



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

I.C. "A.COSTA" - FERRARA

Codice meccanografico

FEIC810004

Città

FERRARA

Provincia

FERRARA

Legale Rappresentante

Nome

ANTONietta

Cognome

ALLEGRETTA

Codice fiscale

LLGNN64R42D769J

Email

antonietta.allegretta@istruzione.it

Telefono

0532204860

Referente del progetto

Nome

Antonietta

Cognome

Allegretta

Email

feic810004@istruzione.it

Telefono

0532 204860

Informazioni progetto

Codice CUP

J74D23000140001

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-20309

Titolo progetto

Il futuro è qui: Alda Costa new generation!

Descrizione progetto

L'ICS A. Costa con le somme assegnate relativamente al PIANO SCUOLA, da riferirsi al dispositivo finanziario per la ripresa e la resilienza -PNRR-, intende adottare una soluzione ibrida per tutti i plessi dell'istituto: le tre scuole primarie e la scuola sec. di I grado M.M. Boiardo. Il progetto perseguirà la finalità indicata dalle linee guida del ministero per la trasformazione di 22 aule esistenti in ambienti innovativi. Verranno considerati tutti gli spazi a disposizione di ciascuna scuola al fine di creare veri e propri ambienti di accoglienza e di apprendimento. L'ICS A. Costa, caratterizzandosi come istituzione ad indirizzo musicale, nello specifico intende: innovare spazi dedicati all'apprendimento tecnico-pratico degli strumenti musicali e delle tecniche artistiche, MUSIC AND ART ROOMS, coinvolgendo gli alunni in attività di registrazione radio o di video editing -attraverso cui esprimere i linguaggi musicali e coreutici sotto gli aspetti della composizione, interpretazione, esecuzione e rappresentazione- o in attività artistiche e multilinguistiche; spazi per attività riguardanti le materie scientifiche, STEAM ROOMS, aule in cui inserire moderni monitor interattivi per una didattica attiva, multi e interdisciplinare per affrontare tematiche scientifiche, tecnologiche e ambientali, come quelle relative alla sostenibilità; da ultimo ripensare gli spazi di passaggio, come corridoi ingressi, trasformandoli come prolungamenti d'aula per la lettura, il relax e attività di studio; intervenendo fisicamente su 22 ambienti di apprendimento, si curerà l'aspetto estetico -pareti tematiche, colorate e attrezzate- gli arredi utilizzando le dotazioni presenti e implementando la presenza di arredi mobili da utilizzare come contenitori per strumenti finalizzati ad attività di robotica e di coding. Gli acquisti si orienteranno per attrezzare tutte le classi delle nuove tecnologie dando vita ad una dotazione diffusa di Smart Digital Board, di dispositivi mobili di diversa tipologia -chromebook, tablet, con relativi carrelli per il contenimento e la ricarica-, di accessori, di alcuni nuovi monitor interattivi, di kit di elettronica e di robotica, attrezzature scientifiche specifiche per gli spazi tematici dedicati alle scienze e set per la creatività e per la creazione di contenuti digitali, stazione video, stazione podcast. Negli acquisti si terrà conto delle caratteristiche dei diversi dispositivi acquistabili sul mercato, in un'ottica inclusiva che consenta l'utilizzo di software specifici per alunni con difficoltà di apprendimento.

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.).

I plessi dell'Istituto sono edifici storici costruiti in epoche diverse, alcuni dei quali in seguito ristrutturati, ma in parte vincolati alla Soprintendenza dei Beni Architettonici e Paesaggistici. Dispongono di aule sufficientemente ampie, alcune con adiacenze cortilive funzionali. L'edilizia scolastica dei plessi dell'Istituto è generalmente e complessivamente adatta alla trasformazione degli spazi in ambienti innovativi, ma la secondaria di I grado presenta delle limitazioni in ordine alla metratura delle aule che le rende poco funzionali per realizzare un'organizzazione flessibile e modulare dello spazio e per la carenza di zone comuni sufficientemente accoglienti e fruibili. Tutti i plessi sono dotati di LIM o Smart Board, fotocopiatore, televisore, videoregistratore, lettore DVD e sussidi vari, strumentazione dettagliata nell'elenco a seguire. Gli edifici dell'Istituto sono dotati di connessione ADSL e la rete WIFI è stata estesa a tutti i plessi. PRIMARIA "A.COSTA" Attrezzature multimediali PC e Tablet 14 + 22 tablet Lenovo; 8 LIM/8 PC, 2 Digital Board + 1 Digital Board su carrello mobile motorizzato inclinabile 32 kit LEGO Education BricQ Motion per la primaria e 20 kit LEGO Spike. PRIMARIA "G.B.GUARINI" Attrezzature multimediali: 2 PC + 3 tablet per progetti inclusione; 4LIM/4PC, 1 Digital Board + 1 Digital Board su carrello mobile motorizzato inclinabile; 32 kit LEGO Education BricQ Motion per la primaria.. PRIMARIA "A. MANZONI" Attrezzature multimediali: Tablet: 16 Chromebook + 6 PC; 8 LIM/8 PC + 2 Digital Board + 1 Digital Board su carrello mobile motorizzato inclinabile; 32 kit LEGO Education BricQ Motion per la primaria. SCUOLA SEC. I GRADO "M.M.BOIARDO"Attrezzature multimediali PC e Tablet: 28 pc + 30 tablet; 11 LIM/11 PC + 9 Digital Board + 1 Digital Board su carrello mobile motorizzato inclinabile, 18 kit LEGO Spike e 15 mBot Kit. 1 PC in biblioteca, 2 PC sala docenti con stampante. L'Istituto inoltre ha già a disposizione le attrezzature acquistate con il PON EDUGREEN: "Ambienti e laboratori per l'educazione e la formazione alla transizione ecologica". La scuola in ospedale con sede nel reparto di pediatria di Cona, dispone di un'aula didattica ampia, accogliente e spaziosa, dotata di tavoli, posti a sedere per adulti e bambini, armadietti, la LIM, computer portatile, stampante, telefono, espositori per i libri e tutto il materiale occorrente per svolgere attività didattica.

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.

L'ICS A. Costa, caratterizzandosi come istituzione ad indirizzo musicale, nello specifico intende: innovare spazi dedicati all'apprendimento tecnico-pratico degli strumenti musicali e delle tecniche artistiche, MUSIC AND ART ROOMS, coinvolgendo gli alunni in attività di registrazione radio o di video editing -attraverso cui esprimere i linguaggi musicali e coreutici sotto gli aspetti della composizione, interpretazione, esecuzione e rappresentazione- o in attività artistiche e multilinguistiche; spazi per attività riguardanti le materie scientifiche, STEAM ROOMS, aule in cui inserire moderni monitor interattivi per una didattica attiva, multi e interdisciplinare per affrontare tematiche scientifiche, tecnologiche e ambientali, come quelle relative alla sostenibilità; da ultimo ripensare gli spazi di passaggio, come corridoi ingressi, trasformandoli come prolungamenti d'aula per la lettura, il relax e attività di studio.

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.) |
|--|---------------|--|---|--|
| Steam Room | 4 | Stampante 3d -kits di robotica - schede programmabili diverse per ordine di scuola-micro:bit; set steam; microscopi stereoscopici; carrelli di archiviazione e ricarica di dispositivi mobili. | Arredi, banchi modulari, contenitori specifici, vani a cubo, armadi aperti con mensole. | Sviluppo del pensiero logico computazionale, delle abilità pratiche e del pensiero critico. |
| Art, Music; Storytelling room | 4 | Monitor Interattivo;microfono per radio; pc performante per videoediting; carrello/devices; cuffie/auricolari;camera fotografica 3D;licenze per applicativi dedicati;tastiere ODLA. | Arredi, banchi modulari, contenitori specifici, vani a cubo, armadi aperti con mensole. | Promuovere e sviluppare l'apprendimento esperienziale, cooperativo e collaborativo; prevenire il divario di genere; favorire un apprendimento personalizzato con esperienze di Video editing, Web radio, |
| Aule multidisciplinari | 12 | Proiettore per aula immersiva. | Monitor Interattivo;microfono per radio; pc performante per videoediting; carrello/devices; cuffie/auricolari;camera fotografica 3D;licenze per applicativi dedicati;tastiere ODLA. | Promuovere l'apprendimento attivo e partecipativo favorendo l'ascolto, l'osservazione, la scoperta e la curiosità. |
| Sala Lettura | 2 | Monitor Interattivi o tavoli interattivi; carrello mobile con dispositivi. | Divani o sedute morbide modulabili. | Sviluppare le capacità per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazioni complesse e strutturate per arricchire le proprie conoscenze. |

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

Al fine del raggiungimento degli obiettivi dell'Agenda 2030 e allo studio delle varie discipline si mostrerà agli studenti, attraverso la didattica attiva ed esperienziale, come il metodo scientifico può essere applicato alla vita quotidiana. Sarà possibile sperimentare e trasformare un'idea in un oggetto compiuto. Ogni docente ha l'occasione di progettare un'attività o produrre materiale didattico con gli strumenti tecnologici presenti nel proprio plesso, tenendo conto della disciplina d'insegnamento e in base alle proprie competenze. Le lezioni e le attività si realizzeranno attraverso: a) il confronto con situazioni problematiche contestualizzate, l'invenzione di nuove procedure ragionando fuori dagli schemi convenzionali, creazione di soluzioni con un contributo originale progettando una strategia, descrizione argomentata del processo risolutivo utilizzando diverse rappresentazioni (problem solving); b) la centralità sull'approccio "hands-on", su attività operative e collaborative; c) la sperimentazione e l'esplorazione creativa al fine di trovare soluzioni ad un problema (tinkering); d) la formazione di piccoli gruppi di studenti per raggiungere obiettivi comuni, al fine di migliorare reciprocamente il loro apprendimento (cooperative learning) e valorizzare la collaborazione all'interno degli stessi, sviluppando quindi forti capacità interpersonali (collaborative learning). Attraverso i nuovi strumenti e setting, per le discipline STEM si andranno ad estendere i modi di ragionare sui problemi matematici, a potenziare l'esplorazione di molteplici modalità di rappresentazione (numerica, grafica, simbolica), supportare lo sviluppo di congetture e generalizzazioni. In modo trasversale si andranno a rafforzare le competenze digitali della popolazione scolastica consentendo agli studenti di apprendere un modo di accedere al digitale e di viverlo in modo consapevole, sicuro e critico. Con le varie metodologie si possono sviluppare alcune soft skills importanti per il futuro dei nostri studenti, come imparare ad imparare. Si privilegerà lo sviluppo del pensiero computazionale, la capacità critica, attraverso la cooperazione, il peer to peer, il problem solving. Le aule dell'Istituto saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. I nuovi ambienti creati avranno al centro gli studenti che, utilizzando i sa

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.

L'istituto comprensivo si impegna a favorire l'accoglienza e il processo di inclusione di tutti gli alunni attraverso una progettualità che valorizzi le diversità e garantisca un processo formativo attivo. Le nuove tecnologie e l'informatica nella didattica facilitano l'apprendimento e l'autonomia a tutti gli alunni e in particolare agli alunni con Bisogni Educativi Speciali, con Disturbi dell'Apprendimento e con diverse disabilità. La finalità del progetto è di creare opportunità di reale comunicazione e di effettivo coinvolgimento della persona attraverso attività concrete multimodali e multisensoriali svolte in ambienti multifunzionali e immersivi. La realizzazione di tali ambienti permetterà a tutti gli studenti di potenziare la comunicazione e la conoscenza reciproca attraverso l'apprendimento cooperativo al fine di raggiungere obiettivi comuni utilizzando strumenti e sussidi che valorizzano le abilità di ognuno.

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

L' ICS A. Costa nel perseguire e attuare le azioni connesse al PNRR Scuola 4.0 per la transizione digitale, prevede il coinvolgimento di tutta la comunità scolastica che sarà chiamata a ripensarsi come un ecosistema capace di rinnovare il proprio approccio didattico e la propria organizzazione curricolare ed extracurricolare. Per realizzare una comunità di pratica innovativa, sia in senso intellettuale che sociale, il gruppo di progettazione costituisce il cuore dell'investimento per avviare processi organizzativi e percorsi valutativi nuovi anche attraverso modalità di interazione con il territorio. Le figure coinvolte nel gruppo di progettazione sono: il project management per il coordinamento generale del progetto, le Funzioni strumentali dell'ICS, il Team dell'Innovazione, il DSGA e il personale ATA. Per le attività specialistiche di supporto tecnico e organizzativo in relazione alla documentazione e allo svolgimento di gare e alla progettazione architettonica e del setting d'aula,

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

L' ICS A. Costa considera la formazione continua come un'azione fondamentale per supportare e favorire la crescita delle competenze professionali del personale docente anche in ambito digitale, organizzando percorsi formativi specifici all'interno della scuola, promuovendo le iniziative della piattaforma Scuola Futura, favorendo forme di interscambio tra i docenti e la cooperazione nell'attuazione di buone pratiche. Finalità della formazione interna dell'Istituto sarà quella di migliorare le competenze dei docenti che a loro volta saranno di stimolo ad altri colleghi, accompagnandoli nell'applicazione di metodologie innovative. Si promuoveranno azioni volte a potenziare la partecipazione dei docenti a esperienze di mobilità internazionale anche attraverso il programma Erasmus+ e lo scambio delle pratiche all'interno della piattaforma e-Twinning. Si porranno le basi per avviare pratiche di autoriflessione utilizzando la piattaforma della Commissione europea, SELFIE for teachers.

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 | 650 |

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% | | 96.126,05 € |
| Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi | 0% | 20% | | 32.042,01 € |
| Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento | 0% | 10% | | 16.021,00 € |
| Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità) | 0% | 10% | | 16.021,00 € |
| IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO | | | 160.210,06 € | |

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

23/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.