



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

ISTITUTO COMPRENSIVO N.1

Codice meccanografico

SSIC841007

Città

PORTO TORRES

Provincia

SASSARI

Legale Rappresentante

Nome

ANNA RITA

Cognome

PINTADU

Codice fiscale

PNTNRT64E62G924R

Email

ssic841007@istruzione.it

Telefono

3391263992

Referente del progetto

Nome

Anna

Cognome

Minieri

Email

anna.minieri@ic1portotorres.it

Telefono

0795048912

Informazioni progetto

Codice CUP

G24D22004120006

Titolo progetto

R.innova.MENTI

Descrizione progetto

Il Progetto prevede degli interventi 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. La futura trasformazione degli ambienti mira all'inclusività delle tecnologie utilizzate per gli studenti con Bisogni educativi speciali e con disabilità.

Data inizio progetto prevista

01/01/2023

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-17709

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.).

Nel plesso di Borgona si possono contare 6 spazi di apprendimento già esistenti: Aula di informatica con 20 postazioni con computer annessi ed uno schermo touch di proiezione e condivisione; Aula con piccolo spazio riservato alla Robotica con 10 Robot Ozobot, 6 robot lego we do, 6 robot lego mindstorm, 6 robot cubotto, 4 robot bee bot, 1 stampante 3D, una colonna di 20 pc portatili utilizzati soprattutto in DAD o con la DDI; Uno spazio dedicato al laboratorio di scienze che viene utilizzato per esperimenti proposti nel curricolo in verticale; Aula di musica con strumenti musicali a tasti, corda, fiato e percussione; Biblioteca della scuola, fornita di testi di diversi generi letterari, con continuo movimento di alunni che prendono in prestito per la lettura e rendono con metodica modalità; nella Biblioteca si organizzano laboratori di Animazione alla lettura; Aule polifunzionali per alunni disabili; Nel plesso del Dessi si trovano : Aula di informatica con 18 postazioni con PC e uno schermo touch di proiezione e condivisione ; Aula di ceramica con forno; Aula allestita con struttura morbida per alunni con gravi disabilità. Nel plesso Brunelleschi si trovano: Aula cablata con 20 postazioni per PC ; Piccolo spazio riservato alla Robotica, con 5 visori; Auletta adibita ad Auditorium con 20 poltroncine datate in stoffa; Aula polifunzionale con parte destinata al laboratorio di scienze e parte destinata all'attività di Arte; Biblioteca nell'androne dove si affacciano tutte le classi, al piano inferiore; Palestra per educazione fisica, tornei e partite.

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.

Nel plesso della Scuola Primaria Borgona si intende allestire: un'aula dedicata alla Robotica per favorire l'apprendimento, lo sviluppo di nuovi metodi di ragionamento e studio, potenziando un atteggiamento di apertura e interesse attraverso un approccio ludico; due ambienti di apprendimento dedicati allo sviluppo delle discipline STEAM; Dodici ambienti di apprendimento innovativi con hardware e software didattici per ambiti disciplinari. Nel plesso della Scuola Primaria Dessi si intende allestire: un'aula multifunzionale di apprendimento innovativo con arredi modulari destinati a strumenti di Robotica (con software e hardware che permettono di visualizzare una realtà virtuale globale condivisa) e arredi per lo sviluppo delle discipline STEAM; Sei ambienti di apprendimento innovativi con hardware e software di didattica per ambiti disciplinari. Nel plesso della Scuola Secondaria di I Grado Brunelleschi si intende allestire: un'aula multifunzionale di apprendimento innovativo; un'aula dedicata alla Robotica per favorire l'apprendimento e lo sviluppo di nuovi metodi di ragionamento e studio, potenziando un atteggiamento di apertura e interesse attraverso un approccio ludico; Quindici ambienti di apprendimento innovativi con hardware e software di didattica per ambiti disciplinari; un ambiente di apprendimento dedicato allo sviluppo delle discipline STEAM. Le aule innovative verrebbero allestite con: arredi modulari per favorire una didattica innovativa; strumenti hardware e software per favorire e potenziare una didattica di movimento; accessori per la didattica immersiva e virtuale. L'ambiente di apprendimento STEAM verrebbe allestito con: arredi modulari per un approccio migliorativo del processo di educazione e formazione; strumenti tecnologici: hardware e software, per un approccio critico, laboratoriale ed esperienziale; metodologie attive, dinamiche e innovative per un insegnamento transdisciplinare e per lo sviluppo del pensiero logico, critico, problem solving e pensiero computazionale, public speaking e competenza alfabetica funzionale.

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 polifunzionale | 1 | visori VR, robot, parete immersiva, strumenti innovativi steam, software | armadi, carrello per visori e robot, tavoli multifunzionali modulari e sedie | e finalità didattiche ruotano intorno a strategie e metodologie che favoriscono l'apprendimento per scoperta, cooperativo, lavoro di gruppo, flipped classroom, utilizzo di attrezzature e di software |
| aule interattive | 33 | monitor interattivi, ops, software e contenuti digitali | | 'utilizzo degli ambienti di apprendimento si attua col gruppo classe, a classi aperte e col tutoraggio/collaborazione (peer-tutoring) fra pari . |
| aula robotica | 2 | robot educativi | carrello per robot, armadio , sedie | Le finalità didattiche ruotano intorno a strategie e metodologie che favoriscono l'apprendimento per scoperta, cooperativo, lavoro di gruppo, flipped classroom, utilizzo di attrezzature e di software |
| aula STEM | 2 | visori VR, software e contenuti digitali | armadio, carrello per visori | 'utilizzo degli ambienti di apprendimento si attua col gruppo classe, a classi aperte e col tutoraggio/collaborazione (peer-tutoring) fra pari |
| aule STEAM | 2 | strumenti innovativi STEAM, software e contenuti digitali | tavoli multifunzionali modulari , armadio | Le finalità didattiche ruotano intorno a strategie e metodologie che favoriscono l'apprendimento per scoperta, cooperativo, lavoro di gruppo, flipped classroom, utilizzo di attrezzature e di software |

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

Il progetto considera l'alunno protagonista dell'apprendimento qualunque siano le sue capacità, le sue potenzialità e i suoi limiti e adotta strategie e metodologie che favoriscono l'inclusività quali l'apprendimento cooperativo, il lavoro di gruppo, la flipped classroom, l'apprendimento per scoperta e l'utilizzo di attrezzature e di software informatici. L'utilizzo dei laboratori (a gruppi interclassi e classi) e soprattutto il tutoraggio/collaborazione (peer-tutoring) fra pari offrono agli alunni sia l'occasione di avvicinarsi al gruppo e al lavoro in team sia di recuperare quelle competenze relazionali che sono insieme prerequisito dell'apprendimento ed elemento decisivo per una cittadinanza attiva e cioè "prendere parte" a un progetto comune da una parte, dall'altra "far parte" della comunità-scuola.

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'impatto del progetto contempla diversi fattori, tra cui quello più facilmente misurabile, l'aumento della capacità cognitive dei beneficiari e la capacità di generare una maggiore attenzione e coinvolgimento. Dare ai discenti la possibilità di "immergersi" in una realtà che presenta una visione sistemica della digitalizzazione, permetterà agli alunni di sviluppare un'idea complessa dell'apprendimento e del suo essere centrale. Il progetto prevede l'evolversi e l'approccio alle tecnologie didattiche, passando da una visione meccanicista e comportamentista iniziale ad un quadro sistemico di cultura digitale dove gli ambienti fisici e quelli digitali si integrano, definendo nuovi contesti di vita e nuove forme di relazione.

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

2 consulenti di supporto alla progettazione , gestione e collaudo.

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Si delineano i criteri di lavoro al fine di poter realizzare un progetto efficace e con ricaduta realmente positiva sull'acquisizione delle competenze degli alunni. Si intende procedere partendo da un'attenta analisi delle esigenze didattiche e socio-educative dei tre plessi, facendo riferimento ai continui confronti e decisioni delle Interclassi con il coinvolgimento dei Dipartimenti Disciplinari delineando le linee generali per un piano progettuale PNRR scuola che consenta una scelta ponderata e ragionata. Si procede, quindi, ad un'analisi degli ambienti da trasformare in spazi innovativi di apprendimento mediante l'utilizzo di planimetrie che consentirà un'attenta valutazione dei nuovi ambienti da allestire con arredi e strumenti annessi, software e hardware da ordinare nella fase operativa, definendo un piano delle spese previste con capitolato e bando.

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

2 consulenti di Supporto alla progettazione, gestione e collaudo.

Descrizione delle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati

Formazione docenti sull'utilizzo degli hardware e software del Progetto.

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 | 1600 |

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 | 23 | 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% | | 109.512,57 € |
| Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi | 0% | 20% | | 36.504,18 € |
| Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento | 0% | 10% | | 18.252,09 € |
| Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità) | 0% | 10% | | 18.252,09 € |
| IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO | | | 182.520,93 € | |

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.