



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. "TOMMASONE - ALIGHIERI"

Codice meccanografico

FGIC876009

Città

LUCERA

Provincia

FOGGIA

Legale Rappresentante

Nome

Francesca

Cognome

Chiechi

Codice fiscale

[REDACTED]

Email

[REDACTED]

Telefono

[REDACTED]

Referente del progetto

Nome

Gennaro

Cognome

Camporeale

Email

[REDACTED]

Telefono

[REDACTED]

Informazioni progetto

Codice CUP

D24D22004860006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-18300

Titolo progetto

Tommasone-Alighieri 4.0

Descrizione progetto

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.

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.).

Con la partecipazione all'avviso pubblico "Digital board: trasformazione digitale nella didattica e nell'organizzazione", il nostro Istituto ha acquistato 29 monitor digitali interattivi touch screen, riuscendo così a dotare tutte le classi della Scuola Secondaria di questo prezioso strumento che andremo a potenziare e ad arricchire ulteriormente con nuovi accessori. I 26 dispositivi mobili, acquistati grazie ai finanziamenti COVID, saranno arricchiti con una nuova dotazione utile per garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione. Con i finanziamenti FESR Smart Class la scuola è stata dotata di 4 notebook, 3 monitor touch e 3 armadi di ricarica uno per ciascun plesso. Con il bando STEM sono stati acquistati: 3 bee-bot, 1 Arduino, 1 Drone, 2 Makey Makey, 1 kit Ozobot, 9 visori, 1 fotocamera 360°, 1 stampante 3D, 1 software Campus Cabri Kids, 1 Kit Cody Roby, 1 kit per il tinkering. La scuola è dotata dei seguenti arredi: tavoli modulari a ribalta, sedie impilabili leggere, resistenti e colorate, perfette per le aule "ordinarie", alti sgabelli per i laboratori e sedie su ruote, che utilizzeremo per le aree comuni dell'istituto, perché ogni spazio vogliamo diventi un'occasione di apprendimento.

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.

Grazie ai fondi PNRR Piano Scuola 4.0 intendiamo realizzare, all'interno dell'Istituto 22 ambienti di apprendimento innovativi, che ci permettano di andare anche oltre a quello che è il semplice spazio fisico, aprendoci a una dimensione "on-life": dimensione vitale, relazionale, sociale e comunicativa, lavorativa ed economica, vista come frutto di una continua interazione tra la realtà materiale e analogica e la realtà virtuale e interattiva. Il progetto è volto principalmente all'acquisizione di nuove tecnologie per completare o sostituire quelle obsolete e si è programmato anche l'arredo di nuovi spazi comuni. Valorizzeremo e completeremo la dotazione di base delle aule con alcune Digital board che andranno ad integrare quelle già presenti nell'istituto e a posizionarne delle nuove in quegli ambienti attualmente sprovvisti, privilegiando anche superfici digitali di fruizione collettiva. Alla Scuola Primaria il progetto si articola nei seguenti obiettivi: 1. dotare di monitori interattivi tutte le n. 20 classi in sostituzione delle attuali LIM ormai obsolete; 2. creare un secondo e più innovativo laboratorio linguistico-multimediale immersivo in cui i piccoli alunni potranno imparare meglio la lingua inglese ed interagire conversando e ascoltando in situazione di immersione; 3. allestire un laboratorio innovativo musicale-motorio a realtà aumentata coerente con il percorso della scuola secondaria d'Istituto che ha corsi ad indirizzo musicale. Alla Scuola Secondaria gli obiettivi sono: 1. completare la dotazione innovativa digitale del laboratorio linguistico già presente; 2. realizzare un'aula immersiva tecnologico-scientifica per sperimentare il metaverso e per l'uso della stampante 3D (già presente) fruibile da tutte le classi dell'Istituto anche al fine di potenziare a largo raggio la creatività, la capacità di problem-solving e, in alcuni casi, anche competenze disciplinari più strettamente legate alle STEAM. La nostra scuola è centro certificatore Ei Pass e Cambridge. Ha aderito ai progetti di internazionalizzazione eTwinning ed Erasmus Plus.

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 scientifico-tecnologico	1	Aula immersiva composta da: schermi 75" 4K Workstation grafica con tavoletta grafica interattiva; Impianto audio; videocamera 4K a 360° Software raccolta di contenuti 3D; arena mobile 24 persone.	- 3 schermi da 75" 4K HDR Quantum LED, □ Workstation grafica □ Impianto audio • videocamera 4K a 360° • stampante 3d □ arena semicircolare, mobile su ruote, utilizzabile anche come libreria	Ambiente innovativo di apprendimento per sostenere il cambiamento delle metodologie e delle tecniche di apprendimento attivo e collaborativo e consolidare le abilità cognitive e metacognitive.
Laboratorio musicale-psicomotorio	1	Monitor Touch Interattivo 65", 4K UHD Strumenti per creare riprodurre e rappresentare graficamente suoni	- Monitor Touch Interattivo 65", 4K UHD -Pc - Workstation - Strumentario strutturato - tastiera di scrittura musicale Odlà	Il laboratorio come spazio per scoprire il mondo dei Suoni e della Musica partendo da esperienze motorie , di ascolto e sperimentazione, favorendo l'elaborazione delle proprie emozioni.
Laboratorio multimediale	1	Monitor interattivo -pc server all in one -pc allievi all in one -cuffie	- Postazione docente e scrivanie biposto per 24 allievi – -monitor interattivo - Rete multimediale didattica con cuffia microfonica	Ambiente di apprendimento in cui gli alunni possano lavorare insieme, in modo creativo e autonomo, svolgere esercitazioni, ricercare informazioni, comunicare, rielaborare e documentare esperienze.
Aule	20	Monitor digitali interattivi touch screen ad alte prestazioni fino a 40 tocchi simultanei, con galleria di contenuti didattici 3D e realtà aumentata e piattaforma per didattica a distanza	Monitor Touch 65", 4K UHD, fino a 40 tocchi simultanei dotati di Sistema Operativo Android 11 integrato compatibile con Windows, Android, macOS, iOS. CPU: ARM A55, RAM 4 GB, ROM 32 Altoparlanti integ	Trasformare la didattica in un'esperienza di apprendimento aumentata, potendo fruire di ampio spettro di strumenti e materiali didattici e agevolando l'acquisizione delle competenze e la cooperazione.

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

Sebbene l'occasione per innovare provenga da un'importante operazione di digitalizzazione delle scuole, le nuove tecnologie fungeranno da strumenti da integrare a delle già note metodologie attive che permettono di sviluppare nei discenti competenze socio-relazionali e didattiche fondate su uno scambio comunicativo attivo e costruttivo, che li veda protagonisti del loro processo di apprendimento. Un ambiente di apprendimento tecnologico infatti non garantisce di per sé il raggiungimento del successo formativo degli alunni e delle alunne. Gli insegnanti, nel loro ruolo di facilitatori, andranno dunque ad adottare le metodologie e le strategie che ritengono più adeguate per il gruppo classe di riferimento, integrandole con nuovi hardware e software nonché pensandole in ambienti di lavoro caratterizzati da una flessibilità dei setting. Il digitale, che costituisce il cuore dell'investimento Scuola 4.0 del PNRR, diventa così punto di partenza per rinnovare alla radice un processo di "innovazione" già in atto nella nostra Scuola. Le azioni connesse al Progetto "Tommasone - Dante Scuola 4.0" costituiscono infatti l'occasione per tutta la comunità scolastica di dotarsi degli strumenti utili alla pratica di metodologie attive, ritenute oggi le più efficaci al processo funzionale di insegnamento-apprendimento. Offrendo alla scuola l'opportunità di ripensarsi come sistema capace di rinnovare il proprio approccio didattico e la propria organizzazione curricolare ed extracurricolare sino a divenire una innovativa comunità di pratica capace di animare anche la comunità educativa territoriale, oltre all'occasione di allinearsi con il sistema educativo e formativo europeo. Per quanto riguarda l'aspetto organizzativo, l'utilizzo degli ambienti così come l'utilizzo dei dispositivi andranno pensati per permetterne a tutti la fruizione, in base alle esigenze sia del gruppo classe che del singolo allievo. Una chiara comunicazione garantirà un fluido utilizzo degli spazi e degli strumenti innovativi. Sarà inoltre indispensabile che all'interno dell'istituto scolastico, vengano pensate delle figure aventi il ruolo di organizzare e supervisionare l'utilizzo, la cura e l'usura dei dispositivi.

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.

Il progetto si propone di creare dei nuovi ambienti di apprendimento inclusivi oltre al ripensare quelli preesistenti. La strutturazione degli spazi ha come principio teorico di riferimento il modello dell'Universal Design for Learning, che propone una personalizzazione educativa attraverso un approccio flessibile ed inclusivo. La strutturazione degli spazi viene quindi progettata affinché possa essere garantita ad ogni alunno ed alunna l'accessibilità non solo agli spazi fisici, ma anche ai processi di insegnamento-apprendimento i quali saranno pensati in ottica ICF. L'utilizzo di innovativi e selezionati software e supporti individuali garantiranno l'utilizzo di molteplici linguaggi, canali e codici oltre all'impiego di diversi font, spaziature e dimensioni dei caratteri. I docenti, consapevoli degli stili di apprendimento degli allievi, quali facilitatori, favoriranno l'utilizzo dei diversi mediatori didattici (Damiano) a seconda delle caratteristiche specifiche.

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

- Responsabili dei tre plessi: Infanzia, Primaria e Secondaria. - Responsabile per sistemi informativi e accessibilità

informatica - Tecnico esterno per interventi di manutenzione - Ente Comune e Responsabile della Ditta che si sta occupando dei lavori di adeguamento sismico dell'immobile "E. Tommasone".

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il Dirigente scolastico, previa rilevazione di disponibilità, ha costituito il gruppo di lavoro composto da figure professionali indispensabili, quali le Funzioni Strumentali dell'area 4, multimedialità e sito web, l'animatore digitale, il collaboratore del Dirigente e docenti con buone competenze in campo digitale che si sono resi disponibili in seguito alla richiesta di partecipazione al gruppo di lavoro attraverso un modulo Google. Il progetto sarà gestito attraverso fogli di lavoro condivisi, in cui ognuno avrà la possibilità di partecipare attivamente alla progettazione dando il proprio contributo. Il gruppo di progettazione alternerà momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici garantiti dalle videoconferenze. Le scelte saranno condivise con l'intera comunità scolastica per accrescere il senso di appartenenza all'Istituto.

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

Prevediamo di effettuare un momento forte di formazione iniziale allargata a tutto il personale dell'istituto in presenza e a distanza e poi percorsi di formazione continua, sia esterna che interna, inizialmente per tutti i docenti della scuola. Saranno realizzati video tutorial per favorire l'autoformazione e l'esercitazione. Sul sito della scuola verrà predisposto uno spazio in cui verranno pubblicati materiali di accompagnamento per la fruizione dei software didattici.

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	600

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	22	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%		107.078,95 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		35.692,98 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		17.846,49 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		17.846,49 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			178.464,91 €	

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

26/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.