



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

ANTONIO AMORE

Codice meccanografico

RGIC811003

Città

POZZALLO

Provincia

RAGUSA

Legale Rappresentante

Nome

VERONICA

Cognome

VENEZIANO

Codice fiscale

VNZVNC74M43C351X

Email

VEVENEZ74@GMAIL.COM

Telefono

3208991415

Referente del progetto

Nome

VERONICA

Cognome

VENEZIANO

Email

VEVENEZ74@GMAIL.COM

Telefono

3208991415

Informazioni progetto

Codice CUP

B14D22004400006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-21731

Titolo progetto

Futuriamo

Descrizione progetto

Con i fondi messi a disposizione dal PNRR intendiamo realizzare aule di tipo ibrido che consentano agli studenti di muoversi in spazi fisici innovativi ed al contempo in spazi virtuali determinati da soluzioni digitali con la possibilità di collaborare con l'esterno. Il cuore del progetto che intendiamo realizzare risponde all'esigenza di adeguare la scuola, sia fisicamente che concettualmente, alle trasformazioni del mondo contemporaneo in cui hanno ormai acquisito grande rilevanza le competenze digitali. Saranno, pertanto, realizzate aule dotate -oltre che degli arredi già acquisiti- di nuovi strumenti digitali per la realtà virtuale, utili a consentire un primo approccio a tematiche di ormai stringente attualità come, ad esempio, il metaverso, quaderni con penne digitali, ecc. La scelta delle nuove strumentazioni terrà conto del ridotto consumo energetico degli stessi. Gli studenti potranno, quindi, beneficiare, all'interno della medesima aula fisica, di spazi diversi anche in base all'argomento trattato ed alla specifica disciplina seguita. Inoltre potranno prendere parte attiva alla lezione anche da postazioni remote. L'allestimento tecnologico consentirà di effettuare lezioni aggregative tra più classi con studenti in presenza, altri in remoto e altri delocalizzati in altre aule. L'occasione sarà utile anche per stimolare la promozione di una nuova concezione di didattica che consenta di coniugare la tradizionale metodologia di insegnamento con l'utilizzo di strumenti digitali e tecnologici idonei ad approfondire i contenuti delle singole lezioni con esperienze "virtuali" ma di sicuro impatto sugli studenti, ormai sempre più sensibili all'acquisizione di concetti ed informazioni proprio tramite le soluzioni digitali di ultima generazione. L'obiettivo che intendiamo raggiungere è quello di arricchire i contenuti didattici con vere e proprie "esperienze aperte", facilmente riproponibili in autonomia dagli stessi studenti e migliorare le abilità analitiche, critiche argomentative e comunicative attraverso la metodologia del debate in spazi adeguati. Il tutto garantirà un più rapido ed efficace livello di apprendimento con strumenti eterogenei di collaborazione lavorativa che permettano il lavoro in gruppo sia in presenza che a distanza in maniera snella e immediata. Peraltro, tale approccio didattico e metodologico, facilmente destinabile anche a studenti portatori di disabilità, consentirebbe di ridurre sensibilmente il gap di apprendimento, facilitando la complessiva maturazione didattica della classe di studenti. Il progetto si sostanzia soprattutto nell'acquisto di nuove soluzioni tecnologiche supportate da adeguati elementi di arredo funzionali alle nuove esigenze. Alcune soluzioni tecnologiche di cui intendiamo dotarci sono: - Digital Board per le classi sprovviste - Quaderni con penne Digitali per gli alunni (sistema idoneo a digitalizzare quello che viene scritto sul foglio di carta per costruire e mantenere gli automatismi di coordinamento dell'occhio e della mano con il mondo della collaborazione digitale) - Device come tablet e/o notebook - Mobili su ruote e carrelli mobili per la ricarica e la protezione dei device - Sistema arredo modulare con colonnina per connessione e ricarica - Allestimento di un ambiente polifunzionale e aggregativo - Allestimento di uno spazio immersivo e altre dotazioni STEAM

Data inizio progetto prevista

01/04/2023

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.).

Dall'analisi delle esperienze maturate e dalla valutazione delle aule/ambienti esistenti emerge la necessità di trasformazione dell'attività didattica dal classico apprendimento frontale ad una organizzazione che privilegi il lavoro in team collaborativo e proattivo funzionale anche all'attuazione della metodologia debate. In tale ottica riteniamo opportuno ridefinire gli spazi con relative dotazioni. Partiremo dalla dotazione già esistente di Digital Board e device disponibili che andremo a potenziare ed arricchire ulteriormente garantendo una diffusione più ampia delle soluzioni tecnologiche da impiegare. I nuovi arredi saranno necessari per favorire e massimizzare il lavoro di gruppo e l'elaborazione in team sia per le classiche aule per aree dipartimentali.

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'obiettivo del progetto consiste nella realizzazione di una scuola 4.0 ibrida ossia spazi fisici innovativi ed al contempo spazi virtuali determinati da soluzioni digitali con la possibilità di collaborare con l'esterno. L'istituto digitalizzerà n.17 ambienti di apprendimento, dedicando aule e laboratori didattici a materie specifiche. Il progetto didattico prevede la realizzazione di aule dotate -oltre che degli arredi già acquisiti- di nuovi strumenti digitali per la realtà virtuale, utili a consentire un primo approccio a tematiche di ormai stringente attualità come, ad es. il metaverso, quaderni con penne digitali. Una piattaforma di booking sarà in grado di esporre all'esterno le argomentazioni trattate in classe per condividere esperienze e contenuti con utenti in remoto in ottica di organizzazione didattica aperta. Gli studenti potranno, quindi, beneficiare, all'interno della medesima aula fisica, di spazi diversi anche in base all'argomento trattato ed alla specifica disciplina seguita. Inoltre potranno prendere parte attiva alla lezione anche da postazioni remote. L'allestimento tecnologico consentirà di effettuare lezioni aggregative tra più classi con studenti in presenza, altri in remoto e altri delocalizzati in altre aule. Saranno allestiti ambienti a disposizione di tutte le classi con schermo immersivo che soddisfi le esigenze relative al target degli studenti con contenuti digitali già fruibili. L'obiettivo che intendiamo raggiungere è quello di arricchire i contenuti didattici con vere e proprie "esperienze aperte", facilmente riproponibili in autonomia dagli stessi studenti, così garantendo un più rapido ed efficace livello di apprendimento con strumenti eterogenei di collaborazione lavorativa che permettano il lavoro in gruppo sia in presenza che a distanza in maniera snella e immediata. Alcune soluzioni tecnologiche di cui intendiamo dotarci sono: Digital Board per le classi sprovviste; Quaderni con penne Digitali per gli alunni (sistema idoneo a digitalizzare quello che viene scritto sul foglio di carta per costruire e mantenere gli automatismi di coordinamento dell'occhio e della mano con il mondo della collaborazione digitale); Device come tablet e/o notebook; Mobili su ruote e carrelli mobili per la ricarica e la protezione dei device; Sistema arredo modulare con colonnina per connessione e ricarica; Allestimento di un ambiente polifunzionale e aggregativo; Allestimento di uno spazio immersivo e altre dotazioni STEAM

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.)
Aula C.01	01	Digital board, software didattici	Arredi modulari, carrello porta-monitor	Potenziamento delle competenze di base, tecnologiche ed espressive
Ambiente collaborativo C.02	02	Digital board, software didattici	Arredi modulari, carrello porta-monitor	Potenziamento delle competenze di base, tecnologiche ed espressive
Ambiente collaborativo C.03	03	Digital board, software didattici	Arredi mobili	Potenziamento delle competenze di base, tecnologiche ed espressive
Ambiente collaborativo C.04	04	notebook	Arredi mobili e modulari	Potenziamento delle competenze di base, tecnologiche ed espressive
Spazio debate	05	Proiettore, schermo e kit di funzionamento	Arredi e sedute modulari	Potenziamento delle abilità analitiche, critiche argomentative e comunicative
Ambiente collaborativo C.01.01	06	Carrello ricarica dispositivi, kit robotica educativa, software didattici	Arredi modulari e laboratorio mobile	Potenziamento delle competenze discipline STEAM
Ambiente collaborativo C.01.02	07	Notebook, Carrello ricarica dispositivi	Arredi e sedute modulari	Potenziamento delle competenze di base, tecnologiche ed espressive
Ambiente collaborativo C.01.04	08	Notebook, Carrello ricarica dispositivi	Arredi modulari	Potenziamento delle competenze di base, tecnologiche ed espressive
Ambiente collaborativo C.02.01	09	Carrello ricarica dispositivi, kit robotica educativa, software didattici	Arredi modulari	Potenziamento delle competenze discipline STEAM
Ambiente collaborativo C.02.02	10	Notebook, Carrello ricarica dispositivi	Arredi e sedute modulari	Potenziamento delle competenze di base, tecnologiche ed espressive

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula immersivaC	11	Schermi, pc, proiettore, software e kit di funzionamento	Sedute modulari	Favorire l'apprendimento immersivo ed esperienziale attraverso la realtà virtuale e la progettazione spaziale
Ambiente collaborativo C.02.04	12	Notebook, Carrello ricarica dispositivi	Arredi modulari	Potenziamento delle competenze di base, tecnologiche ed espressive
Ambiente collaborativo C.02.05	13	Notebook, Carrello ricarica dispositivi	Arredi modulari	Potenziamento delle competenze di base, tecnologiche ed espressive
aula informatica	14	pc	Arredi modulari	Potenziamento delle competenze digitali e tecnologiche
Aula R.01	15	Digital board	Arredi modulari	Potenziamento delle competenze di base, tecnologiche ed espressive
Aula R.02	16	Digital board	Arredi modulari	Potenziamento delle competenze di base, tecnologiche ed espressive
Aula immersivaR	17	Schermi, pc, proiettore, software e kit di funzionamento	Sedute modulari	Favorire l'apprendimento immersivo ed esperienziale attraverso la realtà virtuale e la progettazione spaziale

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

La nostra scuola sarà caratterizzata da mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Questo, unito alle nuove tecnologie acquisite, ci permetterà di trasformare l'attività didattica dal classico apprendimento ad una organizzazione basata su una commistione di spazio altamente digitalizzato che favorisca la partecipazione in attività di cooperazione, partecipazione, collaborazione e discussione di tutti gli studenti. La nostra nuova scuola stimolerà gli studenti che si ritroveranno ad operare in ambienti dotati di tecnologie digitali, ma realmente e immediatamente impiegabili, che promuoveranno la continua curiosità e attenzione alle lezioni. Il processo di digitalizzazione della scuola, inoltre, prevede l'adozione di strumenti digitali atti a potenziare i metodi tradizionali di creazione, gestione e di accesso alle informazioni. L'intera infrastruttura tecnologica sarà supportata da una piattaforma in grado di mettere a disposizione contenuti didattici con vere e proprie "esperienze aperte", facilmente riproponibili in autonomia dagli stessi studenti, così garantendo un più rapido ed efficace livello di apprendimento con strumenti eterogenei di collaborazione didattica che permettano il lavoro in gruppo sia in presenza che a distanza in maniera snella e immediata. Ogni alunno potrà avere accesso ai contenuti, prenotare corsi e condividere materiale utilizzando le proprie credenziali in maniera sicura. Saranno disponibili contenuti in modalità sincrona e asincrona. La piattaforma inoltre consentirà di gestire eventi in live con prenotazione e fruizione remota dei partecipanti. La stessa piattaforma potrà gestire test di apprendimento e valutazione della qualità del corso.

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'utilizzo dei dispositivi digitali personali integrati nella piattaforma di gestione e condivisione permetterà la realizzazione di percorsi formativi calibrati alle attitudini e al livello di apprendimento del singolo alunno, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. L'occasione sarà utile anche per stimolare la promozione di una nuova concezione di didattica che consenta di coniugare la tradizionale metodologia di insegnamento con l'utilizzo di strumenti digitali e tecnologici idonei ad approfondire i contenuti delle singole lezioni con esperienze "virtuali" ma di sicuro impatto sugli studenti, ormai sempre più sensibili all'acquisizione di concetti ed informazioni proprio tramite le soluzioni digitali di ultima generazione. L'obiettivo che intendiamo raggiungere è quello di arricchire i contenuti didattici con vere e proprie "esperienze aperte", facilmente riproponibili in autonomia dagli stessi studenti per un più rapido ed efficace livello 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

Il Dirigente scolastico ha identificato i docenti responsabili dei relativi dipartimenti che evidenzieranno le esigenze didattiche e tecnologiche per ogni singola disciplina, formando così un gruppo di lavoro coeso e con compiti ben precisi. Il gruppo di lavoro alternerà incontri in presenza ma anche a distanza supportati dalla piattaforma digitale adottata per la condivisione di documenti, file e calendario utili a rispettare le tempistiche e la realizzazione del progetto.

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

Durante la identificazione dei docenti responsabili, il Dirigente scolastico ha indicato le figure che nella loro attività didattica hanno già messo in atto strategie per l'innovazione didattica che serviranno da guida ad una graduale formazione del corpo docente al fine dell'attivazione di processi di mentoring/tutoring tra pari. Infine, l'obiettivo prefissato comporterà la formazione di vere e proprie comunità di pratiche interne quale patrimonio didattico riproponibile/riadattabile in autonomia da ogni insegnante per raggiungere un efficace livello di apprendimento.

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	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%		80.309,23 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		26.769,73 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		13.384,86 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		13.384,86 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			133.848,68 €	

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

24/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.