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 curricolo, 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. B. N. SAN C. SUPERSANO

Codice meccanografico
LEIC8AH00Q

Città
SUPERSANO

Provincia
LECCE

Legale Rappresentante

Nome
GIUSEPPA

Cognome
DI SECLI'

Codice fiscale
DSCGPP77M41B936K

Email
leic8ah00q@istruzione.it

Telefono
0833822857

Referente del progetto

Nome
Lucia

Cognome
De Pascalis

Email
leic8ah00q@istruzione.it

Telefono
0833822857

Informazioni progetto

Codice CUP

E94D23000500006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-11408

Titolo progetto

Next Generation Classrooms

Descrizione progetto

Il progetto prevede la trasformazione di almeno 19 aule in ambienti innovativi di apprendimento, su sistema ibrido. La comunità scolastica ha delineato l'idea di realizzazione di ambienti fisici e digitali di apprendimento caratterizzati da innovazione degli spazi, degli arredi e delle attrezzature e da un nucleo portante di pedagogie innovative per il loro più efficace utilizzo, secondo i principi delineati dal quadro di riferimento nazionale ed europeo. La trasformazione fisica e virtuale sarà accompagnata dal cambiamento delle metodologie e delle tecniche di apprendimento e insegnamento. Accanto alla progettazione fisica, occorrerà, quindi, innovare il nucleo pedagogico dell'ambiente di apprendimento. Gli ambienti pensati mirano a valorizzare, all'interno di un contesto cooperativo, il ruolo attivo dei discenti, facendo leva sulle conoscenze pregresse e puntando a favorire l'insorgere di motivazione ad apprendere. Il lavoro progettuale prevede l'implementazione di strategie pedagogiche e valutative che siano in linea con le aspettative riferite agli esiti da conseguire. Fondamentale sarà il lavoro mirato ad introdurre il cambiamento nell'ambiente esistente per consentire ai docenti di riorganizzare i processi di insegnamento e apprendimento e di sperimentare nuove disposizioni spaziali della classe e nuove metodologie didattiche, facendo proprio il processo di trasformazione anche grazie all'attivazione di risorse interne di supporto e di accompagnamento. Poiché l'Istituto Comprensivo insiste su quattro diversi territori comunali, si è pensato di distribuire gli ambienti innovativi in maniera proporzionale al numero delle classi per ognuno degli otto plessi interessati (scuole primarie e secondarie di primo grado). Il processo di progettazione degli ambienti di apprendimento si avvale della collaborazione delle figure di sistema, dei componenti del Team per l'Innovazione digitale e del personale degli Uffici amministrativi, nell'ottica di una progettazione partecipata, mirata all'implementazione di ambienti innovativi, a partire da ciò che la scuola, ad oggi, dispone. Andremo a responsabilizzare fortemente docenti e dipartimenti, in modo da creare un senso di appartenenza forte all'istituto basato su scelte condivise e sulla caratterizzazione delle aule in senso tematico e disciplinare, seppur per macro indirizzo e non per singola materia. Singoli desideri ed esigenze saranno tradotti dal gruppo di progettazione, che alternerà momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici garantiti dalle tecnologie e da file condivisi. Il Dirigente scolastico, insieme al referente di progetto, ha già individuato il gruppo di lavoro, composto da figure professionali indispensabili. Abbiamo incaricato i diversi componenti del team, e assegnato loro i compiti e le responsabilità connesse. Per quanto riguarda le infrastrutture di progetto, ovvero gli strumenti necessari all'organizzazione e alla gestione delle attività come luoghi di lavoro, esse fondamentalmente consisteranno in fogli di lavoro condivisi, documenti di testo, videoconferenze e un puntuale calendario condiviso delle risorse.

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 di Botrugno, Nociglia, San Cassiano e Supersano conta complessivamente tredici classi di Scuola Secondaria di Primo Grado e 25 classi di Scuola Primaria, distribuite su quattro plessi. -Nella Scuola Primaria di Supersano sono presenti 13 aule al piano terra (compresa Dirigenza e segreteria) e 6 aule al primo piano, di cui: 1 per attività alternative, 2 per progettazione flessibile, 1 Lab. di informatica, 1 biblioteca. -Nella Scuola Secondaria di Supersano sono presenti 12 aule, di cui: 1 per attività alternative, 1 Lab. di informatica, 1 Lab. scientifico. -Nel Plesso di scuola Primaria a Nociglia sono presenti 12 aule, di cui 1 aula è adibita a Lab. di informatica, 1 aula come biblioteca, 1 aula per attività alternative multifunzionali. -Nel plesso di Scuola Secondaria sono presenti 9 aule, di cui 1 adibita come Lab. informatico, 1 come Lab. scientifico, 1 come Lab. musicale. -Nel Plesso di Botrugno, unica sede, sono presenti 18 aule, di cui: 2 laboratori di informatica, 1 biblioteca, 1 per attività alternative multifunzionali. -Nel Plesso di San Cassiano, unica sede, sono presenti 12 aule, di cui: 2 laboratori informatici, 1 Lab. scientifico, 1 Lab. di robotica, 1 aula per attività alternative multifunzionali. Grazie al bando PON Digital Board, complessivamente 34 classi del nostro Istituto sono state dotate di Display interattivi. Nelle rimanenti classi si intende ora perseguire grazie alla presente misura. L’istituto è inoltre dotato di 138 tablet/PC disposti nei 9 laboratori informatici e nelle aule dotate di LIM, di 1 solo carrello ricaricabile. Con le risorse del PNRR, per favorire l’innovazione in chiave digitale, l’Istituto intende acquistare nuovi dispositivi individuali o di gruppo (notebook, tablet...), dispositivi per lo studio delle STEM, Software per la fruizione di contenuti e lo studio attraverso la realtà virtuale e aumentata, dispositivi per la comunicazione, dando priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione. A questa dotazione di dispositivi, vanno aggiunti degli arredi flessibili, quali banchi modulari e sedie impilabili. Quanto finora indicato costituisce la base da cui partire per la progettazione di aule ibride e tematiche mirate a specifici obiettivi disciplinari, nelle quali le dotazioni esistenti verranno integrate dalle nuove soluzioni.

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'istituto opta per una soluzione ibrida: riorganizzare le aule in modo da destinare agli studenti di ciascun plesso ambienti flessibili e funzionali alle diverse attività didattiche e ai bisogni degli alunni. Le aule diventeranno aule-laboratorio per una didattica attiva, collaborativa, hands on, in grado di offrire una pluralità di risorse utili in diversi formati, grazie al supporto di strumenti adeguati. Agli arredi esistenti si unirà una dotazione tecnologica diffusa che supporti l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili. A questa riconfigurazione delle aule si aggiungeranno laboratori multifunzionali, a disposizione di tutte le classi dell'istituto. In particolare, si interverrà fisicamente su 19 ambienti di apprendimento con un impatto su tutto l'istituto. Nello specifico, poiché l'Istituto Comprensivo insiste su quattro diversi territori comunali, si è pensato di distribuire gli ambienti innovativi in maniera proporzionale al numero delle classi per ognuno degli otto plessi interessati secondo la seguente organizzazione: Scuola Primaria Botrugno: 3 ambienti Scuola Secondaria Botrugno: 1 ambiente Scuola Primaria Nociglia: 3 ambienti Scuola Secondaria Nociglia: 1 ambiente Scuola Primaria S. Cassiano: 2ambienti Scuola Secondaria S. Cassiano: 1 ambiente Scuola Primaria Supersano: 4 ambienti Scuola Secondaria Supersano: 4 ambienti. I laboratori esistenti saranno riorganizzati al fine di valorizzare le strumentazioni presenti e integrandoli con hardware e software in grado di consentire un approccio immersivo alla didattica. Saranno creati spazi innovativi in modo da creare in ogni plesso ambienti flessibili e multifunzionali, in cui saranno presenti più aree tematiche al loro interno, Digital Board (da acquistare laddove assenti), arredi modulari adatti alle diverse modalità organizzative degli alunni. Le classi, in base ad un calendario interno al plesso, potranno usufruire dei diversi spazi attrezzati al fine di vivere differenti esperienze didattiche. Si andranno a specializzare gli ambienti in modo che siano a reale supporto della didattica delle diverse discipline e vadano incontro ai bisogni educativi speciali degli alunni. Inoltre, ogni plesso sarà provvisto di un carrello di ricarica che consentirà di sfruttare al meglio nelle classi i pc portatili già in dotazione nei diversi plessi. Si intende aggiornare le Digital Board con un sistema operativo aggiornato e dotare di licenze software i pc che ne sono sprovvisti.

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 tematiche, stile Dada, per una didattica immersiva delle STEAM e delle lingue straniere, orientata a fornire le competenze operative per approcciarsi ad una didattica interattiva.	8	Licenze perpetue, Digital Board, PC fissi, Stampanti, Stampanti 3D, Microscopi digitali, SW didattici e compensativi, SW linguistico, SW repository, Webcam, cuffie con microfono., tavolette grafiche	Arredi modulari e flessibili, tavoli componibili per rapide riconfigurazioni dell'ambiente in base all'attività didattica organizzata, sedie impilabili, armadi, tende oscuranti, tavoli interattivi	Favorire la collaborazione e l'interazione tra studenti e docenti, lo sviluppo del problem solving e la motivazione ad apprendere.
Aule Next per trasformare le aule in ambienti fisici innovativi con arredi flessibili e tecnologie avanzate,per condurre gli studenti in una	11	SW didattici, Digital Board, SW e HW per l'apprendimento linguistico, piattaforme cloud, SW Digital Board VR/AR, carrelli di ricarica,	Arredi modulari e flessibili, tavoli componibili per consentire rapide riconfigurazioni dell'ambiente in base	offrire nuovi "spazi" di comunicazione sociale, maggiore libertà di creare e condividere, favorendo la personalizzazione e l'inclusione, nel rispetto

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
dimensione immersivae coinvolgente anche con angoli lettura		cavi e penne Digital Board Prodotti STEAM, carrello multimediale	all'attività didattica organizzata, sedie impilabili, armadi, sedute morbide, tende.	dei diversi stili cognitivi.

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

Si privilegerà un approccio pedagogico esperienziale, basato sul principio del problem solving e dell'apprendimento cooperativo e laboratoriale (learning by doing). Il principio sarà quello della Gamification per consentire agli alunni di divertirsi per ottenere risultati migliori. Si cercherà di contrastare la frammentazione del sapere con un curriculo verticale, trasversale e digitale, evitando la distanza dal mondo reale e favorendo l'acquisizione di competenze per rispondere alla complessità della società, dando priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione. Gli spazi saranno completamente ripensati a partire dalla dotazione di arredi modulari e flessibili per consentire rapide riconfigurazioni dell'aula. Grazie alla rotazione degli ambienti, gli alunni potranno responsabilizzarsi sul proprio percorso di apprendimento, nelle aule fisse o tematiche e nei laboratori digitali potranno sperimentare e produrre contenuti, potenziando le competenze trasversali e interdisciplinari, logiche, computazionali, argomentative, interpretative e critiche.

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 che si intendono realizzare, in linea con l'approccio UDL e con la prospettiva biopsicosociale dell'ICF (O.M.S., 2002), saranno aule laboratoriali e multifunzionali, progettate per stimolare il processo di apprendimento di tutti gli alunni, tenendo conto dei diversi stili cognitivi. L'innovazione scolastica deve rispondere ai bisogni speciali dei singoli studenti; pertanto, nelle varie aule-laboratori (da dotare di arredi mobili, modulari, ergonomici, adatti a molteplici configurazioni) si ricorrerà all'uso di Digital board, computer, tablet, sintesi vocali, OCR e software specifici per proporre una didattica motivante e ibrida, volta a garantire il coinvolgimento anche degli studenti costretti ad assentarsi per alcuni periodi. Saranno promosse attività per il superamento del divario di genere, basate su robotica e strumenti per le STEM, allo scopo di favorire il successo di ragazzi e ragazze nelle materie scientifiche, grazie anche alla gamification.

Composizione del gruppo di progettazione

- [x] Dirigente scolastico
- [x] Direttore dei servizi generali ed amministrativi
- [x] Animatore digitale
- [ ] Studenti
- [ ] Genitori
- [x] Docenti
- [x] Funzioni strumentali o collaboratori del Dirigente
- [x] Personale ATA
- [x] Altro-Specificare

Team per l'Innovazione Digitale

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo è costituito da: Dirigente scolastico, Primo collaboratore del DS, Referente Valutazione, F.S. Area Inclusione, Referente bullismo e cyber-bullismo, AD e componenti del Team per l'innovazione, DSGA e 2 assistenti amministrativi. Si incontra periodicamente, a seguito di formale convocazione o in ambiti non formali, a seguito di auto-convocazione. Segue percorsi in auto-formazione e si dedica allo studio di documenti, materiali, piattaforme. Effettua una valutazione dei bisogni e collabora con le altre figure di sistema per l'individuazione dei destinatari degli interventi. Collabora con l'area amministrativa a fini organizzativi, gestionali, di monitoraggio e rendicontazione degli interventi. Sarà destinatario di specifici interventi informativi e formativi finalizzati a favorire l'individuazione delle strategie più adatte alla messa in atto degli interventi, al coordinamento, al monitoraggio, alla socializzazione, alla formazione a cascata su tutto il corpo docente.

Misure di accompagnamento previste dalla scuola per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati

- [x] Formazione del personale
- [x] Mentoring/Tutoring tra pari
- [x] Comunità di pratiche interne
- [x] 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

Sono previsti momenti di formazione iniziale destinata a tutto il personale dell'istituto e, successivamente, percorsi di formazione continua per tutti i docenti della scuola. Inoltre, poiché parte delle tecnologie individuate si basa su risorse formative per docenti e studenti messe liberamente a disposizione dai produttori, andremo a prevedere, nel corso dell'anno 2023 e, più intensamente, a partire dal 2023/2024 momenti di formazione, condivisione e confronto su questi materiali, rivolti a docenti e studenti, specie a quelli delle prime classi. In questo modo ci assicureremo un bagaglio circolare di risorse ed esperienze condivise e replicabili da cui partire. Importante sarà, inoltre, la condivisione periodica dei monitoraggi di progetto nelle varie sedi preposte al dialogo della Comunità scolastica (Consigli di Classe, Collegio dei Docenti, Consiglio di Istituto, riunioni specifiche con i genitori) riferiti a target e milestones indicati a monte.

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	500

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%		90.043,67 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		30.014,55 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		15.007,27 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		15.007,27 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			150.072,76 €	

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.