



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

"S. MOTTURA"

Codice meccanografico

CLIS01200P

Città

CALTANISSETTA

Provincia

CALTANISSETTA

Legale Rappresentante

Nome

LAURA

Cognome

ZURLI

Codice fiscale

ZRLRA61E68B429Q

Email

clis01200p@istruzione.it

Telefono

0934591280

Referente del progetto

Nome

Francesco

Cognome

Giusti

Email

francesco.giusti80@gmail.com

Telefono

3284561940

Informazioni progetto

Codice CUP

G94D22004240006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-20647

Titolo progetto

Scuola ONLIFE

Descrizione progetto

A seguito dell'emergenza sanitaria dovuta al Covid19 abbiamo acquisito la consapevolezza che la scuola sia una istituzione irrinunciabile e infrastrutturale di una società. Per ripartire bisognerà dare nuovo significato al tessuto delle relazioni, immaginando una scuola dagli spazi aperti, che preveda autonomia, strumenti ibridi, interdisciplinarietà e anche ricerca del talento, anche attraverso lezioni e momenti personalizzati. Una scuola nuova è possibile, se si riesce ad immaginarla ONLIFE, termine coniato dal filosofo Luciano Floridi per indicare una nuova visione di società senza separazione tra la Realtà e la Rete. La proposta progettuale nasce quindi dalla consapevolezza di una scuola che si arricchisca degli strumenti digitali ma che racchiuda contesti estesi di apprendimento, un continuum di metri didattici, con un territorio che diventi luogo diffuso di apprendimento, anche attraverso luoghi "aumentati" per esperienze. La didattica a distanza "d'emergenza" va dunque sostituita con una competenza innovativa consolidata ed integrata, attraverso una formazione diffusa e risorse condivise. Va istituito un sistema di norme di comportamento che – al pari di quelle valide offline per la sicurezza nelle aule e nei corridoi – riescano a regolamentare anche la vita dell'online, affinché questi strumenti possano diventare risorse sicure, da utilizzare in modo sistematico ma oculato, con competenza ed attenzione, nell'ONLIFE che ci attende. Il progetto sarà volto principalmente all'acquisizione di nuove tecnologie, in quanto, per gli arredi, partiremo dalle dotazioni già in essere nell'istituto (banchi monoposto facilmente movibili) che verranno integrate da ulteriori unità dinamiche e modulari di forma differente, che consentiranno una maggiore libertà nell'organizzazione degli spazi. La fluidità degli arredamenti romperà la staticità classica degli ambienti integrando lo spazio nel metodo didattico. Per ciò che concerne le tecnologie necessarie alla configurazione degli ambienti innovativi, le aule dell'istituto risultano già in possesso di una dotazione comune di base (LIM, notebook, PC Desktop) recentemente acquisita grazie alle risorse provenienti dai PON FESR, dal PNSD e dai finanziamenti statali per l'emergenza sanitaria. Ogni setting d'aula, diversificato per ciclo di studio ed indirizzo, verrà quindi integrato, per il biennio, da strumenti di didattica immersiva (hardware e software) e per il triennio, da una dotazione di dispositivi personali (Notebook) a disposizione di studenti dotati di software per la fruizione di contenuti virtuali, multimediali e interattivi.

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 può contare su una dotazione di arredi (banchi monoposto facilmente riposizionabili) e di strumenti tecnologici di recente acquisizione (LIM 65" con carrello mobile, Notebook e PC desktop), prevalentemente ottenuti grazie alle risorse di provenienza nazionale e comunitaria stanziata durante il periodo dell'emergenza sanitaria (PonFESR "Digital Board" Avviso 28966 del 06/09/2021, Art. 231, c. 1, D.L. 34/2020, Art. 58 comma 4 DL 23 luglio 2021, D.M. 187/2020, Art. 120 D.L. 18/2020, Art. 21, C.1, D.L. 137/2020, PON FESR "Smart Class" Avviso 11978 del 15/06/2020, PNSD Art. 32, D.L. 22/03/2021, n. 41). I nuovi acquisti consentiranno di completare ed integrare la dotazione già in possesso arricchendola di strumenti e contenuti ancora più 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.

Il progetto è finalizzato alla realizzazione, all'interno dell'istituto, di n. 19 ambienti di apprendimento innovativi, diversificati per cicli di studio (n. 6 classi biennio e n. 13 classi triennio) ed indirizzo e che permettano agli alunni di andare anche oltre a quello che è il semplice spazio fisico, aprendosi a una dimensione on-life. A livello educativo e didattico, i mesi trascorsi ci hanno insegnato che il digitale non è un semplice strumento, ma un luogo. I nuovi ambienti consentiranno di esplorare, ricercare, conoscere, sfruttando al meglio lo strumento digitale per implementare l'esperienza didattica, rendendola innovativa e ricca di spunti utili. Il progetto sarà volto principalmente all'acquisizione di nuove tecnologie, in quanto, per gli arredi. Si partirà dalle dotazioni già in essere nell'istituto (banchi monoposto facilmente movibili) che verranno integrate da ulteriori unità dinamiche e modulari di forma differente, che consentiranno una maggiore libertà nell'organizzazione degli spazi. La fluidità degli arredamenti romperà la staticità classica degli ambienti integrando lo spazio nel metodo didattico. Per ciò che concerne le tecnologie necessarie alla configurazione degli ambienti innovativi, le aule dell'istituto risultano già in possesso di una dotazione comune di base (LIM, notebook, PC Desktop) recentemente acquisita grazie alle risorse provenienti dai PON FESR, dal PNSD e dai finanziamenti statali per l'emergenza sanitaria. Per le sei classi del biennio, la proposta progettuale prevede l'acquisto di software, hardware e strumenti di didattica immersiva per la costruzione di lezioni coinvolgenti e interattive con la realtà virtuale e aumentata modificando la logica strettamente disciplinare con la quale si affrontano le lezioni in classe. Le aule resteranno fisse ma si lavorerà su configurazioni flessibili dispositivi hardware (visori) facilmente trasportabili su carrelli mobili in modo da supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili di ora in ora. Le classi del triennio, indipendentemente da ogni setting disciplinare, saranno servite da una dotazione di dispositivi personali (Notebook) a disposizione di studenti e docenti, che saranno posti su carrelli mobili per la ricarica, la salvaguardia e la protezione degli stessi, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. I dispositivi saranno dotati di software per la fruizione di contenuti virtuali, multimediali e interattivi.

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 biennio	6	Strumenti di didattica immersiva (hardware e software)	Banchi modulari che consentiranno una maggiore libertà nell'organizzazione degli spazi	Migliorare, con la realtà aumentata, la qualità dell'apprendimento degli alunni che, interagendo tra loro, si relazionano in modo rinnovato e coinvolgente.
Classi IV e V	13	Dispositivi individuali (Notebook) per studenti e carrelli mobili per la ricarica, la salvaguardia degli stessi. Software per la fruizione di contenuti virtuali, multimediali e interattivi.	Banchi modulari che consentiranno una maggiore libertà nell'organizzazione degli spazi	Promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo

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

L'acquisto di software, hardware e strumenti di didattica immersiva consentirà la costruzione di lezioni coinvolgenti e interattive con la realtà virtuale e aumentata, modificando la logica strettamente disciplinare con la quale si affrontano le lezioni in classe. Sarà privilegiata la didattica laboratoriale, l'esplorazione di fenomeni quotidiani della realtà circostante osservati da punti di vista diversi. La realtà V/R può migliorare la qualità dell'apprendimento degli alunni che, interagendo tra loro, si relazionano in modo rinnovato e coinvolgente. Le nuove tecnologie acquisite, permetteranno di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo, per arrivare a potenziare all'interno di ciascuna aula anche problem posing e problem solving. Andremo poi a potenziare le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso attivo e consapevole alle risorse digitali per apprendere un modo di accedere al digitale e di viverlo in modo consapevole, sicuro, critico. La produzione di contenuti digitali che metteremo in atto comporta un bagaglio di competenze e strumenti molto articolato e complesso e richiede competenze adeguate, che vanno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Occorrono competenze tecnologiche e operative, logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. L'aspirazione è quella di trasformare i nostri studenti, da consumatori a produttori di contenuti e architetture digitali.

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.

Lo sviluppo cognitivo e l'apprendimento vengono favoriti da una sequenza di canali con effetti crescenti: canale sensoriale, canale multisensoriale, canale multisensoriale interattivo (senso + azione). I sistemi di RV e gli ambienti tridimensionali sonori e interattivi consentono un maggiore livello di coinvolgimento e di partecipazione da parte del soggetto, il quale, inserito in un ambiente tridimensionale strutturato e complesso, acquisisce l'opportunità di interagire con oggetti e situazioni simulate come se fossero realmente presenti. La RV permette di riprodurre situazioni complesse della vita quotidiana e situazioni ambientali e sociali in grado di stimolare il soggetto in maniera simile al corrispondente contesto reale, consentendo di poter modulare l'intensità della durata dell'esperienza in funzione delle esigenze del soggetto contribuendo ad annullare le diversità fisiche reali.

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, composto da figure professionali dotate di specifiche competenze, alternerà momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici. Per quanto riguarda le infrastrutture di progetto, ovvero gli strumenti necessari all'organizzazione e alla gestione delle attività come luoghi di lavoro, esse fondamentalmente consisteranno in fogli di lavoro condivisi (Pacchetto Microsoft Office), documenti di testo, videoconferenze e un puntuale calendario condiviso delle risorse.

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

Una rivoluzione come questa necessita di una specifica formazione iniziale dei docenti alle pedagogie innovative e del personale addetto alla gestione tecnologica delle Next Generation Classroom. L'obiettivo è preparare i docenti e di conseguenza gli studenti agli imminenti scenari della formazione immersiva, del metaverso e della mixed reality.

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	366

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	19	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%		114.672,76 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		15.200,00 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		8.200,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		12.000,00 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			150.072,76 €	

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.