



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

I.I.C. V. MESSINA PALAZZOLO A.

Codice meccanografico

SRIC85400T

Città

PALAZZOLO ACREIDE

Provincia

SIRACUSA

Legale Rappresentante

Nome

SARA

Cognome

LA ROCCA

Codice fiscale

LRCSRA74C55D122C

Email

sara.larocca@istruzione.it

Telefono

3297927746

Referente del progetto

Nome

Emanuela

Cognome

Gallo

Email

emanuela.gallo79@gmail.com

Telefono

3339572423

Informazioni progetto

Codice CUP

J14D22007620006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-23738

Titolo progetto

Palazzoloacreide4.0

Descrizione progetto

Con l'Azione 1 del Piano Scuola 4.0, nell'Istituto Comprensivo "V. Messina" di Palazzolo Acreide ci si propone, in linea con il PTOF, di superare il concetto di aula tradizionale per realizzare aule-laboratorio tali da poter allestire un setting funzionale alle specificità delle varie discipline ed operare anche in modo interdisciplinare finalizzando l'azione formativa a far acquisire conoscenze e competenze. Si tratterà di ambienti stimolanti atti ad una didattica di tipo laboratoriale. Mediante la predisposizione di arredi, materiali, libri, strumentazioni, device e software si organizzeranno ambienti adattabili alle attività che in esse verranno svolte, in particolare: compiti di realtà; metodologia della Flipped classroom, cooperative learning, attività di ricerca, progettazione e collaborazione tra pari; osservazione, sperimentazione e creazione. La peculiarità non è solo quella di creare ambienti dove si fa uso di strumenti digitali, ma dove si applica la ricerca continua di una metodologia che punta alla motivazione e al coinvolgimento degli alunni.

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 si compone di 6 plessi: la sede centrale (che ospita i locali della presidenza e della segreteria, la scuola secondaria di 1° grado); tre plessi di scuola dell'infanzia e due di scuola primaria. Nella sede centrale sono presenti: 1 laboratorio di informatica fisso, 1 laboratorio di informatica mobile e 12 monitor digitali interattivi touch screen in tutte le classi della Scuola Secondaria di I grado acquistati grazie al relativo progetto PON indirizzato a questo obiettivo. Questa dotazione sarà potenziata e arricchita ulteriormente con nuovi accessori e setting. Sempre nella sede centrale, sono presenti: 1 laboratorio scientifico, 1 laboratorio musicale mobile, 1 aula magna adibita a biblioteca classica, 1 palestra. Nei due plessi della Scuola Primaria si trovano 3 laboratori di informatica, 5 monitor digitali interattivi al plesso D'Albergo e 3 al plesso Fava, 1 biblioteca, 2 palestre. Nella sede centrale è presente 1 laboratorio di informatica con dispositivi mobili e fissi alcuni dei quali obsoleti, 1 aula magna adibita anche a biblioteca classica. Nei plessi della Scuola Primaria la maggior parte delle LIM non sono pienamente funzionanti. La scuola è dotata inoltre di tavoli modulari che si rivelano ora particolarmente adatti a riconfigurare gli ambienti in chiave flessibile. I dispositivi per lavorare in gruppo che andremo ad acquisire andranno invece ad arricchire la dotazione di dispositivi che la scuola ha già acquistato grazie ai finanziamenti dello Stato durante il periodo emergenziale. In questo modo potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione.

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.

Finalità didattiche: 1. Agevolare i processi di apprendimento delle competenze chiave; 2. Favorire l'inclusione digitale, incrementando l'accesso al Web, le competenze digitali e la fruizione di informazioni e servizi online tra studenti di contesti sociali svantaggiati o studenti BES, DSA e disabili; 3. promuovere e sostenere l'innovazione per il miglioramento continuo della qualità dell'offerta formativa e dell'apprendimento, fornendo modelli e strumenti per valutare il proprio lavoro e per identificare, valorizzare e utilizzare efficacemente le risorse disponibili, per promuovere un migliore riconoscimento delle proprie potenzialità e dei risultati raggiunti dagli studenti; garantire a questi ultimi le competenze necessarie per un efficace orientamento in uscita 4. Realizzazione di un ambiente interattivo e collaborativo per favorire l'apprendimento ed il lavoro in team; 5. Permettere di praticare in modo consapevole il metodo sperimentale in ambito dello studio delle Scienze; 6. Trasformare la classe in una comunità di apprendimento che superi i confini spaziali dell'aula.

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.)
SEDE CENTRALE SECONDARIA	12	48 notebook	2 carrelli per notebook	conversione dal vecchio metodo di insegnamento (lezione frontale), ad un'esperienza moderna di apprendimento, interattiva e coinvolgente

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
SEDE PRIMARIA FAVA	7	4 digital board	1 carrello per notebook	conversione dal vecchio metodo di insegnamento (lezione frontale), ad un'esperienza moderna di apprendimento, interattiva e coinvolgente
SEDE PRIMARIA D'ALBERGO	11	6 digital board	2 carrelli per notebook	conversione dal vecchio metodo di insegnamento (lezione frontale), ad un'esperienza moderna di apprendimento, interattiva e coinvolgente
SEDI PRIMARIA E SECONDARIA	3	strumenti stem - robotica - software per disciplina	sedute per rapida configurazione del setting d'apprendimento	conversione dal vecchio metodo di insegnamento (lezione frontale), ad un'esperienza moderna di apprendimento, interattiva e coinvolgente

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

La progettualità proposta è in linea con quanto definito all'interno del PTOF dell'Istituto. L'attività progettata insieme alle altre azioni inserite nel PTOF sono finalizzate alla formazione di cittadini attivi, preparati ad essere protagonisti della vita sociale e dei contesti professionali in ottica di una produttività matura in una dimensione internazionale. Il presente progetto mira alla conversione dal vecchio metodo di insegnamento (lezione frontale), ad un'esperienza moderna di apprendimento, interattiva e coinvolgente che consenta, grazie all'allestimento di classi tecnologicamente avanzate, di esplorare, comunicare e imparare un modo di pensare digitale. L'intento dell'iniziativa è quello di realizzare ambienti di apprendimento adatti ad un utilizzo costante e diffuso delle tecnologie nella quotidianità scolastica, al fine di verificare come e quanto l'impatto possa intervenire nei processi formativi in un'epoca di trasformazioni dei linguaggi della comunicazione e della diffusione dei saperi. L'utilizzo delle tecnologie rappresenta una direzione di insegnamento/apprendimento con ampie potenzialità in quanto, oltre ad attivare un più forte coinvolgimento degli alunni proponendo un ambiente didattico accattivante, offre la possibilità di sperimentare nuove modalità di apprendimento e di relazione tra piccoli gruppi, tra il singolo e il gruppo, creando così nuove comunità d'apprendimento. L'obiettivo ultimo della scuola è porre l'alunno e l'alunna al centro del progetto educativo, creando le condizioni ottimali per garantire loro il successo scolastico e la loro piena realizzazione, come persone e come cittadini e cittadine. L'attività didattica sarà orientata verso il superamento dei modelli trasmissivi aprendosi a scenari di sperimentazione che superano lo spazio fisico dell'aula. In particolare: compiti di realtà; metodologia della Flipped classroom, cooperative learning attività di ricerca, progettazione e collaborazione tra pari; osservazione, sperimentazione e creazione. Il setting formativo dovrà favorire l'inclusione, il lavoro sinergico tra pari, la lotta alla dispersione scolastica, promuovendo il successo formativo di ogni alunno. L'implementazione del digitale nelle aule, soprattutto con la dotazione di dispositivi personali per gli studenti e piattaforme di gestione e condivisione, è pensato per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno.

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.

Il punto di forza dell'organizzazione è il lavoro di gruppo, il lavoro sinergico tra pari che favorisce l'inclusione, sollecita alla riflessione, al dialogo, al confronto, alla stimolazione di tutti i componenti verso un obiettivo comune. La metodologia didattica applicata mira a coinvolgere lo studente ad acquisire le cosiddette soft skills: una sempre maggiore autonomia nel lavoro, abitudine al problem solving, alla gestione del tempo, alla gestione degli aspetti socio-emotivi. L'adozione di tecnologie e soluzioni digitali permetterà di sfruttare le risorse informatiche per lo sviluppo e la valorizzazione delle abilità degli alunni con situazioni BES (Bisogni Educativi Speciali) e stimolarne la partecipazione proattiva alle attività di gruppo, favorendo una didattica inclusiva. Integrare le attività didattiche studiate appositamente per venire incontro ad alunni con disabilità, grazie all'utilizzo di mappe concettuali, contenuti multimediali, software dedicati.

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 alternerà momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici garantiti dalle tecnologie e da file 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

Parte delle tecnologie individuate si basa su risorse formative per docenti e studenti messe liberamente a disposizione dai produttori: andremo a prevedere, nel corso dell'anno 2023 e più intensamente a partire dal 2024/2025 momenti di formazione, condivisione e confronto su materiali rivolti sia ai docenti che agli studenti stessi, specie a quelli delle prime classi. In questo modo ci assicureremo un bagaglio gratuito di risorse ed esperienze condivise da cui partire.

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	500

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%		77.875,61 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		25.958,53 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		12.979,26 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		12.979,26 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			129.792,66 €	

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

23/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.