



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

IC KOINE'/ MONZA

Codice meccanografico

MBIC8AH00D

Città

MONZA

Provincia

MONZA E DELLA BRIANZA

Legale Rappresentante

Nome

ANNA

Cognome

GUGLIELMETTI

Codice fiscale

GGLNNA66R59A773O

Email

mbic8ah00d@istruzione.it

Telefono

0392000621

Referente del progetto

Nome

Biagio Maria

Cognome

Catania

Email

biagio.catania@koinemonza.edu.it

Telefono

3284789797

Informazioni progetto

Codice CUP

I54D22003310006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-12479

Titolo progetto

Koine_4.0

Descrizione progetto

Il progetto mira a trasformare l'Istituto Comprensivo "Koinè" di Monza, in un "laboratorio di innovazione", basato su una didattica individualizzata e flessibile e sulla personalizzazione dei piani di studio, con un rinnovamento dell'offerta formativa negli spazi, nei modi e nei tempi; sulla promozione di modalità di apprendimento non stereotipate ma dinamiche e coinvolgenti, particolarmente adatte al bacino di utenza dell'Istituto. Si interverrà nello specifico su 17 ambienti di apprendimento ma la trasformazione avrà impatto sull'intero istituto. All'interno del percorso per la realizzazione di quanto previsto dal PNRR, il progetto prevede un significativo incremento o, laddove necessario, un'attuazione decisa e mirata di buone pratiche di contesto, sul fronte dell'insegnamento e dell'apprendimento oltre alla creazione di ambienti di apprendimento duttili e funzionali; innovazione delle metodologie e digitalizzazione degli ambienti diventano le coordinate di una nuova modalità di intervento che andrà ad impattare positivamente sui diversi aspetti che al momento rappresentano i punti di forza e le criticità dell'istituto: da un lato un costante accento posto sul tema dell'inclusione che deve però inevitabilmente trasformarsi in personalizzazione dei percorsi di apprendimento e va, quindi, rilanciato in quest'ottica; dall'altra la necessità di far fronte ad un graduale ma costante calo degli iscritti che può essere fronteggiato solo con un innalzamento qualitativo dell'offerta. A cascata, questo migliorerà i feedback oggettivi della scuola rappresentati dai risultati delle prove INVALSI e porrà l'istituto in condizione di rivedere i dati emersi dal R.A.V. impostando nuove priorità nel Piano di Miglioramento. All'interno dei plessi, gli spazi aperti delle classi verranno pensati con arredi leggeri e modulabili, facilmente trasportabili anche negli spazi esterni per creare, al bisogno, ambienti didattici insoliti, creativamente stimolanti, anche in modalità "outdoor learning"; ciò avrà un effetto positivo sul benessere, sulla concentrazione e sulla creatività, potenziando le cosiddette "soft-skills". Oltre ad occuparsi di spazi fisici, sarà inevitabile occuparsi anche di spazi virtuali e lo si farà sfruttando le tecnologie più innovative compresa la Realtà Aumentata alla quale gli allievi potranno ricorrere grazie ad app installate sui device mobili di cui l'istituto intende dotarsi; in questo modo la creazione di spazi scolastici virtuali, rappresenterà un'ulteriore opzione nella vasta gamma di opportunità che l'utilizzo della tecnologia può rappresentare. Per ottimizzare quanto finora descritto si rende necessario, potenziare e riconfigurare la rete wi-fi per accompagnare e rendere fruibile la creazione di ambienti dedicati al Coding, alla robotica, allo studio esperienziale, alla riflessione linguistica con attività di digital storytelling. E' fondamentale l'aspetto della formazione dei docenti, guidati nella valorizzazione del proprio patrimonio di conoscenza che verrà valorizzato e arricchito per diventare bagaglio utile ad affrontare il cambiamento.

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.).

Digital Board e LIM (ogni classe è provvista di digital board o LIM) 30 PC portatili , n.2 carrelli con n.43 chromebook circa 30 pc fissi 14 tavolette grafiche materiale STEM vario, stampante 3D. Ampi corridoi, cortili esterni.

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.

I nuovi ambienti e nuovi modelli pedagogici costituiranno i cardini di un progetto che potrà migliorare l'apprendimento degli studenti con particolare attenzione agli alunni con bisogni educativi speciali. Per quel che riguarda gli ambienti che si intendono realizzare, l'intervento interesserà alcuni spazi in disuso o sottoutilizzati, che verranno ridestinati ad attività innovative e diventeranno ambienti di Making, Coding e Robotica dotati di device e stampanti 3D. Le finalità didattiche ed educative di questi nuovi spazi riguardano la promozione della partecipazione consapevole, responsabile e autonoma degli studenti alle attività comuni, l'acquisizione di comportamenti volti all'accettazione, al rispetto, alla solidarietà verso l'altro nella comunità di appartenenza, l'acquisizione di conoscenze, competenze e capacità che li portino ad una formazione culturale tale da consentire loro di riflettere sulla realtà e orientarli positivamente verso valori quali la democrazia, la giustizia, la pace, il rispetto per l'ambiente. Si punterà inoltre ad aumentare la motivazione in tutti gli studenti, incrementare il successo scolastico, potenziare la funzione formativa della scuola collegandola con il territorio e facendo di essa un polo di aggregazione. Andremo a realizzare ambienti speciali a disposizione di tutte le classi dell'istituto, con device mobili e set d'indirizzo e caratterizzanti (robotica educativa, kit di elettronica, soluzioni STEAM, strumenti per la creatività digitale) che saranno condivisi da studenti e docenti in base alle diverse esigenze ed obiettivi curricolari, funzionali ad un apprendimento mobile e attivo. Saranno valorizzati gli spazi sottoutilizzati, gli ampi corridoi creando ambienti per il tinkering diffuso, gli spazi di arte, il learning commons.

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.)
Learning commons	3	notebook lettore barcode sw archiviazione biblioteca ebook reader tablet digital board microfono videocameracuffie abbonamento servizio audiolibri Storytelling in stop motion HUE Animation abb. MLOL	Libreria visual learning scaffali mobili pouf 60° cuscini divanetto tavoli configurabili	ambiente di apprendimento che fonde la biblioteca cartacea con quella digitale, stimolo al piacere della lettura, vista come palestra linguistica, occasione di crescita psicologica e socializzazione.
aule fisse multidisciplinari	7	digital board/lim rete wifi tablet/ipad stem	tavoli componibili snake bookshelves armadio stem	miglioramento della capacità di concentrazione durante le lezioni, grazie alla possibilità di spostarsi tra gli ambienti di apprendimento, mettendo in pratica i concetti teorici appena appresi.
Arti performative	4	digital board tablet App occhiali R.A.tavolo luminoso casse bluetooth plotter/stampante 3D Scribit drawing robot	cavalletti tavoli mobili inclinabili scaffali	Il concept degli ambienti si fonda sulla metodologia didattica del Learning by Doing, favorendo una didattica "dell'imparare facendo", stimolare le intelligenze Multiple dell'imparare facendo
Aula dimensione	1	digital board Notebook cuffie stampanti, tablet tavoletta grafica	tavoli mobili, pouf cuscini scaffali Divanetti comfort Materassini per rilassamento	favorire l'interscambio e l'interdipendenza positiva tra i pari per modulare le lezioni secondo il principio del collaborative learning e del cooperative learning.
tinkering diffuso	2	materiale stem, tablet,	armadi bacheche banchi configurabili pedane mobili tappeti morbidi casellari	Apprendimento continuo per offrire agli alunni occasione di armeggiare materiali di recupero e innovativi, assecondare un'idea nascente, aumentare le proprie capacità di "pensare con le mani"

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

La creazione di spazi dedicati e opportunamente arredati, unitamente alla dotazione tecnologica, creano il setting ideale affinché le buone pratiche di insegnamento già sporadicamente attuate nella scuola, vengano messe a sistema e diventino il tratto connotante di una metodologia d'intervento nuova ed efficace. Opportunamente affiancati, i docenti saranno in grado di guidare e gestire esperienze di Cooperative learning, di Debate, di laboratorio Maieutico e di Project based learning; questo consentirà agli studenti di entrambi gli ordini di scuola di progredire negli apprendimenti sviluppando al contempo le competenze trasversali, reputate ormai imprescindibili per uno sviluppo armonico della persona ed inserite a pieno titolo nelle competenze chiave europee per l'apprendimento permanente. Avere inoltre a disposizione spazi di apprendimento particolari e confortevoli, faciliterà l'utilizzo della chunked lesson, consentendo ai docenti di creare, al bisogno, moduli di lavoro brevi ed incisivi che andranno a integrare la lezione frontale e permetteranno agli studenti di ottimizzare i propri tempi di attenzione. L'inserimento di nuovi approcci metodologici e l'utilizzo della tecnologia porterà inevitabilmente ad una progettazione condivisa che si farà multidisciplinare e interdisciplinare e che sarà un'evoluzione naturale del percorso che i docenti saranno guidati a fare per la revisione (o creazione, laddove necessario) dei documenti d'istituto e degli strumenti legati alla progettazione e alla valutazione: sarà probabilmente necessario rivedere le griglie o i modelli che dovranno essere resi funzionali alla dimensione docimologica di una scuola che progetta regolarmente, e quindi valuta, per competenze.

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.

Il progetto è guidato da alcuni principi riconducibili all'Universal Design. Nelle pratiche educative e nelle strategie didattiche progettate si parte da un cambiamento di prospettiva inclusivo: creare le condizioni adatte alle differenti abilità in contrapposizione alla prospettiva di integrazione, in cui viene messo a disposizione uno strumento per compensare un deficit. Le tecnologie e la creazione funzionale degli spazi andranno a favorire, potenziare e sostenere l'inclusione mantenendo l'attenzione sullo studente nella sua unicità: in quest'ottica il superamento del divario di genere, le pari opportunità, i bisogni educativi speciali e, più in generale, il tema dell'inclusione si focalizzano sulle differenze negli apprendimenti. Il valore aggiunto del progetto è fornire molteplici modalità di lavoro utilizzando diversi codici comunicativi grazie all'utilizzo della tecnologia e differenti modalità di coinvolgimento.

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 definisce innanzitutto quali sono i punti di forza e i punti di debolezza dell'istituto partendo dall'analisi dell'esistente (rilevazione dei bisogni). Dopo aver definito i punti principali che sosterranno il cambiamento metodologico, il gruppo va ad elencare le priorità, nell'ordine degli interventi, e valuta le caratteristiche che il progetto dovrà avere a seconda dell'ordine di scuola. Sarà fondamentale in questa fase poter contare sui docenti maggiormente predisposti al cambiamento che dovranno essere i primi "facilitatori" del progetto stesso, coinvolgendo i colleghi. Successivamente verranno messi in atto le azioni di adeguamento strutturale e dotazione di device e strumenti, che saranno elemento incentivante per l'inizio effettivo del progetto sull'intero istituto. A questo punto troverà posto l'attività di formazione.

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

Il progetto prevede l'erogazione di cicli formativi volti a consentire l'acquisizione e ad aumentare le competenze dei docenti nell'uso di tecnologie e metodologie innovative, declinate nel miglior modo possibile nella pratica didattica quotidiana. Verranno proposte attività concrete da svolgere in classe che i docenti potranno erogare riportando poi al formatore qualunque eventuale problema emerso. La formazione sarà in presenza e in modalità on line. Un secondo livello di formazione accompagnerà i docenti nella revisione dei documenti dell'istituto e nell'eventuale creazione di nuovi strumenti per progettare e valutare percorsi multidisciplinari e interdisciplinari. Un questionario di soddisfazione scandirà le diverse fasi del progetto; l'analisi dei risultati consentirà al gruppo di progettazione e ai formatori di rivedere in itinere, se necessario, quanto erogato.

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	17	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%		73.771,14 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		24.590,38 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		12.295,19 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		12.295,19 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			122.951,90 €	

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.