



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Unità di missione per il 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. BALOTTA

Codice meccanografico

MEIC899002

Città

BARCELLONA POZZO DI GOTTO

Provincia

MESSINA

Legale Rappresentante

Nome

LUIGI

Cognome

GENOVESE

Codice fiscale

GNVLGU73C04A638Z

Email

genovese.luigi73@gmail.com

Telefono

0909761133

Referente del progetto

Nome

CONCETTA

Cognome

BUCCA

Email

tittisalvo@alice.it

Telefono

0909761133

Informazioni progetto

Codice CUP

G64D22007230006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-10609

Titolo progetto

Una scuola digitale per la società dell'apprendimento

Descrizione progetto

Premessa: la fluidità dei processi comunicativi innescati dalle ICT si scontra con ambienti fisici non più idonei all'interno di contesti educativi in continua evoluzione. Questo porta a ripensare spazi e luoghi prevedendo soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base alle attività svolte. All'interno di spazi così concepiti trovano terreno fertile il coinvolgimento e l'esplorazione attiva dell'alunno, i legami cooperativi e lo star bene a scuola. L'obiettivo non è soltanto quello della digitalizzazione della scuola, ma è altresì quello di renderla centrale nell'evoluzione della società verso contesti e stili di vita profondamente diversi, integrando ambienti fisici con ambienti digitali in un nuovo territorio, creando nuovi abitanti. Finalità: -Favorire la transizione digitale dalle aule classiche alle aule ibride. -Favorire un ecosistema di apprendimento. -Favorire il global curricular approach GCA. -Migliorare le competenze trasversali soft skills. -Migliorare la gestione e l'utilizzo delle tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento; -Incentivare l'utilizzo di strumenti e strategie digitali per migliorare le pratiche di valutazione; -Incentivare l'utilizzo delle tecnologie digitali per favorire una maggiore inclusione, personalizzazione e coinvolgimento attivo degli alunni; -Incentivare gli alunni ad utilizzare in modo creativo e responsabile le tecnologie digitali per attività riguardanti l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere personale e la risoluzione dei problemi. -Migliorare l'Offerta formativa. Obiettivi Creare un ambiente di apprendimento più coinvolgente, inclusivo, accattivante e motivante. -Promuovere metodologie didattiche innovative e l'utilizzo delle ICT al fine di migliorare il livello delle competenze. -Rafforzare negli alunni la consapevolezza della propria identità digitale, in un'ottica di prevenzione e contrasto del 'cyberbullismo', di educazione alla comunicazione digitale e ad un uso corretto e consapevole di Internet. -Favorire l'inclusione digitale incrementando l'accesso a internet, le competenze digitali e la fruizione di informazioni e servizi online tra alunni di contesti sociali svantaggiati o alunni con BES. -Permettere agli alunni di diventare attori attivi nel processo di apprendimento, arrivando a creare in prima persona contenuti didattici integrativi da presentare sia come prodotti "finiti", condivisibili che come processi didattici utili da cui trarre una formazione trasversale veramente efficace. Risultati attesi: favorire: -l'apprendimento attivo con una pluralità di percorsi e approcci; -l'apprendimento collaborativo, interazione sociale alunni/docenti; -la motivazione ad apprendere e il benessere emotivo; -l'apprendimento tra pari, problem solving, co-progettazione; -l'inclusione e personalizzazione della didattica; Consolidare: -le abilità cognitive e metacognitive: pensiero critico, pensiero creativo, imparare ad imparare ed autoregolazione; -le abilità sociali ed emotive: empatia, autoefficacia, responsabilità e collaborazione; -le abilità pratiche e fisiche: uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale.

Data inizio progetto prevista

16/02/2023

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, 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 ambienti su cui si intende intervenire riguardano i tre plessi di scuola primaria e precisamente : Plesso di Salita Carmine verranno aggiornate n°2 classi utilizzate dalle I e II e verrà ammodernato il laboratorio. Plesso di Piazza Verga verranno aggiornate n°6 classi utilizzate dalle I e II e verrà ammodernato il laboratorio. Plesso di Pozzo Perla verranno aggiornate n°3 classi utilizzate dalle I e II e verrà creato un nuovo laboratorio. Allo stato attuale sono presenti le LIM nelle aule e nei laboratori che verranno sostituite dai nuovi Monitor Touch multimediali. Sono presenti gli arredi ordinari, banchi singoli monoposto che sono stati forniti dal MI durante il periodo dell'emergenza COVID_19. Nei due plessi di Pozzo Perla e Piazza Verga è stato realizzato il progetto FESR Azione 13.1.1 "Cablaggio strutturato e sicuro all'interno degli edifici scolastici" e l'azione FESR 10.8.1 con l'Assessorato alla Pubblica Istruzione della Regione Sicilia per il plesso Salita Carmine. Sono previsti arredi modulari per consentire rapide configurazioni: frontale, partecipato, cooperativo, discussione e restituzione.

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.

Le aule previste con il sistema ibrido in totale sono: $2+6+3=n°11$ e n°1 ambiente di apprendimento dedicato per ogni singolo plesso di scuola primaria per un totale di $n°11+3=14$ ambienti. Nei singoli ambienti di scuola primaria si prevedono: Dotazioni digitali: -la fornitura di Monitor Touch per sostituire la LIM esistente e collocazione della stessa in altri ambienti. -notebook wi-fi per il collegamento tra la piattaforma virtuale, i monitor ed i tablet wi-fi; -n°1 tablet wi-fi; -software e app innovativi per la didattica delle varie discipline di scuola primaria; -dispositivi per: la promozione di scrittura e lettura, delle STEM, integrazione tra aula fisica e ambiente/piattaforma virtuale, pensiero computazionale; Arredi innovativi: -parete attrezzata, sistema integrato per esporre, scrivere e condividere appunti a servizio del docente e degli alunni; Nel laboratorio che verrà realizzato/ammodernato in ogni plesso, n°3 totale, si prevedono: Dotazioni digitali: -la fornitura di Monitor Touch per sostituire la LIM esistente che verranno reimpiegate; -n°14 notebook wi-fi per il collegamento tra la piattaforma virtuale, i monitor ed i tablet wi-fi; -n°1 tablet da 10.6" wi-fi; -software e app innovative per la didattica disciplinare o interdisciplinare; -stampante 3D con software relativo; -proiettore e visore per la realtà virtuale e metaverso; -Piattaforma on line didattica; Arredi innovativi: -n°1 carrello porta notebook e porta-tablet; -arredi modulari innovativi per consentire rapide riconfigurazioni in relazione ai contenuti disciplinari/interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate; -moduli tribunetta, banchi a U, arredo tecnico, spazio più tranquillo dove condividere e confrontarsi, una zona «debate» a integrazione e complemento delle normali attività didattiche. -contenitori innovativi; Gli ambienti saranno ridisegnati in termini di: inclusività, accessibilità, comfort, flessibilità, integrazione tra interno ed esterno.

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.)
Aule di prima e seconda di scuola primaria	11	-Monitor Touch. -notebook wi-fi per il collegamento tra la piattaforma virtuale, monitor e tablet; -software e app innovativi per la didattica; -dispositivi per promozione: scrittura, lettura, STEM	-parete attrezzata, sistema integrato per esporre, scrivere e condividere appunti a servizio del docente e degli alunni;	Favorire: -un ecosistema di apprendimento. -il global curricular approach GCA. -le competenze trasversali "soft skills" -la gestione e l'utilizzo delle tecnologie digitali nei processi d'insegnamento.
Laboratori	3	-Monitor Touch; -n°14 notebook wi-fi; -n°1 tablet wi-fi; -software e app per la didattica; -stampante 3D con software; -proiettore e visore per la realtà virtuale e metaverso; -Piattaforma on line;	-n°1 carrello porta notebook e portatable; -arredi modulari innovativi per consentire rapide riconfigurazioni; spazio più tranquillo dove condividere e confrontarsi; - contenitori innovativi;	Favorire: -un ecosistema di apprendimento. -il global curricular approach GCA. -le competenze trasversali "soft skills" -la gestione e l'utilizzo delle tecnologie digitali nei processi d'insegnamento.

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

Le aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Questo, unito alle nuove tecnologie acquisite, permetterà di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e le attività cooperative, in cui gli alunni lavoreranno su progetti in modo attivo per arrivare a potenziare all'interno di ciascuna aula anche problem posing e problem solving. Si miglioreranno, grazie ai nuovi strumenti e setting, le competenze digitali della comunità scolastica, consentendo l'accesso puntuale, attivo e consapevole da parte di alunni e docenti, questo non solo per arrivare a delle conoscenze da considerarsi fine ultimo, quanto per apprendere e accedere al digitale e di viverlo in modo consapevole, sicuro, critico. Gli insegnanti hanno l'opportunità di accompagnare e guidare gli alunni nei loro primi passi digitali per infondere giudizio, sviluppare la loro capacità critica e in generale insegnare come fare buon uso del mondo online. I ragazzi preferiscono sperimentare, esplorare e scoprire la conoscenza. "Imparare facendo" fa parte degli approcci educativi più innovativi ed efficaci. Ad esempio, grazie alla tecnologia, sarà possibile creare contenuti interattivi. Questa tipologia di contenuto è molto più efficace per attirare l'attenzione e coinvolgere maggiormente gli alunni. L'interattività aumenterà la loro partecipazione e li aiuterà ad apprendere e maturare i concetti. La produzione di contenuti digitali che si metteranno in atto in modo puntuale grazie ai nuovi strumenti acquisiti, infatti, comporta un bagaglio di competenze e strumenti sempre più articolato e complesso e richiede competenze adeguate, che vanno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Occorrono, infatti, non solo competenze tecnologiche e operative, ma anche competenze logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. L'obiettivo è di trasformare i nostri alunni, da consumatori a "consumatori critici" e "produttori" di contenuti e architetture digitali. Una delle sfide formative forse più impegnative che ci si propone è relativa allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazioni complesse e strutturate, nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale.

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 pensati vogliono supportare la personalizzazione avanzata dell'esperienza d'apprendimento. Le tecnologie prescelte favoriscono l'apprendimento esperienziale. L'implementazione della dotazione comune, digitale, di base vuole garantire esperienze di apprendimento con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. Le aule, mobili e flessibili, offriranno la possibilità di cambiare la configurazione in base alle attività disciplinari, interdisciplinari e delle metodologie adottate. Questo, unito alle nuove tecnologie, permetterà di promuovere attività cooperative, collaborative attraverso la didattica esperienziale e inclusiva; una didattica di qualità considerata uno stile d'insegnamento che rispetta e capitalizza le differenze individuali. Gli alunni, da consumatori, diventeranno "produttori" di contenuti digitali, al centro dei nuovi ambienti creati, in modo che possano esprimersi nel modo a loro più congeniale e costruire, ognuno, il proprio sapere.

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

All'interno dell'istituzione scolastica sarà costituito un gruppo di progettazione. Composto da personale interno e/o esterno in possesso di esperienze/competenze pertinenti (animatore digitale, figure strumentali,...etc.). In particolare verrà effettuata: -la puntuale ricognizione delle dotazioni digitali in possesso dell'Istituto e del segnale internet presente nei vari ambienti; -il disegno (design) degli ambienti di apprendimento fisici e virtuali. -la progettazione didattica basata su pedagogie innovative adeguate ai nuovi ambienti e l'aggiornamento degli strumenti di pianificazione. -la previsione delle misure di accompagnamento per l'utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici; -saranno effettuate riunioni on-line ed in presenza per progettare, seguire e monitorare tutto il processo in itinere; seguirà il collaudo e la certificazione della regolare esecuzione.

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

L'istituzione scolastica aderirà alle iniziative di formazione ed accompagnamento effettuate dal MIM, dall'USR Sicilia anche tramite l'equipe territoriale. Si formerà inizialmente il team che fa parte del gruppo di progettazione esecutiva e seguirà a "cascata" la formazione degli altri docenti e personale scolastico relativo. Verranno condivise le buone pratiche per verificare l'effettivo raggiungimento degli obiettivi prefissati. Il monitoraggio del processo sarà continuo ed in itinere.

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	106

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%		73.760,00 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		19.300,00 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		8.152,56 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		8.300,00 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			109.512,56 €	

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

22/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.