



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

IC "SAN VITTORINO-CORCOLLE"

Codice meccanografico

RMIC8CN00V

Città

ROMA

Provincia

ROMA

Legale Rappresentante

Nome

Caterina

Cognome

Biafora

Codice fiscale

[REDACTED]

Email

[REDACTED]

Telefono

062203507

Referente del progetto

Nome

Giovanna

Cognome

Granata

Email

[REDACTED]

Telefono

[REDACTED]

Informazioni progetto

Codice CUP

C84D22003900006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-16998

Titolo progetto

Scuola 4.0: verso nuovi orizzonti

Descrizione progetto

Il progetto si prefigge di costruire ambienti innovativi, finalizzati all'apprendimento digitale altamente efficiente, mediante dotazioni digitali avanzate e massima affidabilità e velocità di accesso ai servizi internet. L'aula fisica dovrà accogliere le nuove tecnologie e relazionarsi con esse. I docenti e gli alunni saranno parte attiva di questo progetto, confrontandosi col nuovo linguaggio didattico. Al fine di favorire l'integrazione tra aula fisica e ambiente virtuale, gli ambienti didattici saranno forniti sia di strumenti digitali che di materiali fisici come tele e oscuranti. Al fine di coinvolgere tutte le classi di Sc. Primaria e Secondaria dell'istituto, gli strumenti innovativi acquistati verranno usati anche in condivisione, innovando la tradizionale lezione frontale in chiave 4.0 e coinvolgendo le abilità pratiche, fisiche, cognitive e metacognitive, mediante l'apprendimento attivo e collaborativo. I sistemi UPS sono necessari, considerando il ruolo chiave delle apparecchiature elettroniche e di connettività (server di rete), affinché queste ultime non vengano incidentalmente disalimentate. I notebook/E-Book permettono agli alunni di raggiungere la competenza digitale, requisito sempre più richiesto nel mondo del lavoro, nonché di acquisire esperienza grazie ad un apprendimento personalizzato, interagire con i compagni o ricevere supporto dagli insegnanti dal vivo e online. L'uso di stampanti all-in-one, mixer, casse connect USB, microfoni wireless, tutti connessi alla rete scolastica, rende lo spazio di apprendimento più innovativo e immersivo, garantendo flessibilità didattica e organizzativa ai docenti e agli studenti, e al contempo utilizzando al meglio i dispositivi digitali anche amplificandone il suono in modo ottimale, sia nei momenti di apprendimento che di inclusione e aggregazione sociale. Anche i dispositivi Beyond inertial e le fotocellule witty (strumenti tecnologici per l'apprendimento di discipline motorie) sono pensati per un apprendimento vissuto direttamente sul proprio corpo in modo innovativo, in quanto capaci di fornire dati in tempo reale sulle prestazioni fisiche degli alunni. Tali dati, proiettati, ad esempio, sullo sfondo della palestra, possono aumentare negli alunni la motivazione sul compito ed anche sul risultato. Tali dispositivi migliorano l'apprendimento sia a livello organizzativo/metodologico che tecnologico. Il progetto prevede anche i robot, dispositivi utili a sviluppare il coding e il pensiero computazionale, nonché le capacità di problem solving, stimolando al contempo la curiosità verso l'apprendimento. Visori, Smartboard, proiettori e relativi pannelli per la proiezione permettono al docente di fruire di contenuti digitali in modo facile e accattivante per gli alunni, in un ambiente protetto in cui si realizza un'esperienza reale tramite il virtuale. Fondamentali per la concretizzazione del progetto sono le misure di accompagnamento, con le quali sarà possibile fornire i mezzi per un uso efficace della tecnologia e degli ambienti innovativi di apprendimento realizzati attraverso azioni informative e formative. La formazione del docente è uno step fondamentale per ottenere le competenze necessarie da trasmettere all'alunno, nella prospettiva di una nuova sintassi inclusiva, tra pensiero logico e pensiero creativo.

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.).

Le aule didattiche attualmente esistenti sono n° 22 per la Sc. Primaria e n°13 per la Sc. Secondaria, si aggiungono n° 3 laboratori informatici, n°1 palestra, n° 2 biblioteche. Moltissime aule didattiche sono provviste di SmartBoard e Notebook, mentre i laboratori informatici non sono tutti completi di Notebook. Le biblioteche e la palestra sono completamente sprovvisti di dispositivi ed attrezzature digitali, e sono spazi didattici a tutti gli effetti, perchè in essi si svolgono lezioni curricolari (ed. fisica e approfondimento materie letterarie). Gli strumenti già in possesso dell'istituto e che, quindi, verranno integrati negli ambienti sono SmartBoard, Notebook e tablet (acquistati con fondi PON e fondi Covid), mentre il cablaggio è presente nelle aule didattiche e nei laboratori, la WiFi in tutti gli ambienti dell'Istituto (cablaggio e WiFi sono stati realizzati coi fondi PON).

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.

Le aule didattiche, i laboratori, la palestra e le biblioteche saranno gli spazi che usufruiranno degli interventi innovativi per l'apprendimento e saranno provviste di smart-board, proiettori, software, notebook/Ebook e robot, e gli ulteriori strumenti indicati nella descrizione del progetto, con i quali si potrà interagire tra mondo fisico e mondo digitale. Le risorse digitali, inoltre, saranno in condivisione tra tutte le classi del plesso in cui si trovano. Gli alunni avranno la possibilità di vivere esperienze di lettura, scrittura, studio e ricerca attraverso i metodi tradizionali e innovativi, al fine di alimentare la fruizione di contenuti nella nuova dimensione di apprendimento. Gli ambienti scolastici si trasformeranno in "ambienti ideali" attraverso piccoli interventi di ristrutturazione, che non avranno scopi puramente estetici ma genereranno nei fruitori dello spazio (docenti ed alunni) sensazioni di benessere, maggiori stimoli ed emozioni positive che porteranno ad un aumento della produttività. Le finalità didattiche prevedono: -apprendimento attivo e collaborativo; -abilità pratiche e fisiche; -abilità cognitive e metacognitive; -sviluppo fisico, psichico, intellettuale; -sviluppo apprendimento multimediale e multisensoriale; -sviluppo di un ecosistema altamente efficiente di istruzione digitale (Piano europeo per l'educazione digitale 21-27); -miglioramento delle competenze e le abilità digitali; -promozione di azioni formative e didattiche relative all'integrazione in situazioni di fragilità o disabilità

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.)
aula didattica Sc. Secondaria	13	tinteggiatura pareti e/o tele e/o oscuranti		favorire l'integrazione tra aula fisica e ambiente virtuale, sia coinvolgendo le abilità pratiche, fisiche, cognitive e metacognitive, sia ottenere un apprendimento attivo e collaborativo
aule didattiche Sc. Secondaria via Cantiano	2	Smartboard, notebook, smontaggio e smaltimento vecchia LIM	smontaggio e smaltimento vecchia LIM	promuovere le competenze digitali e in materia d'innovazione, sviluppo di un ecosistema altamente efficiente di istruzione digitale
aula didattica Sc. Primaria via Spinetoli primo piano	1	Smartboard, notebook, proiettore, casse amplificazione, mixer, microfoni	smontaggio e smaltimento vecchia LIM	promuovere le competenze digitali e in materia d'innovazione, sviluppo di un ecosistema altamente efficiente di istruzione digitale
aule didattiche Sc. Primaria via Crucis	4	Smart, notebook	smontaggio e smaltimento vecchia LIM	promuovere le competenze digitali e in materia d'innovazione, sviluppo di un ecosistema altamente efficiente di istruzione digitale
biblioteche Sc. Secondaria	2	Notebook, E-book, software		promuovere le competenze digitali e in materia d'innovazione, sviluppo di un ecosistema altamente efficiente di istruzione digitale
palestra	1	Notebook, dispositivi digitali e software per educazione fisica		favorire l'integrazione tra aula fisica e ambiente virtuale, sia coinvolgendo le abilità pratiche, fisiche, cognitive e metacognitive, sia ottenere un apprendimento attivo e collaborativo
laboratori informatici Sc. Secondaria	2	UPS, Smartboard, notebook, visori, stampante multifunzione, scheda wireless per stampante, robot, e sensori, proiettori, casse amplificazione, mixer, microfoni, software		favorire l'integrazione tra aula fisica e ambiente virtuale, sia coinvolgendo le abilità pratiche, fisiche, cognitive e metacognitive, sia ottenere un apprendimento attivo e collaborativo

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
laboratorio informatico via Spinetoli	1	UPS, Smartboard, notebook, stampante multifunzione con scheda wireless, robot, proiettore, casse amplificazione, mixer e microfoni, software		favorire l'integrazione tra aula fisica e ambiente virtuale, sia coinvolgendo le abilità pratiche, fisiche, cognitive e metacognitive, sia ottenere un apprendimento attivo e collaborativo

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

Le metodologie didattiche usufruiranno dell'aspetto tecnologico come anche la scelta della trasmissione di un contenuto. La didattica interdisciplinare, in cui potranno relazionarsi più discipline, sarà favorita dalla fruizione di tecnologie connesse in rete. La lezione potrà mutarsi da classica-frontale ad interattiva e un lavoro di coordinamento in gruppi di progettazione potrà essere gestito da remoto o in collaborazione/gemellaggio con altri gruppi scolastici. Il sapere potrà essere, a seconda dei casi, trasmesso attraverso metodi didattici collettivi, interattivi o individuali. La formazione dei docenti in ambito digitale è ad oggi necessaria per poter utilizzare al meglio i nuovi strumenti didattici tecnologici.

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.

La nuova didattica digitalizzata garantisce l'inclusività, le pari opportunità e il superamento dei divari di genere in quanto rafforza gli spazi e i metodi di confronto e di collaborazione con gli alunni. Tale innovazione ci offre la possibilità di trasmettere qualsiasi contenuto didattico attraverso metodi più accattivanti, di maggiore impatto emotivo e mediante linguaggi che possono adattarsi, di volta in volta, alla situazione classe in cui possono essere presenti diverse fragilità. Rinnovare la didattica in campo tecnologico ci consente di migliorare le prestazioni di tutti gli alunni e soprattutto di quelli più fragili.

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 del progetto "Scuola 4.0: nuovi orizzonti" si prefigge l'obiettivo di rinnovare gli ambienti didattici attraverso acquisti finalizzati ad integrare la vita scolastica alla realtà sociale e lavorativa in cui la tecnologia è parte principale. Gli alunni dovranno essere capaci di confrontarsi con il nuovo linguaggio di digitalizzazione e relazionarsi ad esso. I Docenti del gruppo lavoreranno in team tra loro e/o singolarmente (in presenza e/o a distanza) per individuare gli interventi e gli acquisti da effettuare per la trasformazione degli ambienti, nonché gli strumenti più adatti ad ogni metodologia e progettazione didattica e per progettare i nuovi setting d'aula. Il referente del progetto si occuperà inoltre anche del coordinamento generale del progetto e del lavoro del Gruppo di progettazione, e della gestione delle attività legate ai piccoli interventi di carattere edilizio

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

La misura di accompagnamento principale sarà la formazione dei docenti all'utilizzo delle attrezzature e dispositivi acquistati, ma si implementeranno anche il tutoring tra docenti e la condivisione di buone pratiche tra colleghi.

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	794

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	17	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%		98.361,52 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		0,00 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		12.295,19 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		12.295,19 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			122.951,90 €	

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

23/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.