

Informazioni progetto

Codice CUP

D84D22004610006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-20651

Titolo progetto

AUL@TELIER

Descrizione progetto

Con i fondi PNRR intendiamo adottare una soluzione ibrida per la scuola primaria, creando sei aule laboratorio e tre angoli didattici finalizzati a varie attività ricreative. In particolare gli studenti delle classi quarte e quinte, nelle ore pomeridiane utilizzeranno a rotazione le aule laboratorio. Saranno allestiti i seguenti ambienti: "agorà", "steam atelier" (costituito da due laboratori ad indirizzo scientifico e matematico), "atelier dei linguaggi" (costituito da due laboratori ad indirizzo musicale e linguistico), "atelier del sesto senso". Nei corridoi adiacenti alle aule saranno posti gli angoli dei giochi di società: l'angolo della lettura, l'angolo dello speaker, angolo coding e robotica. Le singole aule laboratorio saranno dotate di arredi modulari e con strumentazione informatica idonea. Nella scuola secondaria, già scuola DADA, si realizzeranno 4 nuovi ambienti (steam lab, teatro 4.0, laboratorio multimediale, multilab) e tre angoli didattici. Si trasformeranno le aule già esistenti, che saranno come divise a metà fra tradizione (verranno forniti i più tradizionali strumenti finalizzati all'acquisizione di saperi) e innovazione (le aule saranno dotate di hardware e software per favorire l'acquisizione di competenze specifiche. Per esempio, nelle aule umanistiche, accanto ai libri, legggi, angolo del free writing, acquisteremo dispositivi mobili portatili e software specifici per la creazione di contenuti digitali originali. Per le aule ad indirizzo tecnico-scientifico, implementeremo i set di robotica educativa, elettronica e kit per le STEM (già in possesso della scuola). Il lato dell'innovazione presente in ogni aula è ritenuto indispensabile per sviluppare la creatività, il problem-solving e l'approccio pratico ed esperienziale alla conoscenza. In sintesi, in tutto l'Istituto andremo a rimodulare 16 ambienti di apprendimento, ma la rivoluzione coinvolgerà anche gli spazi comuni degli edifici. Lavoreremo con arredi flessibili, rimodulabili e che supportino l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili. Acquisteremo per la scuola secondaria degli armadietti per i corridoi, in modo da garantire a tutti gli studenti un luogo sicuro in cui riporre le proprie risorse personali. Gli arredi esistenti ed i setting di aula rinnovati, saranno ampliati con una dotazione tecnologica diffusa. Sarà aumentata inoltre la dotazione di dispositivi personali (Chromebook), che saranno posti su carrelli mobili, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico ed integreranno i monitor già presenti nell'istituto. Il maggior investimento sarà rivolto a soluzioni che permettano la distinzione chiara tra i vari ambienti tematici creati e potenzieranno le competenze disciplinari legate alla materia che vi si svolgerà. In particolare, nell'ambiente teatro (nel plesso della scuola secondaria) realizzeremo un ambiente speciale a disposizione di tutte le classi dell'istituto: un'aula immersiva all'avanguardia, dotata di una tecnologia semplice ed immediata, con una piattaforma dedicata e sicura. Questo ambiente speciale sarà composto da una tecnologia capace di rendere interattive le pareti di un'aula e non necessita di visori o dispositivi aggiuntivi per la fruizione, configurandosi come un ambiente sicuro, adatto a tutti e corredato di contenuti didattici già pronti.

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.).

-SCUOLA SECONDARIA DOTAZIONE INFORMATICA: N° 1 Digital Board portatile 55 pollici N° 1 Digital Board portatile 75 pollici 17 Portatili Modello HP ATTREZZATURA STEAM: Coding Set Robot Set Lego Education Carte CodyRoby (Set completi) LittleBits Steam Lego Education Bricq Motion Stampante 3D Cricut Maker - Plotter da Taglio e Incisione Software Vari Kit Energia, Elettricità, Magnetismo, Meccanica, Aria e Acqua, Suono e Calore, Luce e Colore Tavolo per Coding AULE: Aula magna Atrio ingresso Corridoi Teatro N° 1 laboratorio informatica N° 15 aule (tra piano terra e primo piano) utilizzate per la didattica DADA N° 4 laboratori (in rifacimento) ARREDI: N° 10 banchi biposto per PC N° 40 banchi biposto tradizionali - SCUOLA PRIMARIA DOTAZIONE INFORMATICA N° 11 ChromeBook MEDIACOM M-FBE213E AULE: N° 31 aule (tra piano terra e primo piano) N° 1 biblioteca N° 1 spazio teatro Atrio ingresso Corridoi ARREDI : N° 30 librerie a scaffali N° 50 tavoli da lavoro

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.

Il progetto mira inizialmente all'implementazione della dotazione interattiva e digitale per riorganizzare lo spazio di aule in ambienti di apprendimento digitale al fine di garantire a tutti gli studenti la possibilità di sviluppare le potenzialità individuali in relazione alle competenze specificatamente indicate da ciascuna disciplina. Le tecnologie digitali e gli spazi pensati nella progettazione di riferimento per la scuola 4.0 mirano a garantire un apprendimento che, pur essendo personalizzato, favorisca la collaborazione e la formazione degli alunni in relazione alle competenze ed alle finalità stabilite nel curriculum d'istituto e nelle linee guida del MIM per la scuola 4.0.

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.)
AGORA'	1	LAVAGNA INTERATTIVA, LUCI LED, 1 CARRELLINO CON 25 CHROMEBOOK+ licenze, CASSE BLUETOOTH	DIVANETTI, POLTRONCINE, CUSCINI, TAPPETINI, TENDE SCAFFALI MODULARI	Didattica cooperativa e spazio di riflessione dove sviluppare ascolto, concentrazione e rendere la comunicazione efficace in un contesto didattico informale.
STEAM ATELIER	2	2 LAVAGNE INTERATTIVE, 2 STAMPANTI, 2 PC FISSI, SOFTWARE DIDATTICI, CHROMEBOOK (11 già in dotazione)	banchi a mezzaluna per 50 alunni, 50 sedie pieghevoli, 2 LAVAGNE MAGNETICHE A PARETE, PANNELLI ILLUSTRATIVI CON ELEMENTI BASE.	Didattica cooperativa, peer to peer; problem solving attraverso strumenti tecnologici.
ATELIER DEI LINGUAGGI	2	CASSE BLUETOOTH, MICROFONI WIRELESS, 2 LAVAGNE INTERATTIVE, 2 POSTAZIONI CON PC FISSO E STAMPANTE, 1 CARRELLINO CON 25 CHROMEBOOK	25 MORBIDI, 25 SEDIE PIEGHEVOLI, PERCUSSIONI, STRUMENTI A CORDE, PANNELLI INSONORIZZATI, TAVOLI, LIBRERIE	SVILUPPARE I DIVERSI STILI E CODICI COMUNICATIVI UTILIZZANDO IL VANTAGGIO DELLA TECNOLOGIA E SUPPORTATI DALLA MUSICA COME ELEMENTO TRAINANTE E VEICOLO DI SAPERI E COMPETENZE.
ATELIER DEL SESTO SENSO	1	PROIETTORE DI IMMAGINI, CUFFIE DIGITALI, CASSE BLUETOOTH, LUCI LED	DIFFUSORI AROMI, OGGETTI TATTILI DA SOFFITTO, ANGOLO SOFFICE CON CUSCINI, POLTRONE OSCILLANTI, SUPERFICI TATTILI, PANNELLI VIBRANTI, LUCI CON EFFETTI DI PROIEZIONE, TENDE	GARANTIRE IL BENESSERE DEGLI ALUNNI E UN APPRENDIMENTO IN ACTION, ATTRAVERSO I 5 SENSI. METODO SNOEZELEN PER SVILUPPARE LA PERCEZIONE IN ALUNNI CON GRAVI DISABILITA' INTELLETTIVE. DIDATTICA INCLUSIVA
ICT LAB	1	27 PC PORTATILI 15 POLLICI, 1 TASTIERA ALTA LEGGIBILITA', 1 CARRELLINO CON 25 CHROMEBOOK + licenze(che verranno utilizzati anche nelle aule tematiche), SOFTWARE PER LE LINGUE STRANIERE, OFFICE	IN DOTAZIONE DELLA SCUOLA	DIDATTICA INNOVATIVA CHE PONE L'ATTENZIONE SULLE COMPETENZE E FACILITA L'APPRENDIMENTO ATTRAVERSO L'UTILIZZO DI APPLICAZIONI DIDATTICHE.
STEAM-LAB	1	ATTREZZATURA STEAM, 1 carrello con 25 Chromebook (che utilizzeremo anche nelle aule tematiche), modelli molecolari, kit per esperimenti, videocamere per microscopio ottico, Digital board,	30BANCHI TRAPEZOIDALI COMPONENTI CON ROTELLE, 30 SEDIE, 1 CARRELLO PORTATILE SCOMPONIBILE PER MATERIALE SCIENZE	APPROCCIO A UNA DIDATTICA DEL FARE E DEL SAPER FARE; PEER EDUCATION E COOPERATIVE LEARNING.
TEATRO 4.0	1	AULA IMMERSIVA SULLA PARETE	TENDE MODULARI A	SVILUPPO DI UNA DIDATTICA

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		FRONTALE DEL PALCO, DUE MICROFONI PANORAMICI, IMPIANTO AUDIOFONICO; CARRELLO CON 25 CHROMEBOOK + licenza (che verrà utilizzato anche nelle aule tematiche), DIGITAL BOARD	SCOMPARSA	IMMERSIVA E COOPERATIVA. SVILUPPO DI COMPETENZE E APPROCCIO REALE ALLA CONOSCENZA. DEBATE E COOPERATIVE LEARNING.
MULTILAB	1	PANNELLI INTERATTIVI VIBRANTI E TATTILI, CUFFIE WIFE, SOFTWARE DIDATTICI PER INCLUSIONE E DSA	AGORA', ANGOLO MORBIDO, TAPPETI SENSORIALI, SACCO DA BOXE	DIDATTICA INCLUSIVA E PERSONALIZZATA; METODO SNOEZELEN,.
AULE NO WALL	8	5 DIGITAL BOARD, MICROFONO, GIOCHI DIDATTICI ACCESSPOINT PER MUSICA	LIBRERIE, ARMADIETTI PER CELLULARI, 4 DIVANETTI, ARMADIETTI 220	DIDATTICA FUORI DALLE AULE CHE SVILUPPI L'AUTONOMIA NELLA GESTIONE DELLA CONOSCENZA E L'UTILIZZO DELLE COMPETENZE IN CONTESTI DIVERSIFICATI. LO SPAZIO SCOLASTICO COME SETTING DELL'APPRENDIMENTO.

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

La proposta progettuale diventa strumento flessibile per un nuovo approccio alla didattica ed all'uso contemporaneo di tutti i codici comunicativi (suoni, immagini, linguaggio, e manipolazione) all'interno di una "nuova" realtà che unisce il reale ed il virtuale in un contesto di apprendimento e di attenzione particolare che tiene conto delle necessità e delle peculiarità degli alunni. L'utilizzo degli strumenti digitali e la spinta verso una nuova innovazione, garantiscono una visione diversa del materiale scolastico, che si avvicina alla quotidianità che i nativi digitali conoscono e utilizzano. A tal fine, si è pensato di dotare le classi interessate di software a contenuto didattico per stimolare i ragazzi verso un utilizzo responsabile, assicurando un maggiore apprendimento ed una migliore produzione. Il progetto mira alla realizzazione di un modello educativo innovativo, con l'obiettivo di migliorare l'apprendimento degli alunni ed anche le metodologie di insegnamento dei docenti.

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.

Rispetto alla personalizzazione e ai Piani Educativi Individualizzati, il progetto avrà lo scopo primario di coadiuvare l'apprendimento degli alunni in difficoltà, attraverso la collaborazione e la condivisione facilitata con il gruppo dei pari e con i docenti. In particolare gli ambienti verranno strutturati in modo da garantire il facile spostamento all'interno delle aule di alunni con limitata capacità motoria conservando, attraverso l'utilizzo di software digitali, la possibilità di tutti di accedere al materiale didattico fornito attraverso l'utilizzo delle strumentazioni digitali scelte ad hoc. Valorizzare la possibilità di partecipazione diventa il veicolo essenziale per uniformare la formazione degli alunni ai principi cardine del nostro istituto che si ispira a garantire pari opportunità nel rispetto dei diversi stili di apprendimento.

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

Ogni componente del gruppo lavorerà ad un'area del progetto rendicontando dettagliatamente le ore effettuate. Sono previsti incontri a cadenza bisettimanale in presenza. Il dirigente scolastico si occuperà del coordinamento generale del gruppo.

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

Formazione dei docenti anche attraverso la Scuola Polo per la Formazione; attivazione della rete dell'Equipe Territoriale Lazio; autoformazione interna ad opera delle FF SS per l'Inclusione.

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	741

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	16	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%		69.300,18 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		23.100,05 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		11.550,02 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		11.550,02 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			115.500,27 €	

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.