



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 - FRANCESCO CRISPI

Codice meccanografico

AGIS021005

Città

RIBERA

Provincia

AGRIGENTO

Legale Rappresentante

Nome

ANTONINA

Cognome

TRIOLO

Codice fiscale

TRLNNN62T45G273Y

Email

antonina.triolo62@gmail.com

Telefono

092561523

Referente del progetto

Nome

Vincenzo

Cognome

Geraci

Email

fabio.geraci@alice.it

Telefono

3382891679

Informazioni progetto

Codice CUP

E94D22005230006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-13084

Titolo progetto

New environments for future students

Descrizione progetto

Grazie ai fondi PNRR intendiamo realizzare, all'interno del nostro istituto 32 ambienti fisici di apprendimento innovativi, che ci permettano di andare oltre a quello che è il semplice spazio fisico, aprendoci a una dimensione on-life. Pertanto, partendo dalle dotazioni già in essere nell'istituto grazie ai finanziamenti PON e PNSD precedenti, intendiamo integrare anche gli arredi già presenti per consentire la rimodulazione del setting delle aule. A questi andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa che acquisteremo con i fondi a disposizione: - Digital board - che andranno ad integrare quelle già presenti nell'istituto - supportate da accessori per videoconferenza, software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali; - una dotazione di base di dispositivi personali a disposizione di studenti e docenti delle aule, alcuni carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi; Sarà ampliata la dotazione di dispositivi personali (PC portatili Windows), che sarà posta su carrelli mobili, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. Tali strumenti sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo, peer learning, insegnamento delle multiliteracies e gamification. Alcune aule (N° 28) saranno aule-fisse assegnate a ciascuna classe, per una didattica attiva, collaborativa, supportata da strumenti digitali adeguati. A questa riconfigurazione delle aule si aggiungeranno n° 4 ambienti di apprendimento dedicati per discipline, a disposizione di tutte le classi dell'istituto. Quindi realizzeremo ambienti di apprendimento innovativi multimediali dotati di attrezzature digitali e software linguistici, scientifico-artistico funzionali e avanzati in grado di fornire le modalità per l'apprendimento di competenze digitali del futuro nelle discipline umanistiche e discipline STEAM. Inoltre realizzeremo un ambiente "Digital Humanities" con uno spazio (completo di arredi) dedicato a Debate e performance varie, angolo con postazione pc, spazio insonorizzato per registrazione e parete mobile divisoria.

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 ha negli ultimi anni attuato un rinnovamento della didattica e delle modalità educative, connotando la propria offerta formativa con attività volte all'inclusione al learning by doing e al cooperative learning. Nel nostro istituto abbiamo già 31 Digital Board, acquisite grazie al relativo progetto PON indirizzato a questo intervento, che andremo a integrare ed arricchire ulteriormente, grazie a nuovi accessori e setting. E quindi l'integrazione dei 32 Ambienti innovativi ci consentirà di avere una dotazione uniforme di base negli ambienti dell'istituto, su cui poi andremo a creare le diverse distinzioni e dotazioni tematiche prescelte. A scuola abbiamo in dotazione tavoli monoposto fisso che sono utilizzati in forma schierata e che non si rivelano particolarmente adatti a riconfigurare gli ambienti in chiave flessibile e modulare. Abbiamo inoltre 50 Notebook e 40 Tablet di recente acquisto ma non sufficienti visto l'elevato numero di alunni che frequentano il nostro istituto. L'obiettivo è quello di andare a potenziare ed arricchire ulteriormente gli ambienti scolastici con dispositivi e tecnologie digitali oltre ad incrementare il numero di arredi e soluzioni mobili e riconfigurabili. Quindi è previsto l'acquisto di dispositivi personali (con carrelli di ricarica a basso impatto energetico) che andranno a potenziare e rinforzare la dotazione che la scuola aveva già acquistato. I dispositivi personali che andremo ad acquistare andranno invece ad arricchire la dotazione dei 90 device che la scuola ha già in utilizzo, grazie ai finanziamenti precedenti e che, dopo il periodo emergenziale, sono tornati nella loro totalità nell'istituto. In questo modo potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque priorità ai soggetti più fragili con bisogni educativi speciali e alunni a rischio di dispersione.

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 del PNRR per Scuola 4.0 intendiamo realizzare, all'interno dell'istituto (n°28 aule fisse assegnate a ciascuna classe) che ci permettano di rinnovare e ripensare il semplice spazio fisico, in chiave multidimensionale e trasversale. Pertanto, partendo dalle dotazioni già presenti all'interno dell'istituto, intendiamo andare a riutilizzare gli arredi già presenti all'interno delle aule ed acquistarne nuovi per trasformare ogni ambiente obsoleto in ambiente innovativo e fluido. A questi, andremo ad aggiungere delle nuove dotazioni tecnologiche propedeutiche a una didattica inclusiva e personalizzata, basata su un apprendimento esperienziale e collaborativo. Fanno parte di queste dotazioni tecnologiche e digitali quali visori per realtà aumentata i monitor interattivi, gli accessori per videoconferenze, i software con strumenti compensativi ed inclusivi e le piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali, una dotazione di base di dispositivi personali (Tablet/Notebook/Chromebook) messi a disposizione per studenti e docenti delle varie aule e, infine, alcuni carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi. Andremo anche a realizzare n° 3 Ambienti innovativi dedicati per disciplina con attrezzature digitali e software linguistici e scientifici in grado di fornire le modalità per l'apprendimento di competenze digitali del futuro. Nella progettazione degli spazi l'attenzione è stata posta sullo sviluppo di metodi che permettano: attività progettuali con l'impiego delle tecnologie digitali, test e verifiche digitali, esercitazioni orali di conversazione e spazi dedicati allo svolgimento di attività singole e di gruppo. Gli ambienti per innovativi dedicati alle discipline linguistiche e STEAM risultano strumenti efficienti e facili di lavoro, ma anche ricchi di funzioni. La vasta gamma di prestazioni che offrono è finalizzata a soddisfare varie richieste, tra le quali la contemporaneità nella gestione del lavoro e della comunicazione. Inoltre realizzeremo n° 1 ambiente innovativo dedicato per discipline umanistiche "Digital Humanities" con uno spazio dedicato a Debate e performance varie con angolo postazione pc e spazio insonorizzato per registrazione.

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 fisse: gli ambienti ci permetteranno di promuovere e sviluppare una metodologia didattica esperienziale basata su attività cooperative e collaborative con un approccio attivo e stimolante | 28 | Aule fisse dotate di Digital board -accessori per videoconferenza, software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali - software inclusivi e compensativi | | Gli ambienti ci permetteranno di promuovere e sviluppare una metodologia didattica esperienziale basata su attività cooperative e collaborative con un approccio attivo e stimolante |
| Ambienti di apprendimento innovativi dedicati per discipline linguistiche, con attrezzature digitali, software linguistici per fornire le modalità per l'apprendimento di competenze linguistiche. | 2 | Gli ambienti linguistici saranno composti da postazioni pc/notebook per alunni completi di software didattico. Postazione docente con "consolle di controllo" Visori VR e Digital Board Interattiva | Arredi flessibili e modulari per configurare l'ambiente. Tavoli ignifughi ad alta resistenza chimico-fisica, sedute impilabili, armadi di custodia e carrello di ricarica. | Migliorare le abilità degli studenti in lingua madre e straniera nel parlato, nella comprensione, nella lettura e nella scrittura; Sviluppare capacità di cooperative learning |
| Ambiente di apprendimento dedicato Digital Humanities dotato di attrezzature digitali e funzionali in grado di fornire le modalità per l'apprendimento di competenze umanistiche e digitali. | 1 | Computer con monitor- mouse tastiera e casse -Mixer - Stream deck Controller midi fader -Cuffie- Microfoni da banco e wireless- Telo Green Screen Videocamera - accessori per microfoni-Visori VR. | Arredi flessibili e modulari per configurare l'ambiente, parete mobile divisorio. Tavoli ignifughi ad alta resistenza chimico-fisica, sedute impilabili, librerie ed armadi metallici per custodia. | Sviluppare nuove competenze umanistiche e digitali, appassionare gli studenti per far accrescere le capacità creative, sentirsi parte del gruppo scuola e incoraggiare l'apprendimento collaborativo. |
| Ambiente di apprendimento dedicato alle discipline Steam per attività laboratoriali che rappresentano una risorsa ad alto potenziale educativo, per le materie di carattere scientifico e artistico. | 1 | L'ambiente di apprendimento avrà tecnologie e strumenti (visori VR ecc.)per sviluppare attività coinvolgenti ed innovative,con apparecchiature kit e set specifici per materie scientifiche e artistiche | Arredi flessibili e modulari per configurare l'ambiente. Tavoli ignifughi ad alta resistenza chimico-fisica, sedute impilabili, armadi di custodia e carrello di ricarica. | Favorire l'acquisizione di concetti base delle materie STEAM; individuare e gestire informazioni per organizzare attività sperimentali; sviluppare creatività e interazioni tra studenti e opere d'arte |

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

I nostri ambienti saranno caratterizzati da flessibilità, ovvero dalla possibilità di portare avanti attività disciplinari e interdisciplinari e metodologie didattiche digitali da parte di ciascun docente. Questo, unito alle nuove tecnologie da acquisire, ci permetterà di promuovere davvero 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, grazie ai nuovi strumenti e setting, le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso puntuale, attivo e consapevole da parte di studenti e docenti, questo non tanto per arrivare a delle conoscenze da considerarsi fine ultimo, quanto 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 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'aspirazione è quella di trasformare i nostri studenti, da consumatori passivi a consumatori critici e produttori di contenuti e architetture digitali. Promuoveremo inoltre l'inter-connettività delle aule con altri spazi di apprendimento e l'inclusività, intesa come accessibilità per tutti e comunicazione con un ampio spazio comune, i quattro ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, con rotazione delle classi, a disposizione di tutto l'istituto integreranno la didattica con apprendimenti di tipo linguistico, umanistico, scientifico e artistico, che permetteranno di scoprire ed esplorare risorse uniche, con un approccio cooperativo e laboratoriale.

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 che si intendono realizzare sono volti a supportare la personalizzazione avanzata dell'esperienza d'apprendimento. Le tecnologie e gli arredi prescelti sono pensati per supportare, l'apprendimento esperienziale, creando esperienze di didattica ibrida. L'implementazione della dotazione digitale di base nelle aule è pensata per garantire esperienze di apprendimento individualizzate e personalizzate, con feed-back puntuali e adeguati alle esigenze di ognuno, favorendo l'inclusività, le pari opportunità e il superamento dei divari di genere, con apprendimenti di tipo scientifico, linguistico, umanistico e artistico. Si stimoleranno periodici momenti di confronto tra classi aperte e in orizzontale e verticale. Le discipline STEAM rappresentano anche premesse per migliorare e consolidare la consapevolezza nei ragazzi e principalmente nelle ragazze dell'importanza delle discipline scientifiche.

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 Dirigente scolastico e l'Animatore Digitale, referente di progetto, con il gruppo di lavoro avranno i seguenti compiti: operare per lo sviluppo delle azioni previste dal piano di investimento PNRR secondo le indicazioni e le direttive; procedere alla ricognizione del patrimonio esistente di attrezzature digitali già in possesso della scuola, anche grazie ai precedenti interventi di finanziamento con fondi nazionali ed europei; partire da un'analisi di contesto per supportare la scuola nell'individuazione degli interventi finalizzati all'implementazione dell'innovazione didattica di Istituto e, quindi, nella gestione di Next Generation Classrooms, attraverso un progetto da implementare in almeno la metà delle classi dell'Istituzione Scolastica: target 32 ambienti di apprendimento; supportare la scuola nella realizzazione degli interventi : 28 aule fisse e 4 ambienti di apprendimenti dedicati per disciplina, con rotazione delle classi.

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

Un' innovazione degli ambienti e della didattica ha bisogno di competenze diffuse che necessitano di un momento forte di formazione iniziale rivolta a tutto il personale dell'istituto e poi di percorsi di formazione continua. Inoltre, parte delle tecnologie individuate, si basa su risorse formative per docenti e studenti messe liberamente a disposizione dai produttori: visto che la piattaforma di condivisione delle risorse prescelta è Google Workspace. Si programmeranno , momenti di formazione, condivisione e confronto sulle innovazioni tecnologiche e didattiche, rivolti sia ai docenti che agli studenti stessi, a partire dalle classi prime. In questo modo ci assicureremo un bagaglio di risorse ed esperienze da condividere con tutta la comunità scolastica.

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 | 517 |

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 | 32 | 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% | | 163.317,58 € |
| Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi | 0% | 20% | | 51.105,86 € |
| Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento | 0% | 10% | | 15.552,93 € |
| Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità) | 0% | 10% | | 25.552,93 € |
| IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO | | | 255.529,30 € | |

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.