



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.C. "FELICE FATATI"

Codice meccanografico

TRIC81800Q

Città

TERNI

Provincia

TERNI

Legale Rappresentante

Nome

ILARIA

Cognome

SANTICCHIA

Codice fiscale

SNLRLI79M67L117G

Email

tric81800q@istruzione.it

Telefono

0744241265

Referente del progetto

Nome

Ilaria

Cognome

Santicchia

Email

tric81800q@istruzione.it

Telefono

0744241265

Informazioni progetto

Codice CUP

B44D23000590006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-24700

Titolo progetto

A scuola di futuro

Descrizione progetto

Grazie ai fondi PNRR intendiamo realizzare ambienti fisici di apprendimento innovativi nei plessi interessati dal target assegnato (tre plessi di Scuola Primaria ed uno di Secondaria I grado). La proposta progettuale prevede di innovare gli ambienti già in uso potenziando la propria dotazione tecnologica che sia effettivamente confacente ai metodi della "didattica attiva", vale a dire un ambiente che funga da vera e propria "cassetta degli attrezzi" che permetta di: - gestire i gruppi di livello - organizzare spazi e tempi di lavoro - individuare le attività collaborative - scegliere i contenuti più significativi e gli strumenti più adatti per le attività collaborative - preparare i materiali d'apprendimento - individuare le strategie di aiuto tra alunni - reinterpretare il ruolo del docente come coach. Gli ambienti saranno riprogettati ed allestiti con un setting funzionale alle specificità della disciplina stessa adeguando lo spazio di lavoro a una didattica attiva di tipo laboratoriale, predisponendo arredi, materiali, libri, strumentazioni, device tecnologici, software, ecc. La diversa disposizione e tipologia degli arredi e la possibilità di modularli in base alle svariate esigenze, consentirà agli alunni di vivere l'esperienza del laboratorio in maniera più accattivante e piacevole, dove sarà possibile collaborare e confrontarsi.

Data inizio progetto prevista

24/02/2023

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, curriculari, 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.).

Da una ricognizione effettuata si dispone di: - SCUOLA PRIMARIA CAMPOMAGGIORE TN 1 Lim con videoproiettore non funzionante; 3 armadi; 3 tappeti morbidi; 1 stampante laser. - SCUOLA PRIMARIA CAMPOMAGGIORE TP 1 stampante. - SCUOLA PRIMARIA GABELLETTA 1 stampante 3d; 1 robotino coding; 2 lim digitali multifunzione (senza videoproiettore); 1 stampante - fotocopiatrice - scanner". - SCUOLA PRIMARIA CESI STAZIONE 1 lim con videoproiettore; 1 stampante; 1 fotocopiatrice. - SCUOLA SECONDARIA I GRADO 1 carrello di ricarica per laptop; 14 notebook ACER Travelmate P238M 13,3" 4gb con SO Windows 10; 11 notebook HP 250 G7 ; 4 lim Campusboard 78" touch complete di proiettore Hitachi CPD27WN complete di SW easyteach e staffa proiettore, casse amplificate a parete e cavi di collegamento TS4080L1281632; 2 Monitor touch Philips 65BDL3552T; 2 LIM interattiva 80"-83" con videoproiettore; attrezzatura laboratorio STEM con kit accessori.

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.

- SCUOLA PRIMARIA CAMPOMAGGIORE TN: si intende allestire n. 3 aule laboratorio per attività interattive e inclusive (n.1 laboratorio polifunzionale con monitor e software, tappeto digitale + arredo; n. 1 laboratorio scientifico con Lim Touch e software + arredo; n. 1 laboratorio artistico/musicale con Lim Touch con software, stampante 3D + arredo. Inoltre si intende attrezzare uno spazio condiviso con la Secondaria di circa 90 mq con angolo relax + arredo e zona di lettura con tablet/chromebook, software e cuffie per biblioteca digitale + arredo) + piccoli interventi edilizi. - SCUOLA PRIMARIA CAMPOMAGGIORE TP: si intende allestire n. 3 aule laboratorio per attività interattive e inclusive (n. 1 laboratorio STEM, per il quale si richiede monitor/lim touch, software, tablet, tappeto digitale + arredo; n. 1 laboratorio artistico-musicale, per il quale si richiede monitor/lim touch, software, stampante 3D + arredo; n..1 laboratorio realtà aumentata per il quale si richiede monitor/lim touch, software e tablet. - SCUOLA PRIMARIA GABELLETTA: si intende allestire n 4 aule laboratorio di cui 2 fisse e 2 a rotazione, per attività interattive e inclusive + arredo (n.1 laboratorio informatico/fisso per il quale si richiede hardware e software; n.1 laboratorio di realtà aumentata e immagini 3D/fisso per il quale si richiede Lim touch e tablet, tappeto digitale; n.1 aula umanistica/a rotazione con Lim touch, software interattivi; n.1 laboratorio Stem/a rotazione con Lim touch, software. - SCUOLA PRIMARIA CESI: si intendono allestire n.2 aule con monitor, tablet e software per attività multidisciplinari e di inclusione, tappeto digitale + arredo. - SCUOLA SECONDARIA I GRADO: si intendono allestire n. 4 ambienti per aree didattiche, di cui 2 fissi e 2 a rotazione (n. 1 area artistica, n. 1 tecnico-scientifica, n. 1 umanistica, n. 1 linguistica). Si richiedono: digital board, dispositivi digitali con carrelli per la ricarica e set di indirizzo e caratterizzanti, software dedicati e Kit per laboratorio linguistico, soluzioni STEM, strumenti per la creatività digitale, dispositivi di lettura e scrittura per agevolare l'inclusione e la comunicazione, arredi specifici (tavoli modulari/componibili, armadi, sedute ergonomiche). Si intende condiviso l'ambiente polifunzionale già descritto in Primaria Campomaggiore TN.

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.)
laboratorio polifunzionale	1	monitor, tappeto digitale software	banchi modulari e sedute, armadi	apprendimento attraverso il metodo learning by doing e inquiry learning fondato sull'esperienza e sull'indagine
laboratorio scientifico	1	lim touch, software	banchi modulari e sedute, armadi	apprendimento attraverso il metodo learning by doing e inquiry learning fondato sull'esperienza e sull'indagine
laboratorio artistico-musicale	1	lim touch, software, stampante 3D	banchi modulari e sedute, armadi, strumentazione per la manipolazione	apprendimento attraverso il metodo learning by doing e inquiry learning fondato sull'esperienza e sull'indagine
laboratorio STEM	1	lim touch, software, tappeto digitale, tablet	banchi modulari e sedute, armadi	apprendimento attraverso il metodo learning by doing e inquiry learning fondato sull'esperienza e sull'indagine
laboratorio artistico-musicale	1	lim touch, software, stampante 3D	banchi modulari e sedute, armadi, strumentazione per la manipolazione	apprendimento attraverso il metodo learning by doing e inquiry learning fondato sull'esperienza e sull'indagine
laboratorio realtà aumentata	1	lim touch, software, tablet	banchi modulari e sedute, armadi, strumentazione per la manipolazione	apprendimento attraverso il metodo learning by doing e inquiry learning fondato sull'esperienza e sull'indagine
laboratorio informatico	1	hardware, software	banchi modulari e sedute, armadi	apprendimento attraverso il metodo learning by doing e inquiry learning fondato sull'esperienza e sull'indagine
laboratorio realtà aumentata	1	lim touch, software, tablet	banchi modulari e sedute, armadi, strumentazione per la manipolazione	apprendimento attraverso il metodo learning by doing e inquiry learning fondato sull'esperienza e sull'indagine
aula umanistica	1	lim touch, software	banchi modulari e sedute, armadi	apprendimento attraverso il metodo learning by doing e inquiry learning fondato sull'esperienza e sull'indagine
laboratorio STEM	1	lim touch, software	banchi modulari e sedute, armadi	apprendimento attraverso il metodo learning by doing e inquiry learning

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				fondato sull'esperienza e sull'indagine
aula polifunzionale	2	monitor, software, tappeto digitale, tablet	banchi modulari e sedute, armadi, tende oscuranti	apprendimento attraverso il metodo learning by doing e inquiry learning fondato sull'esperienza e sull'indagine
area lettura e condivisione	1	tablet/chromebook, software, cuffie per audiolibri	banchi modulari e sedute, armadi, arredo morbido per angolo relax	raggiungimento/potenziamento delle competenze cognitive, emotive e relazionali
ambiente artistico, tecnico-scientifico, umanistico, linguistico	4	digital board, dispositivi digitali con carrelli, software dedicati, Kit per laboratorio linguistico, soluzioni STEM, strumenti per creatività digitale, dispositivi di lettoscrittura per inclusione	banchi modulari e sedute, armadi	apprendimento attraverso il metodo learning by doing e inquiry learning fondato sull'esperienza e sull'indagine

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

Le nostre aule avranno la caratteristica di essere mobili, attive e flessibili, con la possibilità di cambiarne la configurazione adattandola all'attività che si intende svolgere, in un clima disteso e collaborativo che vede alternarsi momenti di ricerca e studio che favoriscono l'apprendimento, a momenti di espressione creativa; un ambiente dove l'insegnante non fa la classica lezione frontale ma è garantito l'apprendimento attraverso il metodo learning by doing e inquiry learning fondato sull'esperienza e sull'indagine di laboratorio. Gli studenti ruoteranno all'interno degli ambienti dedicati utilizzando spazi nuovi che faciliteranno la concentrazione, e l'utilizzo di metodologie attive quali: apprendimento per problemi (Problem Based Learning), storytelling, apprendimento per progetti (project based learning), dibattito critico (Debate), classe capovolta (Flipped Classroom), apprendimento per investigazione (inquiry based learning), apprendimento cooperativo (cooperative learning). Queste metodologie mettono al centro la creatività, l'inventiva, la fantasia degli studenti. Le nuove tecnologie acquisite permetteranno di sviluppare "competenze trasversali" necessarie a garantire l'apprendimento lungo tutto l'arco della vita e contribuiranno al raggiungimento delle competenze cognitive, emotive e relazionali che permettano all'alunno di pensare in maniera critica e creativa, di ragionare e riflettere in maniera autonoma e a promuovere le abilità relazionali di alunni con bisogni speciali, facilitando l'apprendimento.

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.

La realizzazione degli ambienti come descritta andrà a supportare l'esperienza d'apprendimento e consentirà di promuovere processi dove agli alunni diventeranno costruttori del proprio sapere. Le tecnologie andranno a sostenere l'apprendimento di tipo esperienziale attraverso l'applicazione di una didattica ibrida che consenta di raggiungere tutti gli studenti compresi quelli che non potranno essere in classe, o che saranno costretti ad assentarsi per alcuni periodi. I vantaggi del digital learning sono evidenti, e aprono la strada per: programmare percorsi personalizzati e individuali; rendere la strategia didattica più adattiva e migliorarne dunque l'efficacia e la versatilità; stimolare l'ottenimento di competenze di apprendimento e autocritica, attraverso la metabolizzazione dell'errore e i successivi sforzi di miglioramento e di self-empowerment.

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

Riunione programmatica del think tank; lavoro autonomo dei sottogruppi per plesso e condivisione del materiale su drive; riunione di definizione e socializzazione delle proposte avanzate; definizione del progetto secondo le indicazioni del form in piattaforma ed inserimento a cura del DS e dell'Animatore Digitale.

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

Formazione docenti a livello didattico e strumentale; socializzazione delle innovazioni con le famiglie al fine di preparare già nell'ambiente domestico la transizione tecnologica e le positive ricadute in termini di uso consapevole del digitale.

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	630

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	17	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%		76.006,64 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		25.335,54 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		12.667,77 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		12.667,77 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			126.677,72 €	

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

27/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.