



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

TORRENOVA

Codice meccanografico

MEIC877005

Città

TORRENOVA

Provincia

MESSINA

Legale Rappresentante

Nome

ANTONINA

Cognome

GAGLIO

Codice fiscale

GGLNNN59A71G377I

Email

antoninaggl@gmail.com

Telefono

3383044213

Referente del progetto

Nome

tindarella

Cognome

fasolo

Email

tittyfasolo@gmail.com

Telefono

3281258168

Informazioni progetto

Codice CUP

C14D22003540006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-22502

Titolo progetto

In Classe e FuoriClasse... per una didattica innovativa

Descrizione progetto

Nell'ambito del Piano Scuola 4.0, il progetto didattico dell'I.C di Torrenova si propone di innovare ulteriormente la pratica didattica attraverso una riscrittura di spazi e strumenti didattici utilizzati quotidianamente da docenti e studenti. Tutto questo sarà possibile grazie all'integrazione di tecnologie avanzate per la didattica, nuovi ambienti e nuovi modelli pedagogici che costituiranno i cardini di un progetto inserito nel PDM con l'obiettivo di migliorare i dati evidenziati nel R.A.V. soprattutto per quel che riguarda le prove INVALSI con l'obiettivo di rendere sempre più efficace anche l'apprendimento degli alunni con bisogni educativi speciali. Dal punto di vista delle metodologie, la scuola costruirà percorsi di formazione volti ad implementare il Cooperative learning, il Debate, lo Spaced Learning ed il Task based learning, per consentire agli studenti di sviluppare preziose competenze chiave e trasversali, secondo il Quadro europeo delle competenze, con particolare attenzione agli obiettivi di cittadinanza. Gli spazi aperti delle classi, scomposte in zone dedicate a diverse necessità, con arredi che al bisogno hanno la possibilità di essere modificati per ridefinire l'uso dei diversi ambienti, saranno complementari a spazi comuni ripensati per confrontarsi e apprendere in modo destrutturato, per potenziare ancora meglio le cosiddette soft-skills. La scuola intende, inoltre, dotarsi anche delle migliori tecnologie per l'allestimento di spazi dedicati allo STEAM.

Data inizio progetto prevista

16/03/2023

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.).

Gli spazi interessati all'intervento riguardano venti aule didattiche e laboratori della scuola primaria e secondaria trasformate in ambienti di apprendimento innovativi. Tali ambienti saranno realizzati nei plessi della scuola Primaria e Secondaria dei tre comuni su cui ricade l'istituto: Torrenova, Rocca di Caprileone e San Marco d'Alunzio. Nei plessi sono già presenti arredi scolastici tradizionali (scrivanie, sedie, banchi, armadi e librerie) acquisiti nel tempo tramite misure sia statali che comunitarie ed anche con forniture dell'ente proprietario della scuola. Inoltre, tutti i plessi dell'Istituto sono dotati di schermi interattivi, due classi della scuola Secondaria hanno in dotazione tablet per gli alunni e i docenti. Ogni laboratorio possiede lim e/o schermo interattivo funzionante, pc fissi e/o portatili, ma le attrezzature e gli arredi, in alcuni casi obsoleti, devono essere implementati ed integrati al fine di rispondere alle caratteristiche richieste dal piano PnRR 4.0 Next generation classroom.

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.

Gli interventi sono progettati per tutti i plessi della scuola primaria e della Scuola Secondaria dei tre Comuni su cui ricade l'istituto. Parte delle attrezzature tecnologiche, che si prevede di acquistare, sarà destinata ad implementare i laboratori esistenti, parte all'allestimento di aule completamente digitalizzate. Per la Scuola Secondaria, ad esempio, si prevede la creazione di un ambiente dedicato (Aula Magna della sede centrale), attrezzato con proiettore interattivo, strumentazioni per la sperimentazione della realtà aumentata così da diventare uno spazio aperto destinato anche a momenti di condivisione scuola-famiglia-territorio. Inoltre, saranno implementati tutti i laboratori esistenti (multimediale, linguistico, scientifico e artistico). Nella Scuola Secondaria sono previste anche classi 4.0 totalmente digitalizzate al fine di potenziare le competenze trasversali degli alunni in maniera più coinvolgente, attiva e collaborativa. Anche nella scuola Primaria, oltre all'implementazione delle dotazioni già in uso, l'intervento interesserà sia alcune classi che spazi comuni dove realizzare laboratori di Making, Coding e Robotica. Le finalità didattiche ed educative di questi nuovi spazi riguardano la promozione della partecipazione consapevole, responsabile e autonoma degli studenti alle attività comuni, l'acquisizione di comportamenti volti all'accettazione, al rispetto, alla solidarietà verso l'altro nella comunità di appartenenza, l'acquisizione di conoscenze, competenze e capacità che li portino ad una formazione culturale tale da consentire loro di riflettere sulla realtà e orientarli positivamente verso valori quali la democrazia, la giustizia, la pace, il rispetto per l'ambiente. Si punterà inoltre ad aumentare la motivazione in tutti gli studenti, incrementare il successo scolastico, potenziare la funzione formativa della scuola collegandola con il territorio e facendo di essa un polo di aggregazione.

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.)
Classi 4.0	15	connessione, schermo digitale, dispositivi per la possibile fruizione a distanza di tutte le attività, software e contenuti disciplinari o interdisciplinari, disponibili anche sul cloud	arredi modulari e flessibili per consentire rapide riconfigurazioni	Gli alunni, tramite creazione di oggetti di apprendimento (digitali e non) associati al dialogo tra tutte le discipline, raggiungeranno consapevolezza delle proprie competenze e conoscenze
Ambienti di apprendimento linguistico	2	"Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch su carrello, sistema audio e cuffie personali professionali, software lingue multi utente e di gestione classe, sistema videoconferenze	Arredi flessibili e modulari per garantire basso impatto ambientale. Tavoli ignifughi, alta resistenza chimico-fisica e sedute con slitta per facilitare pulizia pavimenti ed ergonomiche multiposizione	Soluzione pronta all'uso adatta a creare lezioni interattive ed inclusive che rende l'apprendimento efficace dei contenuti
Ambienti di apprendimento STEAM	3	connessione, schermo digitale, dispositivi per la possibile fruizione a distanza di tutte le attività, accesso al catalogo digitale, raccolta di risorse digitali di base, software e contenuti disciplinari	arredi modulari e flessibili per consentire rapide riconfigurazioni	spazio di apprendimento che favorisca un approccio induttivo e attivo, favorisca lo sviluppo di un ragionamento critico e logico sulle esperienze condotte allo scopo di aumentare il livello di interesse

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

Il processo di innovazione è strettamente legato alla trasformazione degli ambienti di apprendimento ma presuppone delle scelte organizzative e di progettazione che investono tutta la struttura scolastica e si traducono in azioni concrete di accompagnamento e formazione e azioni di riprogrammazione e ripensamento dell'organizzazione intera; ciò si traduce in scelte che prevedono un'organizzazione più flessibile e adattiva anche del tempo scuola, che vede l'alunno al centro del processo di apprendimento, impegnato e protagonista del proprio processo di apprendimento. I nuovi spazi dovranno essere a disposizione di tutti gli studenti e dovranno anche contenere strumenti, arredi e software per gli alunni BES e che possano permettere di svolgere attività in piccoli gruppi che possano risultare inclusive. L'hardware sarà finalizzato a sfruttare le potenzialità della G-Suite for Education, una piattaforma collaborativa che l'Istituto utilizza. I nuovi ambienti di apprendimento, con arredi modulari, dotazioni tecnologiche, schermi interattivi collegati al cloud saranno in linea con i metodi di insegnamento-apprendimento già sperimentati dai docenti negli ultimi anni e quindi già in uso (flipped classroom, cooperative learning, ricerca-azione), è indubbio che potranno essere sperimentati con profitto anche metodi nuovi. La versatilità degli spazi innovativi, inoltre, favorirà l'apprendimento attivo, l'inclusione e la personalizzazione dei percorsi, contribuendo allo sviluppo di responsabilità che consoliderà le abilità cognitive e meta cognitive degli studenti.

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.

Tutti gli ambienti di apprendimento rappresenteranno un ecosistema equilibrato di interazione , condivisione e cooperazione che favorirà l'integrazione delle tecnologie e delle metodologie tradizionali ed innovative, rendendo gli alunni soggetti attivi, rispettando i tempi e gli stili di apprendimento di ciascuno ; accessibilità, inclusività, flessibilità, comfort saranno le caratteristiche peculiari che mirano all'abbattimento delle differenze e al superamento del divario di genere e promuovendo le pari opportunità e l'inclusività. Le attività proposte, collaborative e laboratoriali, in gruppi misti, consentiranno a studenti e studentesse in ugual misura di approcciare ed approfondire attività utili a definire meglio le loro competenze, anche in funzione di una scelta professionale che sia la più libera possibile, costruita unicamente sui loro desideri e sulle loro effettive inclinazioni, senza alcun preconcetto.

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, costituito dal Dirigente Scolastico, dall'Animatore Digitale, dalle Funzioni strumentali (PTOF; INCLUSIONE e Valutazione) e dai collaboratori del Dirigente, dopo una prima ricognizione delle dotazioni in uso nell'istituto e un' analisi dei bisogni , avvia la progettazione per la realizzazione dei nuovi ambienti di apprendimento, contestualmente procede alla revisione e all'adattamento degli strumenti di programmazione della scuola , dal PTOF al Curricolo scolastico, al sistema di Valutazione(griglie) degli apprendimenti integrandolo con le competenze digitali, trasversali in riferimento al Dig.Comp2.2.. Periodicamente il gruppo di Progetto supporterà l'Animatore Digitale negli incontri con la comunità dei docenti per approfondire tematiche e creare spazi di confronto e autoriflessione,

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

Sarà attivata la formazione del personale docente, di taglio tecnologico/digitale ma, soprattutto, motivazionale, mirato a far comprendere la facilità di utilizzo degli strumenti dell'ambiente di apprendimento e i relativi benefici. Saranno oggetto di formazione: -Uso e gestione delle apps della piattaforma G-Suite for Education -Didattica in classe virtuale -Comunicazione digitale tra pari e tra gruppi -Calendario scolastico condiviso -Archiviazione online -Scrittura collaborativa -Editor di testo, foglio elettronico e presentazioni online -coding, robotica educativa - Si prevede di diffondere queste competenze tramite corsi di formazione interni o tramite la collaborazione con associazioni esterne. La formazione sarà supportata dall'app Classroom di G Suite, consentendo la formazione a distanza e l'e-learning

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	600

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	20	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%		110.729,37 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		31.636,96 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		0,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		15.818,48 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			158.184,81 €	

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

21/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.