



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

BERLINGUER

Codice meccanografico

RGIC82000T

Città

RAGUSA

Provincia

RAGUSA

Legale Rappresentante

Nome

CARMELA

Cognome

SGARIOTO

Codice fiscale

SGRCML82L51H163D

Email

rgic82000t@istruzione.it

Telefono

0932734416

Referente del progetto

Nome

Valeria

Cognome

Occhipinti

Email

rgic82000t@istruzione.it

Telefono

0932734416

Informazioni progetto

Codice CUP

H24D23000160006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-10893

Titolo progetto

Nova Tempora

Descrizione progetto

Il progetto mira a trasformare un numero di aule tradizionali, pari almeno al target minimo assegnato al nostro istituto, in ambienti di apprendimento dove gli alunni possano sperimentare modalità di costruzione del sapere e del saper fare con approcci reticolari, associativi e cooperativi. Ogni ambiente o classe, oggetto dell'intervento, sarà costituito da una componente fisica rimodulabile, caratterizzata da setting di aula flessibile, e da una componente digitale, entrambe utili a supportare modelli educativi personalizzati per promuovere la creatività, la collaborazione, la ricerca e la sperimentazione, avendo come riferimento l'inclusione e la valorizzazione delle potenzialità dei singoli alunni. In aule così strutturate e attrezzate verranno sperimentate modalità di apprendimento innovative. Alcuni ambienti costituiranno ecosistemi di apprendimento stabili e uno sarà multidisciplinare, funzionale alla rotazione delle classi durante le attività didattiche. Si precisa che la componente fisica integrerà arredi modulari, pannelli touch (molti dei quali già in dotazione dell'istituto), notebook e tablet, laboratori linguistici mobili, tavoli interattivi, tutti interconnessi grazie alle tecnologie di rete cablata e wireless di cui la scuola dispone. La componente digitale prevederà tools di realtà aumentata e di realtà virtuale per la didattica, software repository anche in cloud, ambienti digitali immersivi e software dedicati ad alunni con bisogni educativi speciali. Contestualmente alla realizzazione delle classi/ambienti, l'istituto pianificherà attività di formazione per i docenti, mirate all'utilizzo delle nuove tecnologie, per favorire la motivazione e l'impegno attivo delle studentesse e degli studenti nel quadro dell'ottimizzazione del processo di insegnamento-apprendimento.

Data inizio progetto prevista

15/03/2023

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.).

Tutte le aule dell'Istituto sono dotate di Digital Board di ultima generazione che verranno potenziate ed arricchite ulteriormente con nuovi accessori e setting. Solo un'aula è dotata di tavoli modulari che si rivelano particolarmente adatti a riconfigurare gli ambienti in chiave flessibile. I dispositivi personali potenzieranno la dotazione che la scuola ha già acquistato grazie ai Decreti sostegni. L'Istituto Comprensivo "Berlinguer" comprende due plessi di Scuola Primaria e due plessi di Scuola Secondaria di primo grado (Blangiardo e Diodoro Siculo) ciascuno dei quali è dotato di un laboratorio multimediale con pc fissi e Digital Board per attività multidisciplinari e una stampante 3d. Le 30 aule dei due plessi dispongono di monitor interattivi con sistema android integrato e relativi notebook connessi in rete. Molte aule sono dotate di dispositivi individuali per studenti e docenti e di un pacchetto base STEM per ciascuna aula composto da robot educativi e relativi accessori per lo sviluppo del pensiero computazionale. Tali strumenti si rivelano utili ad attivare una didattica quotidiana inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo e a potenziare creatività, capacità di problem-solving e competenze disciplinari. I quattro plessi di Scuola dell'Infanzia ospitano sezioni anch'esse dotate di digital board e tavoli interattivi.

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.

La proposta progettuale è finalizzata alla realizzazione di 15 ambienti fisici di apprendimento innovativi all'interno dell'Istituto. Per ogni ambiente sarà effettuato l'acquisto di arredi modulari e dispositivi individuali per la didattica digitale (notebook). Inoltre, considerato che nell'Istituto sono attivati percorsi ad indirizzo musicale, si prevede altresì l'acquisto di hardware per la scrittura musicale. Per la scuola secondaria si prende in considerazione la possibilità di acquistare software didattici e per la realtà aumentata.

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 primaria plesso "Blangiardo"	4	computer portatili	Arredi modulari	lavoro cooperativo
Aule primaria plesso "F.lli Grimm"	4	computer portatili	Arredi modulari	lavoro cooperativo
Aule secondaria "Blangiardo"	3	computer portatili	Arredi modulari	flipped classroom
Aule secondaria "Diodoro Siculo"	3	computer portatili	Arredi modulari	flipped classroom

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula espressivo-linguistica	1	Hardware per la scrittura musicale	Arredi modulari	sviluppo del pensiero creativo

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

L'utilizzo delle tecnologie in ambito educativo consente agli studenti di essere autori del proprio percorso formativo. Operazioni come manipolare artefatti digitali, assemblare propri elaborati o altri disponibili in rete, creare correlazioni logiche tra oggetti o tra ricerche effettuate in rete e confezionare il tutto in un prodotto multimediale diventano semplici ed immediate. Sebbene i nativi digitali abbiano dimestichezza con le nuove tecnologie, è necessario che la scuola sviluppi le competenze necessarie per un uso consapevole. Gli obiettivi prefissati possono essere raggiunti solo attraverso innovazioni organizzative, didattiche, curricolari e metodologiche da adottare in ambienti multidimensionali. Le principali metodologie innovative possono essere rappresentate dal debate, dalla flipped classroom, dal learning by doing e dal gaming e gamification.

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.

Le scelte progettuali dell'istituto sono improntate a garantire un numero sempre maggiore di momenti di formazione esperienziale anche al fine di contribuire all'aumento del grado di inclusività e alla riduzione del cosiddetto gender gap nel processo di trasformazione digitale che coinvolge già il mondo della scuola e, ancor di più, il mondo del lavoro. È innegabile infatti che se da un lato la parità di genere e le pari opportunità rappresentano valori fondamentali dell'Unione europea, dall'altro lato la realtà del mondo del lavoro è diversa. L'istituto punta ad attivare l'effetto moltiplicatore della formazione: inizialmente i nuovi ambienti aumenteranno il grado di interesse degli studenti verso le discipline dell'area scientifica (e, più in generale, delle aree che si avvalgono del digitale quale elemento di forza) fino ad ottenere, progressivamente, una maggiore valorizzazione dei talenti nel campo delle Steam che altrimenti rischierebbero di rimanere inespressi.

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 D.S. costituisce di un gruppo di lavoro formato da figure istituzionali che realizzeranno, nella prima fase, la progettazione preliminare. Questo primo step pone le basi per la successiva fase esecutiva (dopo la eventuale stipula dell'accordo di concessione). Il team, previa mappatura delle risorse tecnologiche e digitali già esistenti, individua gli spazi e le aule da trasformare in ambienti multidimensionali, tenendo conto delle esigenze di nuove attrezzature, arredi modulari ed eventuali interventi edilizi funzionali alla realizzazione del progetto, nonché delle nuove competenze digitali da potenziare. Il team considera anche la possibilità di creare ambienti virtuali, sia prevedendo l'acquisizione di piattaforme hw/sw integrate con i dispositivi. Sono previste riunioni periodiche tra i membri del gruppo, con lo scopo di elaborare le necessarie azioni da intraprendere e formulare la progettualità necessaria.

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 professionalità del docente gioca un ruolo primario nell'utilizzo efficace degli ambienti realizzati: non deve essere solo in grado di utilizzare le nuove tecnologie ma, fattore ancora più importante, deve assumere il ruolo di tutor, conduttore e animatore del momento formativo, in modo da favorire in ogni alunno e alunna l'evoluzione di una mentalità flessibile, operativa e dinamica, nonché la capacità di elaborare personalmente e criticamente i più diversificati messaggi che provengono dalla realtà esterna. Le tecnologie offerte dai nuovi ambienti di apprendimento favoriranno le occasioni di crescita professionale per i docenti grazie ai contenuti didattici inclusi nei bundle che si intende acquistare. Inoltre, ciascun docente sarà supportato dall'animatore digitale del nostro istituto in un processo di rinnovamento per una formazione continua.

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	352

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	15	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%		73.008,38 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		24.336,12 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		12.168,06 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		12.168,06 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			121.680,62 €	

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.