collaborative

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula tematica curricolare umanistico-artistica	1	tablet carrello di ricarica dispositivi mirroring app e piattaforma didattica sistema videomaking/composizione musicale digitale e integrata/editing fotografico	sedute e tavoli modulari	Potenziamento curricolo umanistico-artistico

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

L'innovazione organizzativa passerà soprattutto attraverso un nuovo livello di insegnamento, gradualmente multidisciplinare, quindi interdisciplinare, che si sostanzierà nei nuovi spazi a disposizione, nella creazione di oggetti di apprendimento, digitali e non, che costituiranno il punto di arrivo di un dialogo condotto dagli alunni tra tutte le discipline incontrate e il lavoro - reale e concreto - da svolgere, così da raggiungere un'elevata consapevolezza delle proprie competenze e conoscenze. Come secondo livello, considerando sia quest'ambito che quello curricolare, secondo quanto previsto dal Curricolo dell'Autonomia scolastica, si sceglie di destinare il 20% del monte ore a specifiche attività che si svolgano nei nuovi spazi, per poterne assicurare un uso frequente e costante a tutti gli studenti, e rendere efficaci anche gli interventi dei docenti e, in ambito formativo, sui docenti. L'innovazione didattica e quella metodologica, considerate interdipendenti, saranno costituite dalla sperimentazione di nuove prassi e dall'adozione di metodologie attive e laboratoriali ulteriori rispetto a quanto già in essere nell'Istituto. Fermo restando che i nuovi spazi costituiranno il migliore habitat anche per migliorare la pratica delle metodologie già in uso è indubbio che potranno essere sperimentati con profitto anche metodi nuovi. La versatilità degli spazi inoltre si sposterà perfettamente con le dinamiche di pausa/lavoro dell'apprendimento intervallato e permetterà un ottimo inserimento anche del debate. Questa innovazione metodologica, d'altro canto, troverà alleati più che adeguati nei device digitali e negli strumenti analogici messi a disposizione degli studenti, così da permettere all'istituto di creare un ecosistema di insegnamento e apprendimento dove ogni componente troverà senso e utilità reali e dove si creerà veramente quella "comunità di apprendimento" dall'Istituto da sempre auspicata. Ultima auspicabile caratteristica: la sostenibilità. L'istituto crede fermamente in un progetto progressivo, che possa gradualmente interessare non solo il 20% del monte ore dedicato e che porti ad una ridefinizione della modalità di "fare scuola", normalizzando ciò che ora viene considerato innovativo, in un'ottica sempre più al servizio degli studenti.

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.

La tecnologia e le metodologie utilizzate consentiranno di svolgere tali attività nel modo più inclusivo possibile, grazie alla quantità di funzioni presenti nei dispositivi dedicate agli utenti con fragilità e difficoltà di apprendimento e grazie alla tipologia di lavori proposti, che permetteranno a tutti gli studenti di esprimersi al meglio e, nella maggioranza dei casi, di compensare la difficoltà e di vedere soddisfatto il bisogno educativo presente. Il progetto in essere produrrà certamente un impatto positivo per quel che riguarda le pari opportunità e il superamento dei divari di genere: le attività proposte, collaborative e laboratoriali, in gruppi misti, consentiranno a studenti e studentesse in ugual misura di approcciare ed approfondire attività utili a definire meglio le loro competenze, anche in funzione delle scelte relative ai futuri percorsi di studio che siano le più consapevoli possibili, costruite unicamente sui loro desideri e sulle loro effettive inclinazioni.

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 si riunirà dapprima per definire tempi e modalità d'uso degli spazi da parte delle diverse classi dei due gradi di istruzione, quindi creerà un gruppo di docenti ben predisposti al cambiamento da interessare concretamente prima degli altri perché possano in un secondo momento agire da promotori nei confronti dei colleghi meno motivati o inizialmente meno competenti. Con l'aiuto di questi docenti sarà quindi creata una prima attività modello, uguale per tutte le classi di una certa annualità, alla portata di tutti, che esemplifichi il processo anche per le volte successive. Il risultato del lavoro sarà portato all'attenzione del NIV, per verificarne l'aderenza al PTOF e agli obiettivi del RAV, oltre che di questo medesimo progetto. Nel frattempo si sarà provveduto alla configurazione iniziale di tutti gli strumenti adottati, oltre che a tutti i passaggi tecnici necessari. Si passerà quindi all'inizio del corso di formazione, illustrato più avanti.

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

Si è pensato prima di tutto ad un percorso di formazione che sarà erogato attraverso sessioni in presenza e fruizione di contenuti online in una piattaforma apposita per la formazione asincrona. Una volta cominciata la sperimentazione, le sessioni formative assumeranno la forma del tutoring, per tenere monitorata la situazione e consentire ai docenti e agli studenti di risolvere qualsiasi problema dovesse sorgere, e ai responsabili di monitorare la sperimentazione e di sapere come e quanto funzionino gli spazi e le innovazioni implementate. A cadenza regolare, si proporrà agli utenti un questionario necessario per aggiustare il tiro, se necessario e per immaginarsi, anno dopo anno, quali possano essere i passi successivi per migliorare ulteriormente metodi, spazi, strumenti e utilizzo. Nel caso in cui ci si trovasse di fronte a ottime pratiche, il passaggio successivo, motivante per i colleghi, sarà la proposta di una collaborazione con una scuola europea di simile livello tecnologico.

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	320

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	17	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%		76.006,64 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		25.335,54 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		12.667,77 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		12.667,77 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			126.677,72 €	

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.