



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

SANTA VITTORIA D'ALBA

Codice meccanografico

CNIC820004

Città

SANTA VITTORIA D'ALBA

Provincia

CUNEO

Legale Rappresentante

Nome

ROBERTO

Cognome

BUONGARZONE

Codice fiscale

BNGRRT65B02E463T

Email

CNIC820004@ISTRUZIONE.IT

Telefono

0172478444

Referente del progetto

Nome

Giancarlo

Cognome

Merlo

Email

giancarlo.merlo@icberterosantavittoria.edu.it

Telefono

3407215844

Informazioni progetto

Codice CUP

I14D22003060006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-20790

Titolo progetto

Digitalizzazione, partecipazione e creatività

Descrizione progetto

Tenendo conto di quanto precedentemente realizzato nell'Istituto, per potenziare, completare ed arricchire ulteriormente le dotazioni tecnologiche negli ambienti utilizzati dalle classi verranno implementate 8 aule didattiche attrezzate digitalmente in modo tale da permettere attività motivanti per l'acquisizione delle competenze da parte di tutti gli allievi dell'Istituto. Inoltre il parco notebook attuale, composto di 35 unità attive, risulta da aggiornare, trattandosi di macchine datate. Anche il parco tablet, composto di 15 unità attive, risulta non rispondente alle esigenze dei 6 plessi. Perciò andremo ad acquisire nuovi dispositivi collettivi e personali che andranno ad arricchire/implementare la dotazione di dispositivi che la scuola ha acquisito grazie al PON SmartClass e ai fondi dei vari Decreti sostegni dati in comodato d'uso agli alunni e rientrati nelle disponibilità dell'Istituto dopo il periodo emergenziale. In questo modo potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione. Si prevede congiuntamente anche l'acquisto di armadi attrezzati per custodire e/o ricaricare i diversi device. Verranno inoltre allestite 7 aule tematiche disciplinari in cui le classi di ogni plesso potranno ruotare per permettere agli allievi l'utilizzo degli strumenti scientifici e tecnologici in attività operative e collaborative. Si cercherà inoltre di implementare almeno un ambiente in ognuno dei plessi con arredi modulari accanto alla dotazione tecnologica.

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.).

L'Istituto consta di 4 plessi di Scuola Primaria e 2 Plessi di Scuola Secondaria di Primo Grado distribuiti su 5 edifici geograficamente distanti appartenenti ai Comuni di Santa Vittoria d'Alba e Pocataglia. Nell'istituto abbiamo già in dotazione 26 Monitor interattivi, acquisiti grazie al precedente PON Digital Board e altri finanziamenti indirizzati a questo obiettivo installati in aule didattiche e in laboratori. Nei plessi sono ad oggi in uso 35 notebook ancora utilizzabili, ma in via di obsolescenza trattandosi di macchine datate. Dei tablet acquistati con i fondi destinati alla Didattica a Distanza, rimangono 15 unità pienamente aggiornate e utilizzabili che però non coprono le esigenze dei 6 plessi. Nei sei plessi sono attualmente attrezzati solo due ambienti con arredi modulari, uno nel plesso di Primaria di Santa Vittoria e uno del plesso di Secondaria di primo Grado di Pocataglia. Si cercherà di implementare anche nei restanti 4 plessi almeno un ambiente con arredi modulari accanto alla dotazione tecnologica. Nell'Istituto sono presenti 3 laboratori di informatica (Secondarie di Cinzano e di Pocataglia - Primaria di Cinzano), 1 di musica presso la Secondaria di Cinzano e 2 Biblioteche interne presso la Secondaria di Cinzano e presso la Primaria di Santa Vittoria. Non sono attualmente presenti laboratori tematici per disciplina.

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 Comprensivo IC "Bertero", (Primaria Pocataglia 6 classi, / Primaria Macellai 4 classi / Primaria Santa Vittoria 4 classi /Primaria Cinzano 5 classi /Secondaria Pocataglia 6 classi /Secondaria Cinzano 6 classi), ambienti di apprendimento innovativi, dotando tutte le aule utilizzate come classi di monitor interattivi e di notebook con webcam e microfono di ultima generazione. Pertanto, partendo dalle dotazioni già in essere nell'Istituto grazie ai finanziamenti PON FESR e PNSD precedenti, intendiamo andare a riutilizzare gli arredi già presenti, e rimodulare alcuni ambienti con arredi flessibili che permettono il setting delle aule. A questi andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa (Document Camera, Microscopi digitali, ecc.) che andrà ad integrare e completare quelle già presenti nell'istituto - supportata da accessori informatici, software e piattaforme per la creazione di contenuti digitali originali, e una dotazione di base di dispositivi personali (notebook-Tablet) a disposizione di studenti e docenti di ogni plesso, con carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi. 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. In questo modo potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione. Intendiamo estendere la pratica del blended learning: percorsi di apprendimento potenziati grazie all'uso della tecnologia; in pratica si integra l'attività didattica frontale con altre attività mediate da strumenti digitali. Sono diffusi ormai moltissimi tools utili a creare grafiche molto semplici da utilizzare. Si possono utilizzare piattaforme che permettono di creare contenuti accattivanti e di diverso tipo. È possibile proporre e poi far realizzare agli studenti svariate tipologie di progetti come ad esempio presentazioni, video, curriculum, calendari, locandine, post per i social. Per ogni progetto si può personalizzare lo sfondo, inserire immagini o illustrazioni, importare file, caselle di testo e file audio. Tutti procedimenti che stimolano la partecipazione degli studenti e la loro creatività, oltre ad accrescere le loro competenze digitali.

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 di classe	6	monitor interattivo 75', notebook, webcam, microfono. ed eventualmente Microscopio digitale. Document Camera		Aula didattica attrezzata digitalmente in modo tale da permettere attività motivanti per l'acquisizione delle competenze
Aula di classe	2	monitor interattivo 75', notebook, webcam, microfono, Carrello di ricarica con Tablet 10'		Aula didattica attrezzata digitalmente in modo tale da permettere attività motivanti per l'acquisizione delle competenze con l'utilizzo di app didattiche interattive
AULA LETTURA E SCRITTURA	1	notebook, webcam, microfono, carrello ricarica e tablet 10'	Arredi flessibili e modulari (tavoli e sedie) per configurare l'aula in modo sicuro e differenziato a seconda delle attività e delle differenti metodologie promosse	Ambiente, dedicato alle classi del plesso, per attività motivanti di lettura (libri ed ebook) e scrittura, finalizzate all'incremento delle competenze linguistiche anche degli studenti BES.
AULA STEM	1	monitor interattivo 75', notebook, webcam, microfono, microscopio digitale, kit per discipline stem. Stampante 3D cassa bluetooth scanner	Arredi flessibili e modulari (tavoli e sedie) per configurare l'aula in modo sicuro e differenziato a seconda delle attività stem e delle differenti metodologie promosse.	Ambiente, a disposizione di tutte le classi del plesso, dedicato alle discipline STEM, per educare all'utilizzo degli strumenti scientifici e tecnologici in attività operative e collaborative
AULA LETTURA E SCRITTURA CREATIVA	1	notebook, document camera, tablet con mobile/carrello programmi software supporto lettura e scrittura		. Ambiente, dedicato alle classi del plesso, per attività motivanti di lettura (libri ed ebook) e scrittura, finalizzate all'incremento delle competenze linguistiche anche degli studenti BES.
AULA LETTURA E SCRITTURA CREATIVA	1	notebook, webcam microfono software supporto lettura e scrittura		Ambiente, dedicato alle classi del plesso, per attività motivanti di lettura (libri ed ebook) e scrittura, finalizzate all'incremento delle competenze linguistiche anche degli studenti BES.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
AULA LETTURA E SCRITTURA CREATIVA	1	notebook, document camera, programmi software supporto lettura e scrittura	Arredi flessibili e modulari (tavoli e sedie) per configurare l'aula in modo sicuro e differenziato a seconda delle attività e delle differenti metodologie promosse	Ambiente, dedicato alle classi del plesso, per attività motivanti di lettura (libri ed ebook) e scrittura, finalizzate all'incremento delle competenze linguistiche anche degli studenti BES.
AULA STEM	1	notebook, webcam, microfono, microscopio digitale, kit per discipline STEM, carrello di ricarica con tablet 10'	Arredi flessibili e modulari (tavoli e sedie) per configurare l'aula in modo sicuro e differenziato a seconda delle attività stem e delle differenti metodologie promosse.	Ambiente, a disposizione di tutte le classi del plesso, dedicato alle discipline STEM, per educare all'utilizzo degli strumenti scientifici e tecnologici in attività operative e collaborative.
AULA STEM	1	notebook, microscopio digitale, carrello con tablet 10' Modelli corpo umano Materiale per sperimentazioni di fisica. Telescopio Sistema solare luminoso. Tellurio professionale. Kit robotica.		Ambiente, a disposizione di tutte le classi del plesso, dedicato alle discipline STEM, per educare all'utilizzo degli strumenti scientifici e tecnologici in attività operative e collaborative.

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

Gli ambienti coinvolti con l'utilizzo del nuovo arredo saranno caratterizzati da mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Questo, unito alle nuove tecnologie acquisite, 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 alle tecnologie, 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 e critico. La produzione di contenuti digitali che metteremo in atto in modo puntuale grazie ai nuovi strumenti acquisiti, infatti, comporta un bagaglio di abilità 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 a "consumatori critici" e "produttori" di contenuti e di architetture digitali. Una delle sfide formative forse più impegnative che abbiamo davanti è quindi relativa allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, fare propria, descrivere, utilizzare, produrre informazione complessa e strutturata, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale. Promoveremo inoltre l'inter-connettività delle aule con altri spazi di apprendimento e l'inclusività, intesa come accessibilità per tutti che permette di scoprire e di 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.

Le tecnologie prescelte sono pensate per creare esperienze di didattica ibrida, per includere nelle lezioni anche gli studenti che non potranno essere in classe, o che saranno costretti ad assentarsi per lunghi periodi. L'implementazione del digitale nelle aule con la dotazione di dispositivi personali per gli studenti e di piattaforme di gestione e condivisione è pensata per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. Andremo a promuovere attività per la prevenzione del divario di genere, anche grazie a periodici momenti di confronto tra classi, che si sono rivelate ottime premesse per consolidare consapevolezza e riuscita nelle materie scientifiche. Inoltre con le molteplici applicazioni si possono realizzare quiz e attività, chiedendo così ai propri studenti di mettersi in gioco e venendo incontro alle diverse forme di intelligenza. Si aumenta quindi il livello di inclusività delle attività didattiche.

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 alternerà momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici garantiti dalle tecnologie e da file condivisi. Il Dirigente scolastico, insieme al referente di progetto, ha individuato il gruppo di lavoro, composto da figure professionali indispensabili. Abbiamo individuato e incaricato i diversi componenti del team e assegnato loro i compiti e le responsabilità connesse. Per quanto riguarda le infrastrutture di progetto, ovvero gli strumenti necessari all'organizzazione e alla gestione delle attività come luoghi di lavoro, esse fondamentalmente consistono in fogli di lavoro condivisi (Google Fogli), documenti di testo, videoconferenze e un puntuale calendario condiviso delle risorse. I componenti si avvarranno inoltre delle conoscenze acquisite durante corsi in presenza o webinar.

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

Parte delle tecnologie individuate si basa su risorse formative per docenti e spunti messe a disposizione dai produttori: Google Workspace, Promethean Activinspire Resource, Microsoft 365, Ambienti Open Source come SoDiLinux. Andremo a prevedere, nel corso dell'anno 2023 e più intensamente a partire dal 2024/2025 momenti di formazione, condivisione e confronto sulla didattica digitale innovativa rivolti sia ai docenti che agli studenti stessi, specie a quelli delle prime classi. La formazione sarà organizzata tramite l'azione dell'Animatore Digitale e dei componenti del Team digitale e con il supporto dell'Equipe Formativa Territoriale prevista nell'ambito del Piano Nazionale Scuola Digitale. Inoltre ci si confronterà con i colleghi che in altre scuole stanno già lavorando negli ambienti che si vogliono realizzare. In questo modo ci assicureremo un bagaglio gratuito di risorse ed esperienze condivise da cui partire.

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	705

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	15	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%		73.242,13 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		22.354,89 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		5.000,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		11.177,44 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				111.774,46 €

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.