



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Unità di missione per il Piano nazionale di ripresa e resilienza



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



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

IC R.SANZIO

Codice meccanografico

MCIC813001

Città

POTENZA PICENA

Provincia

MACERATA

Legale Rappresentante

Nome

NICOLETTA

Cognome

AMBROSIO

Codice fiscale

MBRNLT78H45G190I

Email

mcic813001@istruzione.it

Telefono

3401007296

Referente del progetto

Nome

Kristian

Cognome

Sensini

Email

kristian.sensini@icrsanzio.com

Telefono

3381280158

Informazioni progetto

Codice CUP

E14D23000350006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-17524

Titolo progetto

...Destinazione ...Futuro...

Descrizione progetto

Il progetto di innovazione che si intende realizzare con i fondi del PNRR assegnati mira ad una concreta riorganizzazione del Setting didattico-educativo, attraverso la quale la scuola, riappropriandosi energicamente del proprio ruolo formativo, in un'ottica di costante miglioramento dell'offerta educativa proposta, possa rispondere efficacemente ai bisogni formativi delle nuove generazioni di studenti. L'estrinsecazione di un agire scolastico, finalizzato al perseguimento del successo formativo di ciascun alunno non può esimersi da una rivoluzione metodologico-didattica che consenta di ridurre il gap culturale fra il tradizionale modus docendi, per anni imperante nel nostro sistema scolastico, e il modus discendi dei giovani alunni, si ritiene inoltre necessario offrire agli alunni gli strumenti operativi idonei a favorire un utilizzo consapevole delle tecnologie. Il progetto prevede sia l'implementazione delle dotazioni tecnologiche possedute, sia l'acquisto di strumentazioni innovative che consentano una didattica quotidiana inclusiva e personalizzata. L'Istituto, ponendo il fulcro dell'agire didattico sulle competenze più che sulle conoscenze, mira alla sollecitazione di competenze socio-emotive e trasversali quali la capacità di lavorare in gruppo; la capacità di comunicare; lo sviluppo del pensiero critico che nasce dal confronto quotidiano con i pari e con gli insegnanti; incremento delle capacità di autocontrollo e di Problem Solving. Lo spazio di apprendimento da rigido e preimpostato si trasformerà in ambiente mobile, partecipato e interattivo dove il percorso di apprendimento non sarà più frutto di uno studio subito e passivo, ma il risultato di un processo dinamico, dove lo studente sia reale protagonista nella costruzione del proprio sapere, affinché le competenze maturate siano validi strumenti di vita scolastica ed extra-scolastica. L'Istituto intende innanzitutto implementare la dotazione tecnologica delle classi mediante l'acquisto di otto Digital Board di nuova generazione, da allocare nelle aule rimaste sfornite, si prevede inoltre di acquistare degli Access Point al fine di potenziare la rete internet interna e garantire uno strumento più efficace e agevole dei dispositivi. Sarà quindi allestita un'aula immersiva interattiva corredata di contenuti e software didattici fruibili da tutte le classi dei due ordini di scuola. Altri due ambienti saranno costituiti da Kit di Realtà Virtuale ClassVR Premium, attraverso i quali ricreare stanze futuristiche che offrono agli studenti un posto centrale da cui iniziare le loro avventure, per consentire a studenti e insegnanti di accedere rapidamente e facilmente a contenuti educativi e applicazioni con il minimo sforzo e senza distrazioni, mantenendoli focalizzati sull'attività in corso. Il progetto prevede inoltre di implementare la dotazione dell'aula di informatica con tastiere multimediali attraverso le quali coniugare l'esigenza di innovazione e la tradizione musicale del nostro Istituto. L'acquisto di un set di tavolette grafiche favorirà un approccio innovativo sia per arte e tecnologia, sia per le diverse attività laboratoriali quale ad esempio la redazione giornalistica da anni presente nella scuola. L'Istituto si prefigge infine di allestire un'aula multidisciplinare multimediale con computer portatili ad uso di entrambi gli ordini di scuola presenti nel plesso.

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.).

L' Istituto R. Sanzio è costituito da una scuola dell' infanzia, una scuola primaria e una scuola secondaria di primo grado. Da diversi anni l'Istituto, a causa di una importante carenza strutturale degli edifici scolastici nel Comune, vive grandi difficoltà nella organizzazione e nella gestione degli spazi. A seguito della dichiarazione di inagibilità della scuola primaria nel 2016, per diversi anni le classi della primaria sono state ripartite in parte in una struttura riadattata, in parte nella sede della scuola dell'Infanzia e in parte nella sede della scuola secondaria. A seguito della dichiarazione di inagibilità anche di parte della sede della scuola dell'infanzia, dopo alcuni mesi, durante i quali due sezioni dell'infanzia e tre classi della scuola primaria sono state ospitate in un Istituto viciniore, le stesse sono state poi trasferite in strutture temporanee edificate nel giardino della scuola secondaria. A partire dall'anno scolastico 2022-2023 e fino a data da destinarsi, risultando inagibile anche il plesso della scuola secondaria, nella nuova sede di recente consegna da parte dell'Amministrazione locale, sono confluite tutte le classi della scuola primaria e della scuola secondaria, per un totale di 27 classi per l'anno scolastico corrente a fronte di una previsione di 26 classi per il prossimo anno scolastico. L'accorpamento dei due ordini di scuola in un unico plesso, e di conseguenza la carenza di spazi aggiuntivi, inferisce inevitabilmente negativamente sulla possibilità di individuare ambienti laboratoriali fisici dedicati. Grazie alla partecipazione all'Azione 13.1.2 Digital Board: trasformazione digitale nella didattica e nell'organizzazione del PON-FESR - REACT EU. Asse V , la scuola si è dotata di 8 Monitor inter.Promethean ActivPanel COB. 65 , 9 Monitor inter.Promethean ActivPanel COB. 75 e 6 Webcam Full HD, riuscendo quindi a dotare 17 aule di tecnologia innovativa. Le altre classi dispongono di una dotazione digitale di base con strumentazione obsoleta. E'presente un'aula informatica con 24 postazioni fisse di media qualità, 25 Pc Portatili lenovo i3 Touch, distribuiti nelle classi, 1 laboratorio mobile con 20 Ipad, 1 Mac, alcune stampanti, di cui una 3D , 2 videoproiettori. E'quindi necessario completare la dotazione digitale di 8/9 Dig. Board di nuova generazione da distribuire nelle classi rimaste sfornite e successivamente implementare la fornitura di tecnologie che consentano di costituire altri ambienti innovativi .

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' Istituto intende innanzitutto implementare la dotazione tecnologica delle classi mediante l'acquisto di otto Digital Board di nuova generazione ,da allocare nelle aule rimaste sfornite per mancanza di fondi, questo consentirà una importante innovazione metodologico-didattica attraverso strumenti che favoriscano una partecipazione attiva degli studenti al proprio percorso di apprendimento, strumento che diventa ancora più coinvolgente con l'utilizzo in contemporanea degli iPad già posseduti dall'istituto. Si prevede inoltre di acquistare degli Access Point al fine di potenziare la rete internet interna e garantire uno strumento più efficace e agevole dei dispositivi. Sarà quindi allestita un'aula immersiva interattiva corredata di contenuti e software didattici fruibili da tutte le classi dei due ordini di scuola. Altri due ambienti saranno costituiti da Kit di Realtà Virtuale ClassVR Premium, attraverso i quali ricreare stanze futuristiche che offrono agli studenti un posto centrale da cui iniziare le loro avventure, per consentire a studenti e insegnanti di accedere rapidamente e facilmente a contenuti educativi e applicazioni con il minimo sforzo e senza distrazioni, mantenendoli focalizzati sull'attività in corso. Il progetto prevede inoltre di implementare la dotazione dell'aula di informatica con tastiere multimediali attraverso le quali coniugare l'esigenza di innovazione e la tradizione musicale del nostro Istituto. L'acquisto di un set di tavolette grafiche favorirà un approccio innovativo sia per arte e tecnologia , sia per le diverse attività laboratoriali quale ad esempio la redazione giornalistica da anni presente nella scuola. L'Istituto si prefigge infine di allestire un'aula multidisciplinare multimediale con computer portatili ad uso di entrambi gli ordini di scuola presenti nel plesso.

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.)
Ambienti classe	8	Digital Board Interattive		Favorire la partecipazione attiva degli studenti al proprio percorso di apprendimento, reso più stimolante anche mediante l'uso sincrono degli Ipad già posseduti dall'Istituto.
Ambienti di apprendimento mobili a disposizione di tutte le classi	2	Kit di Realtà Virtuale ClassVR Premium		Attraverso stanze futuristiche offrire agli studenti ambienti di apprendimento stimolanti e coinvolgenti che facilitino i processi cognitivi in modo divertente ed entusiasmante.
Ambiente immersivo di Apprendimento	1	Aula immersiva		Motivare e coinvolgere gli alunni, ed allo stesso tempo migliorare la qualità del loro apprendimento, stimolare l'aspetto collaborativo, la riflessione e il learning by doing.
Ambiente innovativo musica digitale	1	Tastiere multimediali		Coniugando l'esigenza di innovazione e la tradizione musicale dell' Istituto favorire lo sviluppo maggiori competenze musicali, la capacità di progettare, imparare ad imparare, collaborare e

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				partecipare.
Aula multimediale e multidisciplinare	1	Netbook	Arredi Aule 4.0	Favorire lo sviluppo delle competenze chiave di cittadinanza, sollecitare la costruzione di apprendimenti agiti e consapevoli, mai passivamente subiti .
Ambiente innovativo arte-tecnologia e multidisciplinare	1	Tavolette grafiche		Stimolare partecipazione e la collaborazione, rendere le lezioni dinamiche e interattive, sollecitare la creatività e le competenze relazionali.

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

Le nostre classi 4.0 consentiranno una gestione flessibile delle attività didattico educative tramite la costituzione di ambienti di apprendimento che offrano la possibilità di arricchire la proposta formativa tramite tecnologie innovative e risorse educative aperte, nei quali il setting tradizionale possa essere rimodulato sulla base delle esigenze e delle finalità formative programmate in risposta ai bisogni degli alunni consentendo una didattica dinamica, dove lo studente possa rendersi protagonista attivo del proprio apprendimento con attività disciplinari e interdisciplinari, esprimendo le proprie potenzialità in un ambiente stimolante e gratificante. Grazie alle tecnologie di cui si prevede l'acquisto sarà implementata una didattica esperienziale, che, supportata da attività cooperative e collaborative, da un lato si prefiggerà di favorire la trasformazione delle conoscenze acquisite in abilità e competenze rafforzando l'interazione tra studente, docente, contenuti e risorse, dall'altro costituirà un cardine essenziale dell'agire educativo dell'istituto la cui principale finalità è contribuire alla formazione di nuove generazioni di cittadini attivi e consapevoli che abbiano maturato adeguate competenze relazionali e sociali. Gli ambienti collaborativi e multidisciplinari previsti nei plessi di scuola primaria e l'ambiente di didattica attiva alla scuola secondaria saranno utilizzati da tutte le classi durante l'orario curricolare e per eventuali attività extracurricolari programmate in un'ottica di ampliamento dell'offerta formativa.

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.

Gli ambienti che si intendono realizzare mirano a supportare la personalizzazione dell'apprendimento e l'inclusione. L'implementazione della dotazione digitale nelle aule è pensata per sviluppare le conoscenze, le abilità e le attitudini digitali e lo sviluppo del pensiero critico nei confronti delle nuove tecnologie, come previsto dal quadro europeo delle competenze digitali dei cittadini (DIgComp 2.2). In linea con l'obiettivo 5 dell' Agenda 2030 l'attivazione delle metodologie didattiche individuate consentono di ridurre gli stereotipi di genere e supportare le alunne e gli alunni nella costruzione di una identità di uguaglianza civile, vivendo relazioni cooperative e contraddistinte dal rispetto reciproco. Allo stesso tempo, le stesse metodologie, consentono di attivare azioni di reale inclusione rivolte a tutti gli alunni della classe.

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 declinerà le varie proposte e seguirà la progettazione delle singole azioni, la realizzazione delle stesse e l'integrazione con il contesto classe/aule e con il curricolo. Attualmente è composto da: animatore digitale, Funzioni Strumentali PTOF, Piano di Miglioramento e Tecnologia, collaboratori del dirigente, dirigente scolastico. Gli incontri si potranno svolgere in plenaria o in piccoligruppi, a seconda delle circostanze e delle necessità. Per l'organizzazione e la gestione delle attività si realizzeranno incontri in presenza o a distanza, utilizzando materiali e documenti condivisi.

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 formazione del personale punterà all'uso efficace e pedagogico della strumentazione acquistata e alla implementazione delle metodologie di insegnamento/apprendimento attive e collaborative. È plausibile un momento sostanziale di formazione iniziale, allargata a tutto il personale dell'istituto, seguito da percorsi di formazione continua nel corso degli anni. La formazione avverrà anche attraverso lo scambio di buone pratiche, con il supporto del team digitale, e la creazione di repository di materiali fruibili da docenti e studenti. Molte risorse formative per docenti e studenti saranno messe liberamente a disposizione dai produttori stessi. Le azioni di formazione saranno finanziate con fondi successivi.

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	680

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	14	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%		62.593,71 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		20.864,56 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		10.432,28 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		10.432,28 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				104.322,83 €

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

25/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.