



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

IIS PASCAL-COMI-FORTI

Codice meccanografico

TEIS013005

Città

TERAMO

Provincia

TERAMO

Legale Rappresentante

Nome

CATERINA

Cognome

PROVVISIERO

Codice fiscale

PRVCRN59M59L103H

Email

caterina.provvisiero@istruzione.it

Telefono

0861245798

Referente del progetto

Nome

MARIO

Cognome

MANCINI

Email

mario-mancini@live.it

Telefono

3398887879

Informazioni progetto

Codice CUP

G44D22005230006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-18708

Titolo progetto

CAMBIARE PER SORPRENDERE E MOTIVARE !

Descrizione progetto

Con l'intervento si vogliono realizzare 16 ambienti di apprendimento dedicati a gruppi disciplinari omogenei tali da consentire la rotazione di tutte le classi del biennio pari a 8. In particolare se ne realizzeranno 2 per ogni classe rispettivamente una per le discipline umanistiche (italiano, storia, diritto e lingue straniere), una per le discipline tecniche e scientifiche (matematica, informatica, scienze integrate, disegno tecnico, geografia ed economia). L'aula dedicata alle discipline umanistiche sarà accogliente, con un'illuminazione adeguata e arredi che favoriscono la concentrazione e l'apprendimento. Sarà dotata di una lavagna interattiva, e un computer per la presentazione di materiale didattico. Accanto alle dotazioni tecnologiche, ci saranno scaffali o armadietti che conterranno libri, riviste e altre risorse pertinenti per le materie umanistiche. L'ambiente dell'aula sarà progettato per stimolare la creatività e la curiosità degli studenti, e potrebbe anche includere riproduzioni di opere d'arte, luoghi, o oggetti che evocano il pensiero critico e la riflessione. L'aula avrà enciclopedie digitali che offrono una vasta gamma di informazioni e dati storici e letterari, consultabili in formato digitale, software di analisi testuale, software di simulazione storica, software per lo studio delle lingue straniere. L'aula dedicata alle discipline tecniche e scientifiche sarà organizzata in modo funzionale, con arredi e attrezzature specifiche per sperimentazioni e attività pratiche. La disposizione dei banchi e delle sedute sarà configurata per favorire la collaborazione e il lavoro di gruppo. Tutte le aule designate sono già dotate dalla rete cablata e wifi per ottimale collegamento alla rete internet, e molte sono già equipaggiate con monitor digitali interattivi; tutte saranno implementate tecnologicamente con PC di cattedra ad alta prestazione grafica, di memoria e velocità, monitor interattivi, e software didattici disciplinari come già detto; I dipartimenti disciplinari ricopriranno un ruolo fondamentale per il funzionamento di tali aule in quanto saranno il motore dell'ideazione delle attività interdisciplinari che si potranno svolgere e delle metodologie didattiche innovative che vi saranno adottate.

Data inizio progetto prevista

01/04/2023

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.).

Si premette che la scuola ha a disposizione 12 aule libere per realizzare i nuovi ambienti oltre quelle già in uso per la didattica curricolare. Su 16 aule designate per il progetto, 8 sono già dotate di Monitor interattivi da 65"; tutte sono già collegate alla rete internet tramite cablaggio in fibra e wifi. I PC in dotazione alle aule necessitano di essere sostituiti per la naturale obsolescenza del prodotto e per supportare i nuovi software didattici da acquistare oppure open source, nonché la necessità grafica e di connessione ad alta velocità. 4 aule su 16 dispongono di banchi modulari a trapezio per la formazione di isole di lavoro. Per le aule che saranno allestite per le discipline umanistiche i banchi e le sedie già esistenti saranno riutilizzati. L'istituto inoltre sperimentando dall'anno 2018 la classe digitale senza zaino, con libri di testo cartacei sostituiti da versioni digitali, dispone di oltre 100 tablet che ogni anno assegna in comodato gratuito agli alunni che scelgono tale sperimentazione. Le dotazioni tecnologiche esistenti, PC, monitor 65", tablet e banchi modulari sono stati acquistati con fondi PON FESR.

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.

Come descritto in sintesi si vogliono realizzare 8 aule per lo studio delle materie umanistiche e 8 aule per le discipline tecnico scientifiche. L'aula per le discipline umanistiche sarà allestita in maniera tradizionale per l'ascolto frontale con i banchi disposti normalmente fronte cattedra, L'arredamento si completerà con l'introduzione di librerie poste sul perimetro e l'aula sarà abbellita con stampe (WALL PRINT) a muro che richiamano luoghi o eventi storici significativi. Per queste aule i banchi e le sedie già in dotazione saranno riutilizzati. Le aule individuate per questo intervento già sono dotate di Monitor interattivo. Per ognuna di queste aule nella postazione cattedra sarà posto un PC medie prestazioni con processore I7 scheda grafica dedicata, memoria RAM 16 GB e memoria di massa da 1 TB. Uno degli ambienti sarà dotato di un proiettore olografico per visionare personaggi storici, luoghi, opere, monumenti. L'aula è progettata per unire il tradizionale all'innovazione tecnologica, le classiche lezioni frontali saranno arricchite con la visione di prodotti multimediali sul monitor e contenuti olografici. Inoltre per consentire la realizzazione di prodotti multimediali da parte degli alunni ci sarà a disposizione una videocamera, un microfono, un software di video editing e un green screen. Per le 8 aule delle discipline tecnico scientifiche saranno acquistati monitor interattivi, per quelle che ne sono sprovviste pc a medie prestazioni, arredamento modulare, visori VR in comune per tutte con carrello trasportatore. Software disciplinari; Una classe scolastica rinnovata nell'arredamento e nella tecnologia può avere diversi vantaggi motivazionali per gli studenti. Ambiente stimolante: Una classe ben arredata può rendere l'ambiente più accogliente e confortevole per gli studenti, aumentando il loro benessere e la loro motivazione, può anche favorire la creatività degli studenti e ispirarli ad essere più creativi e innovativi nelle loro attività. Tecnologia: L'introduzione di tecnologia in classe può rendere l'apprendimento più interessante e coinvolgente per gli studenti, incoraggiando l'uso di tecnologie avanzate in modo sicuro e responsabile. Collaborazione: Uno spazio ben organizzato e arredato può incoraggiare la collaborazione tra gli studenti, promuovendo il lavoro di gruppo e l'apprendimento cooperativo. Gli obiettivi sono: aumento della motivazione e partecipazione per un apprendimento più profondo

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 DISCIPLINARI UMANISTICHE	8	PC di cattedra a media prestazioni; Monitor interattivo; software dedicati allo studio della letteratura della storia e delle lingue straniere	cattedra ,banchi modulari , armadi	studio delle discipline umanistiche in maniera innovativa e ludica
AULE DISCIPLINARI TECNICO SCIENTIFICHE	8	PC di cattedra a medie prestazioni , monitor interattivi , software per lo studio delle scienze e dell'economia	cattedra ,banchi modulari , armadi	studio delle discipline tecnico scientifiche in maniera innovativa e ludica

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

INNOVAZIONI ORGANIZZATIVE: Utilizzo di piattaforme digitali per la gestione delle attività didattiche, comunicazione tra studenti e docenti e per la valutazione degli apprendimenti. Adozione di modelli di organizzazione flessibili che consentano una maggiore personalizzazione dell'apprendimento, come l'apprendimento basato sulla progettazione, il lavoro di gruppo, la flipped classroom. **INNOVAZIONI DIDATTICHE:** Utilizzo di strumenti di realtà virtuale e aumentata per creare esperienze di apprendimento immersive e coinvolgenti. Utilizzo di video e podcast per fornire informazioni e spiegazioni aiutando gli studenti a comprendere i concetti in modo più efficace. Adozione di tecniche di insegnamento personalizzate, che tengano conto delle esigenze e delle abilità individuali degli studenti. **INNOVAZIONI CURRICOLARI:** Introduzione di nuovi argomenti e temi, come la cultura digitale, l'etica informatica e le competenze digitali. Integrazione di attività di apprendimento esperienziale, Adozione di un approccio interdisciplinare al curriculum, che consenta di esplorare le connessioni tra diverse discipline. **INNOVAZIONI METODOLOGICHE:** Utilizzo di metodologie di apprendimento attivo, che coinvolgono gli studenti in modo attivo nel processo , come il problem-solving, il project-based learning e , role playng ; Utilizzo di tecniche di gamification per incentivare la partecipazione degli studenti e renderla più coinvolgente. Utilizzo di strumenti di analisi dei dati per monitorare gli apprendimenti degli studenti e adattare il processo di insegnamento in base ai risultati.

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.

INCLUSIVITA': L'adozione di modelli di organizzazione flessibili consente una maggiore inclusività quanto tiene conto delle esigenze individuali. **PARI OPPORTUNITA':** L'adozione di tecniche di insegnamento personalizzate consente di rispondere alle esigenze individuali degli studenti, includendo anche quelli con disabilità o con bisogni educativi speciali, e promuovere così l'uguaglianza delle opportunità di apprendimento. L'introduzione di nuovi argomenti e temi, come la cultura digitale e le competenze digitali, garantisce una maggiore inclusione digitale e favorire l'accesso a competenze essenziali per la partecipazione attiva nella società in chiave europea. **SUPERAMENTO DEI DIVARI DI GENERE:** L'adozione di approcci interdisciplinari e l'integrazione di attività di apprendimento esperienziale favorisce le ragazze a partecipare a corsi e programmi che tradizionalmente sono stati maggiormente frequentati da ragazzi, come ad esempio le STEM.

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 sarà composto da: 1) Il Dirigente scolastico Responsabile unico di progetto RUP con il compito di coordinare il gruppo e monitorare lo svolgimento delle operazioni secondo le tempistiche previste; 2) Il referente del progetto con il compito di curare le comunicazioni tra i dipartimenti disciplinari e il gruppo di progettazione per adeguare gli ambienti alle esigenze dei docenti delle discipline coinvolte; di monitorare lo stato di attuazione della realizzazione e aggiornare la piattaforma; 3) Quattro docenti incaricati della progettazione degli ambienti; 4) Un assistente amm.vo per supportare il gruppo relativamente alle ricerche dei prodotti sul MEPA e per gestire la logistica delle lavorazioni di allestimento dei laboratori; Il gruppo si riunirà appena approvato il progetto e in base alle necessità ; sarà da subito effettuata una ricerca di mercato dei prodotti da acquistare sul MEPA, pervenuti i beni referente, progettisti e assistente seguiranno i lavori

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

Corsi di formazione su nuove metodologie didattiche e sull'utilizzo di nuove strumentazioni e software didattici; Disseminazione delle conoscenze mediante il mentoring e tutoring tra docenti già formati ed altri non ancora. Costituzione di un gruppo tecnico di manutenzione che verificherà quotidianamente il funzionamento delle attrezzature e fornirà consulenza tecnica di utilizzo ai docenti che ne faranno richiesta

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	200

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	12	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%		58.406,70 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		19.468,90 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		9.734,45 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		9.734,45 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				97.344,50 €

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.