



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. PRINCIP. ELENA DI NAPOLI-PA

Codice meccanografico

PAIC87400B

Città

PALERMO

Provincia

PALERMO

Legale Rappresentante

Nome

Santa

Cognome

Guzzetta

Codice fiscale

GZZSNT76C44G273E

Email

paic87400b@istruzione.it

Telefono

091 403353

Referente del progetto

Nome

santa

Cognome

guzzetta

Email

biancaguzzetta@gmail.com

Telefono

3478256480

Informazioni progetto

Codice CUP

D74D22004660006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-15762

Titolo progetto

Una scuola tutta per sé

Descrizione progetto

Nell'Istituto Comprensivo "Principessa Elena di Napoli" grazie ai finanziamenti del PNRR intendiamo adottare una soluzione ibrida: organizzeremo gli ambienti in modo da destinare agli studenti di ciascun plesso (plesso Ustica e plesso Baviera) ambienti dedicati (che chiameremo aule tematiche) per le lezioni di lingue, per le lezioni delle materie tecnico-scientifiche e per le materie umanistiche. Gli studenti di sei classi della scuola primaria (plesso Baviera), tre classi della scuola primaria (plesso Ustica) un corso della scuola secondaria di primo grado non staranno più sempre nello stesso ambiente, ma passeranno (e si scambieranno) dalle aule fisse (12 ambienti) alle aule tematiche (5 ambienti), a seconda delle discipline affrontate. Nelle aule tematiche suddivideremo strumenti caratterizzanti e di indirizzo. Gli ambienti diventano aule-tematiche per una didattica attiva, collaborativa, hands-on, supportata da strumenti adeguati. In particolare, andremo a intervenire fisicamente su 17 ambienti di apprendimento, ma la soluzione adottata avrà impatto su tutto l'istituto. Acquisiteremo principalmente nuove tecnologie, in quanto, per gli arredi, partiremo dalle diffuse dotazioni già in essere nell'istituto: riutilizzeremo gli arredi già presenti che già permettono la rimodulazione del setting delle aule di ora in ora. Acquisiteremo però degli arredi per le aule STEM. Agli arredi esistenti andremo ad integrare una dotazione tecnologica diffusa. Con l'acquisto delle Digital Board andremo a dotare ogni ambiente target di monitor touch. Ci doteremo inoltre di alcuni software e accessori per Digital board che andranno ad integrare anche i monitor già presenti nell'istituto. Sarà ampliata la dotazione di dispositivi portatili (PC portatili e tablet), che sarà posta su carrelli mobili/armadi fissi, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. Le aule fisse della scuola secondaria di primo grado verranno dotate di dispositivi per la fruizione di contenuti attraverso la realtà virtuale e aumentata e per esperienze immersive. Il maggior investimento sarà rivolto a soluzioni che permettano la distinzione chiara tra gli ambienti tematici creati, per potenziare le competenze disciplinari più strettamente legate alla materia che vi si svolgerà. Per le aule linguistico-multimediali acquisiteremo software dedicati e computer "All in One", mentre per le aule di indirizzo tecnico-scientifico prediligeremo microscopi digitali, set di robotica educativa, elettronica e kit per le STEM, che riteniamo indispensabili per sviluppare creatività, problem-solving e un approccio pratico ed esperienziale alla conoscenza.

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.).

Il nostro istituto è dotato di 25 Digital Board, acquisite grazie al progetto PON "Digital Board", che andremo a potenziare grazie a nuovi monitor e accessori. Questo fornirà una dotazione comune di base nei vari ambienti, su cui poi andremo a creare le diverse distinzioni tematiche nelle aule di indirizzo. A scuola abbiamo inoltre buona dotazione di arredi: n 500 tavoli monoposto e altrettante sedie nuove e resistenti, che possono essere utilizzate per l'innovazione degli ambienti. I dispositivi che andremo ad acquisire (PC portatili, tablet, visori VR) andranno invece ad arricchire la dotazione di un congruo numero di 38 iPad, 22 mtablet, 12 NotebookK che la scuola ha già acquistato grazie ai finanziamenti precedenti: in questo modo potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque priorità ai soggetti più fragili e 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 PNRR intendiamo realizzare, all'interno dell'istituto 17 ambienti fisici di apprendimento innovativi. Riorganizzeremo le aule in modo da destinare agli studenti di ogni plesso due ambienti dedicati, uno per le lezioni di lingue e uno per le lezioni tecnico-scientifiche. In questo modo, n. 9 classi, andranno a specializzare gli spazi, in modo che siano a reale supporto della didattica delle diverse discipline: gli studenti non staranno più sempre nello stesso ambiente, ma passeranno (e si scambieranno) da un'aula all'altra a seconda delle discipline affrontate. Nelle aule suddivideremo strumenti caratterizzanti e di indirizzo: nella prima inseriremo gli strumenti più congeniali ai docenti delle materie di lingue, nella seconda i set a supporto degli obiettivi curricolari delle discipline tecnico-scientifiche. Riutilizzeremo gli arredi già presenti nell'istituto, in quanto permettono la rimodulazione del setting delle aule. A questi andremo ad integrare una dotazione tecnologica: con l'acquisto delle Digital Board andremo a dotare ogni ambiente target di monitor touch, software per la didattica (gamification), dispositivi portatili (notebook Windows), visori per la realtà virtuale e aumentata e per esperienze immersive con carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi, che saranno utilizzati in forma condivisa, dai vari docenti, in base alle diverse esigenze ed obiettivi curricolari. Tali strumenti sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo. Andremo poi a realizzare un ambiente speciale, a disposizione di tutte le classi dell'istituto, un'aula lettura dotata di una Digital Board, ebook reader e software per accesso libero a una biblioteca digitale per poter erogare un servizio che parte dall'ambiente fisico della biblioteca e si apre all'intera comunità scolastica. 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 e ambienti di apprendimento ibridi, con rotazione delle classi. Gli alunni delle classi coinvolte nell'innovazione nelle ore di lingue, matematica e scienze si sposteranno nelle aule tematiche create per potenziare le competenze disciplinari più strettamente legate alla materia che vi si svolgerà.

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	12	Digital board 65', note/chrome book, webcam e microfono, software per didattica speciale e per la creazione di cataloghi digitale di risorse e contenuti disciplinari e interdisciplinari anche su cloud	Utilizzazione degli arredi già presenti, riposizionati e ripensati in funzione dell'innovazione dell'ambiente	Multimodalità dei linguaggi per valorizzare gli stili di apprendimento. Esperienze di apprendimento immersive e inclusive. DID, anche per integrare fragilità degli alunni. Potenziamento della didattica
Aula tematica Multi media e multi linguaggi	2	Digital board 65'/75'; dispositivi personali anche per lavori di gruppo con carrello per custodia e ricarica; software didattica lingua straniera e dispositivi audio per ascolto e riproduzione	Utilizzazione degli arredi già presenti, riposizionati e ripensati in funzione dell'innovazione dell'ambiente. Armadio con serratura per la custodia.	Implementare competenze linguistiche e digitali, attraverso strategie di interazione efficaci e collaborative, anche in relazione all'utilizzo (fruizione attiva) dei device produzione scritta e oral
Aula tematica STEM	2	Digital board 65'/75'; microscopio digit., visori VR, kit di robotica e coding; set esp. scientifici; software per produzione/fruizione di realtà aumentata; personal device con carrello custod/ricar	Utilizzazione degli arredi già presenti, riposizionati e ripensati in funzione dell'innovazione dell'ambiente. Armadio con serratura per la custodia. Integrazioni arredi modulari per didattica collab.	Stimolare lo sviluppo di soft skill, del pensiero analitico, il problem solving, il team working e creatività e pensiero divergente. Favorire le pari opportunità e la prevenzione ai divari di genere
Aula lettura	1	Digital board 65'/75'; e-book reader; abbonamento piattaforma per fruizione di libri e audiolibri	Utilizzazione degli arredi già presenti, riposizionati e ripensati in funzione dell'innovazione dell'ambiente. Armadio con serratura per la custodia. Integrazioni arredi morbidi e informali	Promozione del benessere individuale e della classe; promozione della lettura e della fruizione di contenuti digitali. Superamento delle barriere sociali e inclusione attraverso la lettura facilitata

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

La trasformazione degli ambienti fissi si fonda su una profonda digitalizzazione degli spazi della scuola primaria (6 ambienti al plesso Baviera e 3 al plesso Ustica) poiché si ritiene fondamentale attivarsi per avviare, sin dai primi anni di scuola processi di apprendimento che, anche attraverso il gioco, sviluppino le abilità logiche e la curiosità proprie del bambino. Per questa ragione, sin dalla scuola primaria, sarà attivata una sezione sperimentale che troverà la sua naturale prosecuzione nella scuola secondaria di primo grado, nella quale si interverrà su 3 ambienti fissi. La finalità che si intende perseguire è l'introduzione di una nuova filosofia educativa che si serva dell'educazione scientifica per fornire una soluzione ai problemi della realtà complessa nella quale i ragazzi vivono e operano, con un approccio interdisciplinare e una contaminazione tra teoria e pratica. La trasformazione degli ambienti favorirà una metodologia dinamica e cooperativa. Lavorare insieme, infatti, è fondamentale per produrre un apprendimento significativo che non guardi all'acquisizione di contenuti ma allo scambio emotivo e di idee. Quando gli alunni lavorano in gruppo, sviluppano l'attitudine a organizzare le informazioni, a confrontare diversi approcci e stili di apprendimento, dando spazio al ragionamento logico ma anche alla creatività, intesa come la capacità di pensare fuori dagli schemi, trovando soluzioni innovative ai problemi. Gli studenti imparano così a impegnarsi per un obiettivo comune, in cui lo sforzo di ciascuno può portare al progresso. La metodologia didattica privilegiata sarà quella delle attività operative e concrete (learning by doing), a partire da attività al contempo istruttive e divertenti (edutainment). L'apprendimento basato su problemi e progetti (Problem-Based Learning) favorirà lo sviluppo di competenze quali collaborazione, pensiero critico, creatività, responsabilità, leadership. Digitalizzare gli ambienti fissi consentirà anche di sensibilizzare gli studenti a un uso consapevole di dispositivi di uso quotidiano quali i tablet, favorendo una educazione sociale e civica. La creazione di spazi "ibridi", condivisi tra più classi (2 al plesso Baviera, rivolti a tutte le classi di scuola primaria, e 3 al plesso Ustica, rivolti agli studenti della scuola primaria e secondaria di primo grado), invece, favorirà una dinamicità e una flessibilità totale anche rispetto al tradizionale modo di concepire lo spazio fisico e il gruppo.

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'utilizzo di metodologie innovative favorisce la personalizzazione dell'apprendimento in base alle capacità e agli interessi di ciascuno. Così si promuove la valorizzazione delle differenze e si crea una didattica inclusiva che dia spazio a bisogni, inclinazioni e potenzialità di ognuno. Utilizzare adeguatamente gli strumenti digitali nella didattica, avvalendosi di metodologie finalizzate all'apprendimento significativo consente a ogni studente di sviluppare la consapevolezza delle proprie capacità. Gli alunni in difficoltà potranno superare più facilmente gli ostacoli incontrati durante l'apprendimento grazie a una didattica cooperativa che sostenga il gruppo classe e aumenti l'autostima individuale. Una metodologia didattica che coinvolga attivamente ciascun alunno, infatti, consolida le relazioni ed esclude l'isolamento, favorendo socializzazione e inclusione. L'approccio didattico basato sull'esperienza e sul fare, inoltre, riduce le disuguaglianze di genere.

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

Consulente esperto esterno e DSGA.

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Project manager: Dirigente Scolastica con funzione di supervisione sul progetto esecutivo e di coordinamento della visione strategica dell'innovazione anche in funzione della realizzazione dell'azione 1.4 PNRR. DSGA supporto tecnico amministrativo e supporto al RUP con funzioni di coordinamento e supervisione dell'ufficio acquisti e raccordo con consulente esterno e docenti coinvolti. Docenti in funzione di esecutive col compito di dialogo didattico e supporto informativo al consulente e sterno, la cui specializzazione permetterà di ottimizzare le soluzioni.

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

Formazione dei docenti all'interno dell'Istituto, sia in forma strutturata sia in forma diffusa, anche attraverso la previsione di momenti di focus group per l'autoformazione. Valorizzazione delle buone pratiche. Monitoraggio nell'utilizzo degli spazi e nei risultati degli studenti. Collaborazioni e scambio con altre scuole.

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	400

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	16	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%		88.015,98 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		15.147,00 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		10.000,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		12.573,66 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			125.736,64 €	

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.