



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

FANELLI - F.MARINI

Codice meccanografico

RMIC834003

Città

ROMA

Provincia

ROMA

Legale Rappresentante

Nome

TIZIANA

Cognome

UCCHINO

Codice fiscale

CCHTZN73A45F158Q

Email

rmic834003@istruzione.it

Telefono

065650388

Referente del progetto

Nome

VITTORIA CARMELA

Cognome

SPAMPINATO

Email

vittoria.spampinato@icfanellimarini.edu.it

Telefono

065652066

Informazioni progetto

Codice CUP

D84D22003540006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-13797

Titolo progetto

AVANTI TUTTA!

Descrizione progetto

Grazie ai fondi PNRR Piano Scuola 4.0 intendiamo realizzare, all'interno dell'istituto, 19 ambienti di apprendimento innovativi (aule target), che ci permettano di andare anche oltre a quello che è il semplice spazio fisico, aprendoci a una dimensione "on-life". Dopo aver analizzato le risorse esistenti la soluzione più adeguata alla struttura dei nostri plessi è risultata essere la soluzione ibrida. Le aule resteranno fisse, gli arredi già presenti verranno riutilizzati e al contempo – al fine di rendere più confortevole l'ambiente di apprendimento- le aule verranno rimbancate. I supporti informatici verranno implementati in modo da rendere omogenea la fruizione degli stessi da parte degli studenti a supporto di metodologie d'insegnamento innovative e variabili di ora in ora. In questo modo agli arredi esistenti e ai setting di aula rinnovati, andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa. Completeremo la dotazione di base delle aule con alcune Digital board - che andranno a sostituire quelle più obsolete - ed integreremo quelle già presenti nell'istituto o con Chromebox o con nuovi Notebook, accessori per videoconferenza, software didattici e/o una piattaforma dedicata e sicura corredata di contenuti didattici "già pronti" adatti all'età dei nostri studenti. I contenuti della piattaforma sono progettati e creati da autori ed esperti secondo i programmi ministeriali, utilizzando materiali didattici di qualità che integrano e sviluppano i libri di testo che permettono anche la creazione di contenuti digitali originali. La dotazione delle aule sarà arricchita con dispositivi ad personam a disposizione di studenti e docenti, posti su carrelli mobili per la ricarica, la salvaguardia e la protezione degli stessi, e dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. In ogni plesso uno spazio verrà arredato quale aula dedicata agli interventi individualizzati e/o in piccoli gruppi che a rotazione potrà essere utilizzata da tutti gli alunni. Quest'aula sarà dotata di tecnologia touch semplice ed immediata e di un setting d'aula comodo e facilmente rimodulabile.

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 Fanelli Marini conta complessivamente 36 classi, distribuite su 3 plessi: Fanelli (Scuola Secondaria di Primo Grado), Marini (Scuola Primaria) e Orioli (Scuola Primaria). Nel plesso principale di Via Orioli sono presenti 10 aule e uno spazio polivalente. Nel plesso di Marini sono invece presenti 11 aule. Infine, nel plesso di Fanelli sono invece presenti 17 aule di cui 1 aula adibita ad attività didattiche di inclusione per lavori individualizzati e/o in piccoli gruppi. Nel nostro istituto abbiamo già 30 aule dotate di Panel interattivi acquistati grazie ai Bandi PON "Ambienti Digitali" e "Digital Board" e 6 aule dotate di Lim con videoproiettore inadatte al modello didattico che si intende ora perseguire. Inoltre, nell'istituto sono presenti: 10 pc fissi datati, 40 portatili di cui 11 nuovi e i rimanenti 29 obsoleti, 15 tablet vecchi. A questa dotazione di dispositivi, va aggiunta una rilevazione degli arredi flessibili già presenti a scuola, quali banchi monoposto e sedie impilabili, adatti alla configurazione di ambienti di apprendimento modulari, innanzitutto orientati al cooperative-learning e alla didattica laboratoriale. Quanto finora indicato costituisce la base da cui partire per la progettazione di un sistema di ambienti di apprendimento nei quali le dotazioni esistenti verranno integrate e valorizzate dalle nuove soluzioni qui di seguito indicate.

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 Piano Scuola 4.0 intendiamo realizzare, oltre ai 19 ambienti fisici di apprendimento innovativi (AULE TARGET), la copertura della quasi totalità delle classi dell'Istituto con l'arricchimento delle strumentazioni informatiche e digitali. Le aule delle classi resteranno fisse, dotate di arredi adattabili alla creazione di isole di apprendimento cooperativo, utilizzando la dotazione già in essere di banchi monoposto/biposto. Tutti i nuovi ambienti di apprendimento sono progettati per supportare metodologie d'insegnamento innovative, in un'ottica di integrazione delle nuove tecnologie e di ottimizzazione delle dotazioni già in essere nell'istituto, acquisite grazie ai finanziamenti PON e PNSD precedenti. Doteremo di Digital board le sei aule che al momento ne sono ancora sprovviste, completando la dotazione dell'intero istituto. Potenzieremo, inoltre, tutte le Digital board con un dispositivo Notebook/Chromebook OS, permettendo così una reale attuazione dell'offerta didattica digitale che intendiamo promuovere nell'istituto, compreso l'uso di software e/o piattaforme di ultima generazione per la gamification e la didattica immersiva e interattiva. Gli ambienti di apprendimento saranno quindi forniti ciascuno da una dotazione di dispositivi ad personam di tipo Chromebook/Notebook/PC Fisso a disposizione del docente di classe e dei gruppi di lavoro di studenti, in modo da favorire una didattica fondata sul peer tutoring e l'apprendimento cooperativo. Tali dotazioni saranno provviste di carrelli mobili per la ricarica. Ciò consentirà alle aule di essere caratterizzate da mobilità e flessibilità, così da poter cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. L'istituto sarà dotato di una o più piattaforme virtuali 3D che colleghino tra loro gli utenti sfruttando la realtà aumentata e in grado di offrire esperienze di apprendimento gamificate, immersive e interattive, anche al fine di costituire per tutta l'utenza un punto di riferimento comune del nuovo approccio metodologico on-life. Gli spazi tematici, dalla spiccata vocazione inclusiva, saranno resi più accoglienti e più funzionali con l'acquisto di arredi modulabili e di un tavolo dotato di un monitor orizzontale interattivo e antiurto, specificamente progettato per l'apprendimento cooperativo ed esperienziale. Doteremo infine le aule della scuola Primaria di Kit di didattica STEM e robotica.

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.)
ORIOLE AULE	5	PIATTAFORMA E/O SOFTWARE DIDATTICO, PC/TABLET/NOTEBOOK, KIT STEM E ROBOTICA, EVENTUALE CARRELLO DI RICARICA	0	promuovere nell'istituto l'uso di software e/o piattaforme di ultima generazione per la gamification e la didattica immersiva e interattiva
ORIOLE SPAZIO POLIVALENTE	1	PIATTAFORMA E/O SOFTWARE DIDATTICO, PC/TABLET,/NOTEBOOK KIT STEM E ROBOTICA	0	promuovere nell'istituto l'uso di software e/o piattaforme di ultima generazione per la gamification e la didattica immersiva e interattiva in un'ottica inclusiva
MARINI AULE	5	PIATTAFORMA E/O SOFTWARE DIDATTICO, PC/TABLET/NOTEBOOK, KIT STEM E ROBOTICA, EVENTUALE CARRELLO DI RICARICA	0	promuovere nell'istituto l'uso di software e/o piattaforme di ultima generazione per la gamification e la didattica immersiva e interattiva
MARINI AULA POLIVALENTE	1	PIATTAFORMA E/O SOFTWARE DIDATTICO, PC/TABLET/NOTEBOOK, KIT STEM E ROBOTICA, EVENTUALE CARRELLO DI RICARICA	0	promuovere nell'istituto l'uso di software e/o piattaforme di ultima generazione per la gamification e la didattica immersiva e interattiva
FANELLE AULE	10	PIATTAFORMA PC/ CHROMEBOOK, CHROMEBOX/NOTEBOOK,EVENTUALE CARRELLO DI RICARICA, MICROFONI E WEBCAM PER VIDEOCONFERENZA	0	piattaforme di ultima generazione per la gamification e la didattica immersiva e interattiva
FANELLE AULE	6	DIGITAL BOARD, PIATTAFORMA PC/ CHROMEBOOK/NOTEBOOK, EVENTUALE CARRELLO DI RICARICA, MICROFONI E WEBCAM PER VIDEOCONFERENZA	0	piattaforme di ultima generazione per la gamification e la didattica immersiva e interattiva
FANELLE SPAZIO POLIVALENTE	1	PIATTAFORMA. TAVOLO INTERATTIVO, EVENTUALE CARRELLO DI RICARICA, CHROMEBOOK/NOTEBOOK	arredi modulabili, sedute comode	piattaforme di ultima generazione per la gamification e la didattica immersiva e interattiva e

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				inclusiva

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

Ognuna delle nostre aule sarà autonoma in quanto ognuna potrà fruire di strumentazione informatica rinnovata e adeguata a quanto richiesto dal PNRR e dotata di programmi didattici adeguati all'età dei discenti e/o interconnessa con le altre attraverso una piattaforma che permetterà la condivisione e la fruizione di materiali e prodotti tra i vari gruppi di studenti e docenti, sia all'interno del nostro istituto che con altre scuole grazie ai supporti per le videoconferenze. In tal modo, la configurazione d'aula potrà essere cambiata in base alle attività disciplinari e interdisciplinari e alle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. L'insieme di queste azioni ci permetterà di promuovere e sviluppare la didattica esperienziale, le attività cooperative e collaborative, volte al problem posing e al problem solving, sviluppando al contempo la capacità di lavorare in gruppo in modo attivo. Andremo poi a potenziare, grazie ai nuovi strumenti, le competenze digitali della popolazione scolastica, non tanto per arrivare a delle conoscenze da considerarsi fine ultimo, quanto per apprendere un modo di accedere al digitale e di viverlo in modo consapevole, sicuro, critico. Occorrono, infatti, non solo competenze tecnologiche e operative, ma anche competenze logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. L'aspirazione è quella di trasformare i nostri studenti, da "consumatori passivi" a "consumatori critici" e "produttori" di contenuti e architetture digitali. Potendo fruire dei contenuti didattici nel modo a loro più congeniale, cioè attraverso il mezzo informatico e il gaming, gli alunni potranno acquisire conoscenze e le competenze chiave per l'apprendimento permanente. Infine, ma non ultimo, l'approccio cooperativo e laboratoriale favorirà l'inclusività. Inoltre, intendiamo gestire la transizione verso questo nuovo modello pedagogico – didattico facendo molta attenzione alla comunicazione (tra docenti, tra studenti, tra docenti e studenti, tra docenti e famiglie). A tal fine individueremo un sistema di gestione integrato con la didattica che faciliti la prenotazione dei dispositivi e degli spazi a rotazione e che sia di supporto alla flessibilità curricolare.

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.

Nel nostro istituto dedichiamo particolare attenzione all'inclusione di tutti i suoi componenti. Per questo riteniamo che la scelta di un modello di didattica ludico-esperienziale e cooperativa si riveli quella più remunerativa per il benessere e l'autoefficacia degli alunni con BES. Inoltre, il sistema multimediale 3D che adotteremo dovrà essere concepito per differenziare e personalizzare il tipo e il grado di difficoltà della richiesta disciplinare, lasciando libero il docente di intervenire nella misura che riterrà più idonea. Andremo a promuovere attività per la prevenzione del divario di genere grazie a laboratori virtuali e gamificati STEM, oltre che a periodici momenti di confronto tra classi aperte incrociate, per promuovere - in tutti ma in particolare nelle ragazze - consapevolezza nelle materie scientifiche. Infine, grazie alle nuove dotazioni, contiamo di assicurare a tutti una Didattica Digitale Ibrida di qualità in caso di eventuale situazione di criticità epidemiologica

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

Referenti delle attrezzature informatiche

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il Dirigente scolastico, insieme all'animatore digitale (referente di progetto), coordina il gruppo di lavoro, composto da figure professionali indispensabili, individuate in sede di Collegio Docenti, quali il Team dell'Innovazione Digitale, i referenti per le attrezzature informatiche e le FF.SS. del PTOF e dell'Autovalutazione. All'interno del gruppo sono ora in via di definizione le funzioni e gli incarichi. Inoltre, si valuterà l'eventuale necessità di individuare un esperto tecnico informatico, un esperto in progettazione didattica e/o didattica immersiva e un coordinatore della comunicazione. Il gruppo di progettazione è già dotato di un calendario di appuntamenti, che prevede continui momenti di confronto, sia in presenza che in video call. Si avvarrà degli strumenti di lavoro (fogli e documenti condivisi) e di riunione offerti dalla piattaforma Workspace in uso nell'Istituto. Il DSGA coordina le relative attività amministrativo-contabili.

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 accompagnare il processo di innovazione didattica fin qui esposto, sarà necessario istituire un percorso di formazione dell'intero personale scolastico, articolato per fasi e obiettivi. Una prima fase, rivolta sia al personale docente che ATA, sarà mirata alla condivisione degli obiettivi del sistema didattico che si intende adottare e verrà attivata già nel corso dell'attuale anno scolastico. Una seconda fase verrà erogata in parallelo con l'inizio della realizzazione dei nuovi ambienti di apprendimento, al fine di abilitare il personale scolastico all'utilizzo dei nuovi dispositivi e modelli didattici. Una terza fase di formazione, in itinere e continua, avrà il fine di accompagnare e monitorare l'intero personale scolastico nella messa in atto del nuovo sistema didattico. Durante l'intero processo tra i docenti verrà incentivata la costituzione di una comunità di pratiche fondata su azioni di mentoring e peer tutoring fra colleghi.

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	400

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	19	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%		114.419,78 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		2.757,10 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		6.892,76 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		13.785,52 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				137.855,16 €

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.