



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Unità di missione per il Piano nazionale di ripresa e resilienza



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



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

G. CERBONI

Codice meccanografico

LITD030003

Città

PORTOFERRAIO

Provincia

LIVORNO

Legale Rappresentante

Nome

LORELLA

Cognome

DI BIAGIO

Codice fiscale

DBGLLL64E43G912R

Email

LITD030003@ISTRUZIONE.IT

Telefono

0565915148

Referente del progetto

Nome

MANUELA

Cognome

MEREU

Email

manuela.mereu@itcgcerboni.com

Telefono

3468479176

Informazioni progetto

Codice CUP

B94D22003230006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-11929

Titolo progetto

Cerboni OPEN SCHOOL

Descrizione progetto

Grazie ai fondi PNRR intendiamo adottare una soluzione ibrida: le aule verranno riorganizzate in modo da destinare agli studenti di ciascun anno quattro ambienti, dedicati per le lezioni umanistiche e linguistiche, ma utilizzabili, anche, per qualsiasi lezione. In questo modo, le classi andranno a specializzare gli spazi, in modo che siano a reale supporto della didattica delle diverse discipline. Nelle aule verranno suddivisi strumenti caratterizzanti e di indirizzo: non ci serviranno spazi in più, sfrutteremo in modo diverso gli spazi esistenti. Le aule diventeranno aule-laboratorio per una didattica attiva, collaborativa, supportata da strumenti adeguati. Lavoreremo con arredi flessibili, rimodulabili e che supportino l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili. Acquisteremo principalmente nuove tecnologie; gli arredi verranno integrati per la quota del 10% dei fondi, avendo dotazioni già in essere nell'istituto, acquisite grazie ai finanziamenti PON e PNSD precedenti. Il progetto mira ad ampliare la dotazione di dispositivi personali (PC e tablet), che sarà posta su carrelli mobili, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. Il maggior investimento sarà rivolto a soluzioni che permettano la distinzione chiara tra gli ambienti tematici creati, per potenziare a largo raggio le competenze disciplinari più strettamente legate alla materia che vi si svolgerà. Inoltre sarà possibile, grazie all'acquisto di webcam, coinvolgere in definitiva 15 ambienti di apprendimento nei quali si lavorerà per classi aperte e sviluppare progetti condivisi per indirizzo per competenze.

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 scuola dispone dei seguenti spazi di apprendimento: Laboratori: uno di Chimica, uno di Fisica, uno fotografico, uno di grafica e due di informatica. Biblioteche: una classica e una informatizzata; Una Aula Magna; Struttura sportive: un Campo di Basket e Pallavolo all'aperto e una palestra; Le Attrezzature in dotazione sono le seguenti: Ottanta Personal Computer e Tablet presenti nei laboratori Tre LIM presenti nei laboratori; Ventiquattro Personal Computer e Tablet presenti nelle aule (uno per ogni aula); Ventiquattro LIM e Monitor touch presenti in tutte le aule (uno per ogni aula).

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.

FREE ZONE: ambiente flessibile e modulare dedicato alla socialità, comunicazione e confronto che soddisfi il bisogno interiore degli studenti e delle studentesse di incontrarsi, di conoscersi e costituisca uno stimolo privilegiato per soddisfare lo sviluppo pieno ed equilibrato della personalità; AULA IMMERSIVA: spazio a disposizione di tutte le classi d'istituto per l'apprendimento dinamico e coinvolgente dove i contenuti sono presentati in maniera interattiva e inclusiva e immediatamente fruibili da tutti. L'immersione diretta nei contenuti consentirà di fare un'esperienza diversa di apprendimento attivando molteplici possibilità: scoprire i segreti della natura esplorando un fondale marino, immergersi nelle civiltà del passato, visitare gli spazi di un museo. Tale spazio sarà utile anche per superare difficoltà di concentrazione e di memoria, favorendo una modalità di apprendimento congeniale ai giovani d'oggi. LABORATORI ERRANTI: organizzazione flessibile dell'aula, che si trasformerà in laboratori in pochi minuti usando computer portatili sempre pronti all'uso su richiesta dei docenti e delle docenti. I pc possono essere distribuiti a ciascuno studente e studentessa oppure usati in gruppo e consentono di implementare numerose strategie didattiche differenti. AMBIENTE LABORATORIO LINGUISTICO: ambiente flessibile per la didattica individuale e di gruppo nell'apprendimento delle lingue, che mira a convertire la vecchia didattica frontale in un'esperienza moderna di apprendimento, interattiva, coinvolgente, e che consente di esplorare, comunicare e imparare in maniera digitale e moderna. Oltre ad attivare un più forte coinvolgimento e motivazione degli alunni proponendo un ambiente didattico accattivante, offre la possibilità di sperimentare nuove modalità di apprendimento e di relazione tra piccoli gruppi, tra il singolo e il gruppo, creando così nuove comunità di apprendimento attivando così processi socio-cognitivi e pratiche didattiche per lo sviluppo delle abilità linguistiche. L'aula, un sistema organizzativo e organizzato per l'apprendimento linguistico, si basa su metodologie attive che necessariamente hanno una ricaduta positiva nella gestione dell'apprendimento, migliorando al contempo la motivazione dello studente e ponendolo all'interno dell'evento didattico. Grazie all'acquisto di webcam, si realizzeranno 15 ambienti di apprendimento nei quali si lavorerà per classi aperte e con progetti/UdA condivisi.

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.)
FREE ZONE	1	WEBCAM	POUF E SACCHI, COMPOSIZIONI ANGOLARI,	Socialità, comunicazione e confronto per lo sviluppo della personalità
AULA IMMERSIVA	1	KIT PER LA PROIEZIONE		L'apprendimento sarà dinamico e coinvolgente dove i contenuti sono presentati in maniera interattiva e inclusiva e immediatamente fruibili da tutti.
LABORATORIO ERRANTE	1	CARRELLO PORTA PC E PC		Implementazione competenze digitali e laboratoriali nelle discipline.
AMBIENTE LABORATORIO LINGUISTICO	1	Monitor interattivo, soundbar, PC ALL IN ONE, Notebook, cuffie, licenze software	Tavoli, sedie, Pannelli fonoassorbenti, Armadio, Pouf, carrello ricarica	Un'esperienza moderna per imparare le lingue, un apprendimento interattivo, coinvolgente, e che consenta di esplorare, comunicare e imparare in maniera digitale e moderna.

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

I processi conoscitivi, condizionati dalla strutturazione fisica delle aule, da spazi molto ristretti o poco differenziati, influenzano la possibilità degli studenti di scegliere le attività e di trovare spazi di lavoro individuale. Con la progettazione degli ambienti di apprendimento, si vuole potenziare attività fondamentali della didattica per favorire: una collaborazione più stretta tra docente e alunno, un lavoro individuale e di gruppo, tramite postazioni modulabili, una personalizzazione degli spazi e creazione di scenari diversificati a seconda delle esigenze; un ambiente connotato dall'inclusività che permetta la personalizzazione dell'insegnamento nella scuola di ciascuno. La trasformazione degli ambienti consentirà la transizione dalla didattica tradizionale a nuove metodologie di insegnamento. In tali ambienti, il docente non avrà più una dominanza sul gruppo classe, dettata dalla posizione centrale della sua cattedra, ma acquista il ruolo di guida, in un intreccio di relazioni orizzontali con gli studenti e tra gli studenti, che deve quindi coordinare e non dirigere. La trasmissione verticale del sapere lascia spazio all'esperienza dell'apprendimento attivo ed a momenti di relax affinché il benessere agevoli la fruizione delle esperienze educative. Gli ambienti flessibili progettati, quindi, consentiranno l'applicazione di metodologie didattiche quali Flipped learning, project based learning, inquiry based learning che renderanno il tempo-scuola più produttivo e funzionale. Il tradizionale ciclo di apprendimento fatto di lezione frontale, studio individuale a casa e verifiche in classe verrà modificato favorendo la centralità dello studente che diventerà il protagonista dell'apprendimento realizzando attività coinvolgenti di tipo collaborativo, dove l'insegnante potrà esercitare il suo ruolo di tutor al fianco degli studenti. Il tempo a scuola sarà dedicato all'attivazione delle competenze cognitive alte (comprendere, applicare, valutare, creare) in cui lo studente, insieme ai compagni, in modalità di peer education, applicherà quanto appreso per risolvere problemi pratici proposti dal docente ponendosi come figura di riferimento per gli altri.

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.

Gli ambienti di apprendimento che si intendono realizzare, caratterizzati da flessibilità e versatilità disciplinare, offrono l'occasione per incentivare l'aspetto relazionale, attraverso la realizzazione di attività didattiche in forma di laboratorio, elemento indispensabile per lo sviluppo cognitivo e per l'apprendimento collaborativo. In particolare, dalla trasformazione degli ambienti, ne deriverà: la valorizzazione dell'esperienza e le conoscenze degli alunni, l'attuazione di interventi adeguati nei riguardi delle diversità, l'incoraggiamento all'apprendimento collaborativo attraverso attività didattiche in forma di laboratorio, la promozione della consapevolezza del proprio modo di apprendere e di come applicarlo trasversalmente.

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 è costituito da persone che per competenze e per incarichi all'interno dell'organizzazione scolastica hanno potuto garantire punti di vista eterogenei nella realizzazione del progetto. Il gruppo, quindi, partendo dall'analisi delle caratteristiche del contesto: dei punti di forza e di debolezza, ha effettuato una rilevazione rivolta alla popolazione scolastica per acquisire una visione d'insieme sui bisogni dell'istituto. Per pianificare, supportare la stesura del progetto e formalizzare le decisioni sono stati calendarizzati degli incontri che hanno consentito la formulazione del progetto definitivo garantendo l'apporto di ciascun membro.

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

Le misure di accompagnamento promosse per un efficace utilizzo degli ambienti di apprendimento realizzati riguarderanno principalmente corsi di formazione obbligatoria per tutti i docenti che si articoleranno in momenti di apprendimento concettuale, dove si forniranno le linee operative per il loro utilizzo, a momenti di esperienze concrete, durante i quali i docenti potranno cimentarsi nella creazione di un curriculum verticale in aula per le discipline. L'istituto intende promuovere anche un un monitoraggio iniziale e uno finale delle competenze acquisite durante la formazione. I dati che emergeranno potranno essere utili per considerare i livelli di padronanza delle competenze digitali dei docenti come indicato dal quadro di riferimento europeo per le competenze digitali dei docenti (DigCompEdu).

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	200

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%		64.829,20 €
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%		10.804,86 €
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

28/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.