



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. "G.GARIBALDI - G.PAOLO II"

Codice meccanografico

TPIC829001

Città

SALEMI

Provincia

TRAPANI

Legale Rappresentante

Nome

SALVINO

Cognome

AMICO

Codice fiscale

MCASVN63A06A176O

Email

tpic829001@istruzione.it

Telefono

0924982254

Referente del progetto

Nome

Francesco

Cognome

Mendola

Email

francescomendola61@gmail.com

Telefono

3384304066

Informazioni progetto

Codice CUP

J64D22002990006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-12275

Titolo progetto

La mia scuola è ...mobile

Descrizione progetto

La multimedialità, è sempre stata intesa nella nostra scuola, come strumento trasversale alle varie discipline e tramite lo studio dell'informatica e l'uso dei dispositivi ci permette affrontare l'approccio alle discipline curricolari in modo olistico. Tale attività stimolerà i docenti e gli alunni a sperimentare nuove esperienze didattiche ed a trasformare l'approccio dei processi di apprendimento/insegnamento in attività didattiche innovative e tutto ciò avrà una ricaduta sia sui docenti sia sugli alunni. Target Docenti: - Acquisire competenze informatiche; - Supportare il loro livello di autonomia informatica/multimediale; - Contribuire allo sviluppo di una nuova cultura progettuale per l'arricchimento dei curricula disciplinari e per la -prevenzione delle situazioni di disagio - fornire materiale per l'uso delle Digital Board, software, Siti - organizzare corsi di Coding e robotica per alunni e Genitori Target Alunni: - promuovere l'alfabetizzazione informatica degli alunni - aumentare la motivazione e l'interesse alle attività didattiche attraverso l'uso di strumenti informatici, multimediali e telematici - recuperare fenomeni di svantaggio sociale, culturale e psicofisico - accrescere le competenze culturali nei vari ambiti disciplinari e le abilità cognitive attraverso concetti e metodi informatici, multimediali e telematici - potenziare le capacità creative degli alunni attraverso attività di laboratorio - sviluppare le abilità metacognitive attraverso le attività di progettazione. Per quanto riguarda le condizioni/ stato aule, strumentazione e ambienti di apprendimento, attualmente abbiamo, numerose lavagne interattive installate in molte classi, secondo criteri di assegnazione prestabiliti; ma esse sono a disposizione e condivise da tutte le insegnanti di una classe/interclasse che lo desiderano. Parallelamente stiamo cercando di sviluppare sempre più le competenze individuali per utilizzare al meglio queste preziose risorse e le insegnanti che utilizzano le lavagne interattive cooperano tra di loro per raccogliere materiale riguardante attività svolte con i ragazzi e indicazioni di lavoro da proporre ai colleghi. Questo potrà contribuire ad ampliare sempre più la diffusione dell'utilizzo della multimedialità nella pratica scolastica.

Data inizio progetto prevista

01/03/2023

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.).

La nostra istituzione scolastica comprende tre ordini di scuola: INFANZIA-PRIMARIA-SEC. DI I GRADO con un numero di alunni complessivo di 1058, e dislocato in dodici plessi compresi tra i Comuni di Salemi e Gibellina per un totale di 62 classi. Gli spazi di apprendimento esistenti sono rappresentati principalmente dalle classi. In alcune sedi non ci sono spazi di apprendimento ulteriori e per tale motivo abbiamo richiesto nel progetto un sistema IBRIDO, che prevede l'ampliamento ed il potenziamento delle attrezzature, dei dispositivi e degli arredi presenti negli spazi di apprendimento esistenti (aule) e la realizzazione di nuovi spazi di apprendimento innovativi nei plessi dove sono presenti ambienti che permettono tale realizzazione. La nostra scuola, ha sempre creduto che la multimedialità, la digitalizzazione rappresenta l'istruzione del futuro, quindi abbiamo sempre prestato interesse ed investito sul digitale, partecipando, sia ai progetti strutturali (FESR) sia ai progetti didattici (FSE) che presupponevano interventi strutturali e di formazione mirati allo sviluppo delle nuove tecnologie informatiche ad uso della didattica. Per tale motivo, la nostra istituzione scolastica possiede un quasi sufficiente numero di attrezzature e dispositivi tecnologici in classe (vedi lavagne interattive e Notebook di classe) ma che hanno bisogno di essere integrate e in alcuni casi sostituiti. Per quanto riguarda gli arredi, a parte due nuovi laboratori scientifici in due plessi su dodici, sono completamente mancanti sia nelle aule sia negli altri spazi di apprendimento. Questo è la finalità che vorremmo perseguire con questo progetto in forma IBRIDA, potenziando le risorse esistenti, con l'acquisto di arredi e dispositivi di laboratori digitali mobili, ma principalmente puntando sulla realizzazione di nuovi spazi laboratoriali specifici.

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.

La nostra istituzione scolastica intende potenziare e migliorare gli ambienti di apprendimento esistenti attraverso l'acquisto di Lavagne interattive, notebook e software e laboratori digitali per l'apprendimento della lingua inglese (laboratori linguistici) per la didattica integrata. Inoltre creare, dove sussistono le condizioni, la realizzazione di nuovi ambienti di apprendimento sempre laboratoriali per lo studio approfondito ed integrato della matematica e delle scienze, della robotica (laboratori scientifici/robotica) e laboratori artistici e musicali. Attraverso la realizzazione di questo progetto si intende raggiungere alcune delle finalità didattiche che nei tre ordini di scuola possono essere sintetizzate nei seguenti punti: - educare ai media - Favorire la conoscenza dello strumento/dispositivo digitale a scopo didattico. - Sostenere l'alfabetizzazione informatica. - Favorire la trasversalità delle discipline. - Facilitare il processo di apprendimento. - Favorire il processo di inclusione. - Fornire nuovi strumenti innovativi a supporto dell'attività didattica. - Promuovere situazioni collaborative di lavoro e di studio. - Sviluppare creatività e capacità di lavorare in gruppo. - Promuovere azioni di cittadinanza attiva. - Utilizzare in modo critico, consapevole e collaborativo la tecnologia.

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 Artistico-Musicale	2	- Lavagna interattiva	Armadi - sedie - tavoli da lavoro- attrezzature specifiche	ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva. Utilizzare consapevolmente gli strumenti, e le tecnologia
laboratorio scientifico/robotico	4	lavagne interattive- notebook - software- microscopi digitali - Visori VR	Armadi - sedie - tavoli da lavoro- attrezzature specifiche	usare in maniera corretta gli strumenti, eseguire le istruzioni per svolgere le diverse fasi di un esperimento - organizzare le conoscenze apprese, rielaborarle e rappresentarle -
Laboratori linguistici mobili	12	lap-tab multimediali per uso linguistico - software per la comunicazione	Piani di lavoro	favorire la partecipazione e l'integrazione degli alunni - accedere alle informazioni in una maniera rapida e semplice - potenziamento della creatività
Potenziamento degli ambienti educativi esistenti	7	Lavagne interattivi - Notebook - software didattici	Armadi e piani di lavoro	Potenziamento degli strumenti didattici e laboratoriali necessari a migliorare la formazione e i processi di innovazione - Passare da didattica unicamente trasmissiva a didattica attiva.

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

Subito dopo la realizzazione di quanto previsto dal progetto la nostra istituzione scolastica aggiornerà il Piano Triennale dell'Offerta Formativa, descrivendo le azioni didattiche e digitali che verranno posti in essere dopo il potenziamento dei nuovi ambienti di apprendimento. il PTOF illustrerà in modo dettagliato come cambiano le linee didattiche, curricolari e metodologiche. La nuova didattica digitale, offre ai docenti la possibilità concreta di sperimentare l'insegnamento attivo capace di valorizzare la partecipazione del discente e di metterlo alla prova in un ambiente più reale, in un connubio di sapere e saper fare, da sempre poco sperimentato all'interno del nostro sistema d'istruzione. In un mondo in continua evoluzione la scuola deve necessariamente adeguarsi, lasciarsi contagiare, raggiungendo un livello di e-maturity superiore a quello dei suoi fruitori. Il proporre progetti per l'introduzione delle tecnologie in classe e la loro integrazione con le risorse tradizionali, contenuti digitali, learning objects, serious game, alternate reality game, piattaforme digitali di condivisione, progetti di edutainment, devono diventare strumenti di un'esperienza sistematica e strutturale e non episodica. Finalità principale del progetto è far comprendere agli alunni, ai docenti e alle famiglie che l'educazione digitale lifelong, rappresenta oggi il sistema più efficace per rendere gli studenti cittadini attivi, critici e consapevoli, oltre che soggetti più competitivi, in una società che fa dell'informazione digitale e della conoscenza i propri pilastri fondanti.

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.

Come già detto più volte la didattica digitale innovativa con l'uso continuo e consapevole della strumentazione informatica, è lo strumento che favorisce la parità di genere e garantisce uno strumento valido di integrazione della diversità. In questa ottica le tecnologie vengono messe in relazione non solo come ausili specifici o di sostegno, bensì come strumenti che si rivolgono a tutta la classe, che potenziano le competenze di tutti lavorando ad esempio sugli stessi materiali, ma a livelli differenti per rispondere ai diversi stili di apprendimento e ai diversi bisogni educativi presenti nelle classi. Naturalmente l'introduzione delle tecnologie nella didattica deve avvenire in modo graduale e adeguato al contesto della classe, per evitare che vada ad accrescere il divario tra persone con e senza disabilità, anziché favorire e facilitare l'inclusione e l'integrazione scolastica e sociale.

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 operativo del progetto è appositamente formato da diverse figure che sono coinvolte nella stesura dello stesso, partecipando secondo la loro professionalità e competenza ai vari step che il progetto prevede. Il Gruppo operativo, presieduto dal DS, dal punto di vista organizzativo opererà sia nelle fasi organizzative preliminari e stesura del progetto, sia nelle fasi di realizzazione seguendone i lavori e intervenendo, ove ci fosse bisogno, nella sistemazione di arredi, dispositivi ed attrezzature.

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

Saranno promosse da parte del Team digitale della scuola incontri di formazione e aggiornamento sull'utilizzo della strumentazione e dei dispositivi digitali acquistati, sempre in collaborazione con le ditte/società fornitrici del materiale. Per quanto riguarda il mentoring/tutoring il team digitale sarà sempre disponibile a seguire sotto l'aspetto tecnico i docenti che utilizzano le attrezzature e dispositivi previste nei nuovi ambienti di apprendimento che saranno realizzati o potenziati con questo progetto.

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	120

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	25	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%		159.094,51 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		19.776,00 €
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%		19.874,50 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			198.745,01 €	

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

17/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.