



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Unità di missione per il 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

IC PACIFICI SEZZE -BASSIANO

Codice meccanografico

LTIC82700R

Città

SEZZE

Provincia

LATINA

Legale Rappresentante

Nome

FIORELLA

Cognome

DE ROSSI

Codice fiscale

DRSFL60M59E472K

Email

ltic82700r@istruzione.it

Telefono

077388067

Referente del progetto

Nome

FIORELLA

Cognome

DE ROSSI

Codice Fiscale

DRSFL60M59E472K

Email
ltic82700r@istruzione.it

Telefono
077388067

Informazioni progetto

Codice CUP

G14D23001130006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-25891

Titolo progetto

Progetti@mo il futuro

Descrizione progetto

Il nostro istituto intende realizzare ambienti di apprendimento (aule) innovativi, che ci permettano di andare anche oltre a quello che è il semplice spazio fisico, aprendoci al cambiamento delle metodologie e delle tecniche di apprendimento e insegnamento. Seguendo le direttive dell'OCSE vogliamo trasformare tali ambienti in modo che siano adeguati (soddisfare il comfort e la sicurezza degli utenti), efficaci (supportare le diverse esigenze di insegnamento e apprendimento) efficienti (massimizzare l'uso e la gestione dello spazio e delle risorse). Pertanto là dove non ancora realizzati ci doteremo di Arredi più avanzati rispetto a quelli base che permettono la facile mobilità degli stessi in modo da poter formare gruppi di lavoro e riconfigurare l'aula velocemente. Possibilmente tali arredi dovranno trasformarsi velocemente per poter anche liberare l'ambiente e renderlo disponibile per attività cooperative e maggiormente sfruttabile per aumentare l'esperienza digitale e anche virtuale. Pertanto le aule resteranno fisse ma progettate su configurazioni flessibili, rimodulabili all'interno dei vari ambienti, in modo da supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili di ora in ora. Una volta completata la dotazione degli arredi questa verrà integrata dall'acquisizione di nuove tecnologie in questo ordine: • Alcune Digital board che andranno ad integrare quelle già presenti nell'istituto cercando di completare tutte le aule • Dispositivi personali (Notebook, Tablet, ChromeBook) a disposizione degli studenti e degli insegnanti, che saranno posti su carrelli mobili per la ricarica e la salvaguardia degli stessi. Tali dispositivi andranno ad arricchire e completare la dotazione di dispositivi che la scuola ha già acquistato grazie ai Decreti sostegni. In questo modo potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione. • Dispositivi per attività collaborative come STEM e CODING composti da kit pensati per le varie età di studenti. Tali strumenti sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo. • Dispositivi di Realtà Virtuale come visori immersivi 3D Andremo poi a realizzare un Ambiente speciale, a disposizione di tutte le classi, dotata di una tecnologia all'avanguardia ma semplice da utilizzare e sicura. In questo ambiente andremo a posizionare pavimenti interattivi e pareti immersive configurandoli per la fascia d'età degli studenti della scuola e corredandoli di contenuti didattici "già pronti" adatti all'età dei nostri studenti. Tutto questo senza dimenticare il tema della formazione: l'Istituto garantirà il buon esito dell'inserimento di tecnologie e metodologie curando un percorso formativo che accompagnerà docenti e studenti in questa auspicabile innovazione. In questo modo la scuola realizzerà appieno il progetto didattico pubblicato nel RAV e nel PTOF e più accuratamente nel Piano di Miglioramento dell'Istituto, portando le competenze pedagogiche e professionali dei docenti ad un livello tale da facilitare e rendere davvero raggiungibili per tutti gli studenti, grazie anche alla strutturazione di attività di potenziamento personalizzate, anche le competenze digitali .

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 IC Pacifici Sezze-Bassiano conta complessivamente n. 42 classi, distribuite su n. 4 plessi. Nel plesso principale di Via San Bartolomeo (scuola secondaria di 1 grado) sono presenti n. 30 aule, di cui n. 6 adibite come laboratorio di informatica / scienze / sostegno / musica. Nel plesso di Via Piagge Marine 8 (scuola primaria) sono invece presenti n. 17 aule, di cui n. 5 adibite come laboratorio di informatica / scienze / sostegno / biblioteca/ ceramica. Nel plesso di Via dei Martiri (primaria e secondaria) sono presenti n. 10 aule, di cui n. 1 adibita come laboratorio innovativo di apprendimento. Grazie al bando PON Digital Board, complessivamente n. 26 classi del nostro istituto sono già state dotate di Panel interattivi. Nelle rimanenti classi sono presenti n. 12 LIM, inadatte al modello didattico che si intende ora perseguire grazie alla presente misura. L'istituto è inoltre dotato di n. 61 tablet, n. 138 notebook e n. 75 PC), disposti in tre laboratori informatici e n. 4 carrelli ricaricabili, utilizzabili dagli alunni, e finora adibiti sia per la didattica a distanza che per la didattica digitale integrata, oltre che dai docenti per l'uso del RE e dal personale di segreteria. A questa dotazione di dispositivi, va aggiunta una Digital Board collocata nell'aula magna del plesso centrale, utilizzabile da tutti. Quanto finora indicato costituisce la base da cui partire per la progettazione di un sistema di ambienti di apprendimento con aule tematiche mirate a specifici obiettivi disciplinari, nelle quali le dotazioni esistenti verranno integrate e valorizzate dalle nuove soluzioni qui di seguito indicate.

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.

L'occasione dei fondi PNRR ha fatto nascere nella nostra scuola una riflessione su quale modello pedagogico e didattico riteniamo più efficace e remunerativo per migliorare l'offerta formativa del nostro istituto. Dopo averlo studiato e averne valutato l'effetto ottenuto in altre scuole, abbiamo deciso di adottare il modello ibrido in stile Dada, in quanto è quello che a nostro avviso più di altri ci permette di ottimizzare le risorse e valorizzare i nuovi ambienti di apprendimento che intendiamo realizzare. Inoltre, il sistema DADA produce un forte incentivo al coinvolgimento e alla partecipazione di tutte le componenti scolastiche, a partire dagli studenti e dai docenti, orientando naturalmente la didattica tradizionale verso un approccio più laboratoriale ed esperienziale, a partire dalle materie STEM. Sulla base delle indicazioni ricevute dai diversi dipartimenti, intendiamo quindi trasformare le aule del nostro istituto in ambienti di apprendimento disciplinari e interdisciplinari innovativi, dove lo spazio fisico sia fondato su un approccio "on-life", che permetta al docente di condurre gli studenti in una dimensione interattiva, immersiva e coinvolgente. Utilizzeremo i fondi ricevuti per innovare la dotazione tecnologica dell'istituto. In particolare per dotare di panel touchscreen di ultima generazione le aule che ancora non ne dispongono; doteremo ogni piano dell'istituto di un carrello contenente una flotta di Chromebook e il plesso centrale di uno spazio immersivo. Per alcune delle nuove aule laboratorio prevediamo di acquistare cattedre e banchi interattivi, dotate di monitor touchscreen incorporato. Per altre, specifici kit didattici per le attività di Robotica e Coding con le STEM, o per la produzione Podcast e montaggio audiovideo. Tutte le aule saranno dotate di arredi flessibili e adattabili alla creazione di isole di apprendimento cooperativo. Quelli già presenti verranno integrati con l'acquisto di nuovi banchi tecnologici dotati di device integrati quali pc e stampanti. Sulla base di quanto indicato nel Piano Scuola 4.0, l'istituzione scolastica ha stabilito di adottare un sistema basato su - Ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, con rotazione delle classi.

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.)
Ambiente mobile STEM	2	Ambiente mobile a disposizione di 23 classi comprensivo di carrello completo di dispositivi STEM	Gli spazi esistenti saranno riorganizzati, cambiando la configurazione dell'aulane	Attuazione di diverse metodologie didattiche con l'impiego di strumenti digitali che consentiranno di costruire percorsi di formazione multidisciplinari
Ambiente inclusivo di Istituto	44	Licenza disponibile per tutti gli studenti e insegnanti, di lettura e scrittura facilitata per la durata di tre anni	Si prevede la riorganizzazione degli spazi con arredi già disponibili	Attenzione agli studenti e personalizzazione della didattica, con strumenti disponibili su dispositivi individuali e di classe
Aula immersiva	1	Schermo tridimensionale con software dedicato, consolle di controllo e video proiettori	Tendaggio oscurante, tappeti in poliestere	Didattica multidisciplinare e multisensoriale

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula multimediale	1	Notebook	Banchi modulari e sedie	Approccio metodologico esperienziale, basato sul cooperative learning
Smart class con Digital Board	13	Digital Board touch screen	Arredi già presenti nell'istituto	Promuovere e sviluppare una didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative
Ambiente Zeta Space	3	Hardware e tecnologia zSpace	Riorganizzazione degli arredi già esistenti	Far vivere esperienze di apprendimento immersive utilizzando l'olografia e la stereografia, eliminando la necessità di utilizzare occhiali per interagire con i contenuti 3D

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

Concept Approccio pedagogico esperienziale, basato sul principio del problem solving e dell'apprendimento cooperativo e laboratoriale (learning by doing). Principio del gaming. Contrasto alla frammentazione del sapere e allo scollamento dell'apprendimento dalla realtà. Rimodulazione non solo degli spazi ma anche dell'orario curricolare. Priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione. Studente responsabilizzato sul proprio percorso di apprendimento, grazie alla rotazione degli ambienti. Studente sperimentatore e produttore di contenuti. Potenziamento di competenze trasversali e interdisciplinari, logiche, computazionali, argomentative, interpretative e critiche. Rivoluzione mentale del personale e dell'utenza scolastica.

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.

L'innovazione tecnologica mirerà ad una didattica, anche ludica, innovativa e coinvolgente, puntando sull'esperienza e sulla cooperazione per rendere il percorso scolastico più inclusivo possibile tale da abbattere divari di ogni genere. Concept Didattica ludico - esperienziale e cooperativa Personalizzazione della didattica Didattica ibrida per coloro che non riescono o possono frequentare Contrasto al divario di genere con potenziamento delle competenze logico scientifiche con didattica STEM e gaming.

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

Per la progettazione il nostro istituto si avvale di docenti in possesso di comprovate competenze professionali specifiche, dal DS (referente di progetto) e dal DSGA. Il referente di progetto, oltre a coordinare i lavori del team, provvederà a illustrare al collegio le attività preliminari messe in campo per la progettazione iniziale, raccogliendo il riscontro e le esigenze, anche al fine di orientare il dettaglio della progettazione da prodursi entro giugno. Il gruppo di progettazione è dotato di un calendario di appuntamenti, che prevede continui momenti di confronto. Si avvarrà degli strumenti di lavoro (fogli e documenti condivisi) e di riunione offerti dalla piattaforma (Google o Microsoft) in uso nell'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

Per accompagnare il processo di innovazione didattica fin qui esposto, anche considerato l'impatto logistico organizzativo sull'istituzione scolastica, sarà necessario istituire uno più percorsi di formazione dell'intero personale scolastico, articolato per fasi e obiettivi. Una prima fase, rivolta sia al personale docente che ATA, sarà mirata alla condivisione degli obiettivi e delle caratteristiche principali del sistema didattico che si intende adottare e ci si prefigge di attivarla già nel corso dell'attuale a.s. o all'inizio del prossimo. Una seconda fase, specifica per il personale docente, verrà erogata in parallelo con l'inizio della realizzazione dei nuovi ambienti di apprendimento con una metodologia "learning by doing", al fine di abilitare all'utilizzo dei nuovi dispositivi e modelli didattici. Una terza fase di formazione, in itinere e continua, avrà il fine di accompagnare e monitorare l'intero personale scolastico nella messa in atto del nuovo sistema didattico.

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	450

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%		96.126,05 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		32.042,01 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		16.021,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		16.021,00 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				160.210,06 €

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
07/03/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Firma digitale del dirigente scolastico.