



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 DI CONSELVE "N. TOMMASEO"

Codice meccanografico

PDIC89400C

Città

CONSELVE

Provincia

PADOVA

Legale Rappresentante

Nome

MASSIMO

Cognome

BERTAZZO

Codice fiscale

BRTMSM63R15C964P

Email

dirigentescolastico@ictommaseo.it

Telefono

3518046719

Referente del progetto

Nome

CINZIA

Cognome

BOCCARDO

Email

doc.cinzia.boccardo@ictommaseo.it

Telefono

3480514891

Informazioni progetto

Codice CUP

H64D22003460006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-13460

Titolo progetto

L'intelligenza dell'errore: ambienti innovativi digitali per l'apprendimento

Descrizione progetto

Implementazione di ambienti innovativi digitali per l'apprendimento e sviluppo delle competenze chiave dei cittadini del futuro con integrazione degli strumenti tecnologici innovativi ed inclusivi a potenziamento della didattica. L'ambiente fisico sarà progettato e realizzato con l'ambiente digitale di apprendimento al fine di consolidare le abilità cognitive e metacognitive, abilità sociali ed emotive, pratiche e fisiche. Inoltre la connessione in rete permetterà di interconnettere i dispositivi digitali con ambienti esterni significativi, quali mostre, musei, biblioteche ed enti culturali in Italia e nel mondo.

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.).

AULE Normali 86 Magna 2 Sostegno 6 Covid 13 LABORATORI E BIBLIOTECHE Disegno 7 Informatica 9 Musica 8 Scienze 2 Biblioteca 9 Polivalente 6 ATTREZZATURE MULTIMEDIALI PC e tablet presenti in laboratori e biblioteche 173 Aule con LIM 52 Digital board di nuova generazione 27

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.

Per le scuole primarie di Cartura e Conselve (plesso L. da Vinci) saranno allestite di aule di informatica con pc fissi e/o portatili e strumenti di output di stampa ecc. Per la scuola primaria di Terrassa il progetto prevede la realizzazione di uno spazio interattivo multimediale nel quale gli strumenti digitali si integrano con l'ambiente dinamico. Lo strumento principale sarà iPad collegato in maniera fluida con digital board su supporto a carrello e strumenti di output di stampa. Inoltre sono previsti strumenti e software digitali facilitatori per l'inclusione degli alunni con necessità particolari (ad es. difficoltà comunicative). Per la scuola secondaria di Conselve sarà proposto il modello DADA, una radicale innovazione pedagogico didattica e organizzativa con l'obiettivo di coniugare l'alta qualità dell'insegnamento con la funzionalità organizzativa di matrice anglosassone. La scuola sarà organizzata in aule-ambiente di apprendimento, assegnate a uno o due docenti della medesima disciplina, con i ragazzi che si spostano durante i cambi d'ora. Ciò favorisce l'adozione, nella quotidianità scolastica, di modelli didattici funzionali a quei processi di insegnamento-apprendimento attivo in cui gli studenti possano divenire attori principali e motivati nella costruzione dei loro saperi. Per la scuola secondaria di Cartura e Terrassa è previsto l'allestimento di una biblioteca con software gestionale che permetterà di coinvolgere gli studenti nella gestione della biblioteca stessa attraverso l'uso di lettori ottici per la catalogazione e la gestione dei libri e del materiale audio-visivo della scuola implementando una piattaforma per l'accesso al prestito di libri, giornali e riviste in formato cartaceo, audio e digitale. Per la scuola secondaria di Terrassa si propone l'aula STEM, spazio flessibile, per attuare proposte laboratoriali attraverso le quali i ragazzi approfondiranno la conoscenza delle leggi matematiche, fisiche, chimiche e biologiche che stanno alla base della fenomenologia quotidiana. Per la scuola secondaria di Cartura, in accordo con il comune, sarà progettata un'aula esterna sostenibile polifunzionale.

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.)
Ambiente interattivo	6	Digital board con supporto fisso a muro regolabile in altezza		Aumentare la fruibilità della strumentazione digitale e la condivisione
Ambiente multifunzionale	2	Digital board con supporto fisso a muro, 24 pc portatili con carrello a ricarica simultanea, stampante		Sviluppare competenze digitali e di cooperative learning, rendere accessibili e fruibili i contenuti di didattica di base e approfondimento attraverso video, attività ludiche e di coding.
Ambiente interattivo	3	Digital board con supporto mobile regolabile in altezza		Aumentare la fruibilità della strumentazione digitale e la

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				condivisione
Misurare, esplorare, raccontare	1	Digital board con supporto mobile regolabile in altezza, 6 pc portatili, mappamondo digitale	24 armadietti	Scoprire e leggere il mondo
Viaggio nel tempo	2	Digital board con supporto mobile regolabile in altezza, 6 pc portatili	librerie, 24 armadietti	Sviluppare competenze sociali e civiche e potenziare l'analisi critica delle informazioni e dei testi
Il suono delle parole	2	Digital board con supporto mobile regolabile in altezza, 6 pc portatili, software per la gestione della biblioteca scolastica	librerie, 24 armadietti	Sviluppare competenze sociali e civiche e potenziare l'analisi critica delle informazioni e dei testi
Ambiente STEM	1	Digital board con supporto mobile regolabile in altezza, 6 pc portatili con carrello a ricarica simultanea, set robot didattici, stampante 3D	24 armadietti	Sviluppare competenze in riferimento alle leggi matematiche, fisiche e tecnologiche che stanno alla base della fenomenologia quotidiana
Inno alla gioia	2	Digital board con supporto mobile regolabile in altezza, pc portatile, impianto di amplificazione		Sviluppare sensibilità sonora e lo studio di uno strumento musicale
Pettirosso	1	Digital board con supporto mobile regolabile in altezza, pc portatile, impianto di amplificazione e mixer		Sviluppare sensibilità sonora e lo studio di uno strumento musicale
Bravo bravissimo	1	Digital board con supporto mobile regolabile in altezza, pc portatile, impianto di amplificazione, tastiera digitale, chitarra elettrica, ODLA per la scrittura musicale digitale.	24 armadietti	Sviluppare sensibilità sonora e lo studio di uno strumento musicale
Le forme e i colori	1	Digital board con supporto mobile regolabile in altezza, 6 pc portatili, 6 fotocamere digitali 1 stampante	24 armadietti	Sviluppare la sensibilità visiva e approfondire le tecniche artistico-creative
Ambiente immersivo per le lingue	2	Digital board con supporto mobile regolabile in altezza, 6 pc portatili, connettori e cuffie per l'ascolto	24 armadietti	Sviluppare le competenze linguistiche e facilitare la produzione orale per favorire l'interazione tra pari
Numeri e relazioni	2	Digital board con supporto mobile regolabile in altezza, 6 pc portatili con carrello a ricarica simultanea	24 armadietti	Sviluppare le competenze logico-matematiche, il pensiero divergente, il problem solving e potenziare l'interazione tra pari con l'obiettivo di

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				facilitare delle competenze di cittadinanza
Galileo Galilei	1	Digital board con supporto mobile regolabile in altezza, 6 pc portatili, software per lo studio dell'anatomia in 3D, microscopio digitale, 3 visori	24 armadietti	Sviluppare competenze in riferimento alle leggi chimiche, biologiche, matematiche e fisiche che stanno alla base della fenomenologia quotidiana
Ambiente per lettura e condivisione letteraria	1	pc portatile, software per la gestione della biblioteca scolastica		Coinvolgere gli studenti nella gestione della biblioteca e promuovere il piacere della lettura
Ambiente del piccolo scienziato	1	Digital board con supporto fisso a muro, microscopio digitale		Sviluppare competenze in riferimento alle leggi chimiche e biologiche che stanno alla base della fenomenologia quotidiana.
Outdoor classroom	1	5 tablet, casse bluetooth		Valorizzare l'ambiente esterno come spazio complementare a quello interno al fine di favorire la relazione e il benessere degli studenti
Ambiente inclusivo	1	Digital board con supporto mobile regolabile in altezza, 25 I-Pad con apple pen, software di comunicazione digitale, stampante		Valorizzare i diversi stili di apprendimento coinvolgendo emotivamente gli alunni e stimolando la loro motivazione
Ambiente di lettura e condivisione letteraria	1	Digital board con supporto mobile regolabile in altezza, pc portatile, software per la gestione della biblioteca scolastica		Coinvolgere gli studenti nella gestione della biblioteca e promuovere il piacere della lettura
Ambiente STEM	1	Digital board con supporto fisso a muro, set robot didattici, microscopio digitale, simulatore per gli esperimenti di fisica		Sviluppare competenze in riferimento alle leggi chimiche, biologiche, matematiche, fisiche e tecnologiche che stanno alla base della fenomenologia quotidiana

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

Per la scuola primaria di Cartura e Conselve (plesso L. da Vinci) l'innovazione si concentra sull'allestimento di un'aula multifunzionale con lo scopo di sviluppare competenze digitali e di cooperative learning, rendere accessibili e fruibili i contenuti di didattica di base e approfondimento attraverso video, attività ludiche e di coding. Per la scuola primaria di Terrassa il progetto prevede l'implementazione di uno spazio interattivo multimediale per valorizzare i diversi stili di apprendimento e rispondere ai bisogni educativi speciali. Lo strumento principale sarà iPad, che permette la massima libertà di movimento e potrà essere condiviso in modalità wireless sul monitor interattivo presente in aula. In questo modo sarà possibile, per l'insegnante, lavorare a gruppi misti, dividere i compiti secondo le attitudini di ognuno, permettendo però, allo stesso modo, una condivisione con tutta la classe disponendo velocemente l'arredo a seconda delle necessità. Per la scuola secondaria di Conselve sarà proposto il modello DADA, una radicale innovazione pedagogico didattica e organizzativa con l'obiettivo di coniugare l'alta qualità dell'insegnamento con la funzionalità organizzativa di matrice anglosassone. La scuola sarà organizzata in aule-ambiente di apprendimento, assegnate a uno o due docenti della medesima disciplina, con i ragazzi che si spostano durante i cambi d'ora. Ciò favorisce l'adozione, nella quotidianità scolastica, di modelli didattici funzionali a quei processi di insegnamento-apprendimento attivo in cui gli studenti possano divenire attori principali e motivati nella costruzione dei loro saperi. Per la scuola secondaria di Cartura e Terrassa è previsto l'allestimento di una biblioteca con software gestionale che permetterà di coinvolgere gli studenti nella gestione della biblioteca stessa attraverso l'uso di lettori ottici per la catalogazione e la gestione dei libri e del materiale audio-visivo della scuola implementando una piattaforma per l'accesso al prestito di libri, giornali e riviste in formato cartaceo, audio e digitale. Per la scuola secondaria di Terrassa si propone l'aula STEM, spazio flessibile, per attuare proposte laboratoriali attraverso le quali i ragazzi approfondiranno la conoscenza delle leggi matematiche, fisiche, chimiche e biologiche che stanno alla base della fenomenologia quotidiana. Per la scuola secondaria di Cartura sarà realizzata un'aula outdoor polifunzionale per sviluppare la metodologia laboratoriale.

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 realizzazione di nuovi ambienti di apprendimento e l'implementazione della strumentazione digitale e tecnologica avrà lo scopo di valorizzare i diversi stili di apprendimento coinvolgendo emotivamente gli alunni e stimolando la loro motivazione. Gli studenti saranno al centro e, attraverso la relazione con il docente, potranno valorizzare le loro esperienze personali e le loro conoscenze. Verrà promossa l'interazione tra pari, la partecipazione e co-costruzione attiva della conoscenza con particolare attenzione alle diversità. Il focus sarà quello di lavorare sulle pari opportunità dando la possibilità a tutti gli alunni di accedere alle informazioni, socializzare e di avere uno sguardo sul mondo esterno.

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 sarà composto da docenti dei diversi ordini di scuola, dal dirigente scolastico e da personale amministrativo. Si incontrerà periodicamente per condividere il percorso rispetto al raggiungimento degli obiettivi e il coinvolgimento dell'intera comunità scolastica, le famiglie e degli enti locali. Al fine di migliorare la progettazione, saranno previste momenti di scambio e confronto con altri istituti che condividono questo tipo di esperienza.

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

La formazione alla didattica digitale dei docenti rappresenta una modalità centrale per l'utilizzo degli ambienti innovativi di apprendimento (formazione mirata all'utilizzo delle tecnologie nei processi di apprendimento-insegnamento). Promozione di attività di formazione come webinar e workshop. Attività di mutuo aiuto all'interno del corpo docente. Creazione e consultazione di tutorial, FAQ. Ricorso allo specifico applicativo presente nell'area riservata della piattaforma "Futura" PNRR gestione progetti

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	1200

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	33	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%		190.000,00 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		30.000,00 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		3.000,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		22.903,81 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			245.903,81 €	

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
17/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Firma digitale del dirigente scolastico.