



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. S.MICHELE AL TAGLIAMENTO

Codice meccanografico

VEIC832007

Città

SAN MICHELE AL TAGLIAMENTO

Provincia

VENEZIA

Legale Rappresentante

Nome

LUCIANA

Cognome

ZIRIZZOTTI

Codice fiscale

ZRZLCN64D70D810U

Email

luciana.zirizzotti@gmail.com

Telefono

3384460682

Referente del progetto

Nome

Cristiano

Cognome

FRANCESCATO

Email

cristiano.francescato@icsanmichele.edu.it

Telefono

3479346162

Informazioni progetto

Codice CUP

I84D22004350006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-25138

Titolo progetto

Per una Scuola 4.0 condivisa

Descrizione progetto

Per l'attuazione del Piano Scuola 4.0 prevediamo l'applicazione di un sistema ibrido, con aule dedicate all'educazione e aule dedicate alle STEAM, con l'inserimento di dispositivi nelle aule dotate di monitor interattivi ed integrando alcuni ambienti con ulteriori monitor interattivi. Si andranno ad integrare i laboratori STEAM con strumenti e software che permettano di attuare esperienze legate all'ambito scientifico; amplieremo la dotazione di dispositivi personali da porre su carrelli mobili dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico, per poterli utilizzare in tutti gli ambienti della scuola; in ogni plesso allestiremo un'aula con arredi selezionati secondo i principi di equità, flessibilità e semplicità, con elementi mobili e modulari, rivolgendoci a esperti del settore per la progettazione degli spazi. Si utilizzeranno piattaforme e software che promuovano la piena inclusione degli alunni BES. Inoltre, continueremo ad utilizzare Google Workspace for Education e le relative applicazioni, a partire da Classroom, nelle attività didattiche e di supporto all'apprendimento. Le metodologie identificate come prosecuzione alla nostra attuale azione educativa, che ci permetterebbero di coinvolgere tutti i docenti, sono: • STORYTELLING - impariamo narrando: strettamente collegata alle attività del progetto Educazione alla Lettura, alla produzione linguistico-espressiva e alla creatività. • TINKERING - impariamo facendo: nei laboratori STEAM dei plessi dedicati alle esperienze tecnologiche, di robotica e scientifiche. Il Collegio terrà presente le finalità del DigCompEdu per promuovere le competenze digitali dello studente. Per l'attuazione del progetto si prevede di realizzare attività di Tutoring tra pari, su disponibilità di personale esperto interno all'Istituto, e di mettere in atto una Comunità di pratiche interne per favorire la collaborazione e la partecipazione di tutti i docenti attraverso la creazione di materiali condivisi. La formazione del personale verrà proposta al Collegio rivolgendosi ad agenzie del territorio pubbliche e private, come ad esempio EFT, Poli STEAM. In tutti i plessi verranno installate reti Wi-Fi, che garantiscano una buona gestione dei contenuti digitali, in attesa dell'intervento per la connettività "Progetto Scuola- Banda ultralarga" del MISE. I docenti parteciperanno alla formazione sui dispositivi adottati, sulle risorse online, sull'introduzione ad alcune pratiche didattiche innovative.

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, curriculari, 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.).

Grazie ai fondi PON 2014-2020 e a donazioni private, il nostro Istituto ha iniziato un processo di trasformazione delle classi tradizionali in ambienti innovativi di apprendimento con l'installazione di Monitor interattivi in quasi tutti gli spazi dedicati alla didattica, l'acquisto di notebook e Tablet, poi utilizzati anche durante la DAD, e di cui una parte da alunni BES. Nell'IC TITO LIVIO sono presenti: Aule informatica Primaria Bibione 15 minitower con monitor e 2 stampanti Primaria San Giorgio 14 notebook Primaria Cesarolo 9 minitower + monitor Primaria San Michele 10 minitower e monitor + 6 notebook Secondaria San Michele 12 notebook + 26 notebook ancora imballati Secondaria Cesarolo 9 tower e monitor + 12 notebook Secondaria Bibione 10 minitower +13 monitor Tabella riassuntiva PC (sia fissi che portatili) 155 Tablet 10 LIM (con proiettore incluso) 4 Smartboard 34 Stampanti 15 Proiettori portatili 5 In tutti i plessi è stato realizzato il PON RETI CABLATE e viene garantita una discreta copertura per la connettività ad internet.

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.

Prevediamo l'applicazione di un sistema ibrido, sia con spazi specifici dedicati alle STEAM, che con integrazione delle aule dotate di monitor interattivi. Si intende: Poter utilizzare i dispositivi tecnologici in ogni spazio delle scuole; Integrare la strumentazione dei laboratori STEAM; Avere spazi multimediali di apprendimento con arredi selezionati secondo i principi di equità, flessibilità e semplicità, con elementi mobili e modulari, anche rivolgendosi ad esperti del settore per la progettazione degli spazi; Avere a disposizione degli alunni e degli insegnanti nuove tecnologie e software di supporto all'apprendimento; Si intende intervenire: Integrando i laboratori STEAM con dispositivi che permettano di attuare esperienze scientifiche; Completando l'installazione di Monitor interattivi negli spazi multimediali dedicati all'apprendimento; Acquistando notebook con carrello di ricarica; Acquistando o noleggiando software didattico e tecnologie di supporto all'apprendimento, con accesso a piattaforme e applicazioni, anche in abbonamento, per la comunicazione aumentativa, per la visualizzazione, software con riconoscimento vocale, software educativi speciali e dedicati, tecnologie compensative per la scrittura e la lettura; Acquistando strumenti per l'acquisizione audio/video; Attuando il Piano Scuola 4.0 attraverso attività di formazione e la predisposizione di un archivio di materiali in modalità di collaborazione tra docenti; Acquistando dispositivi per la condivisione dell'azione didattica anche in modalità DAD; Promuovendo le competenze digitali dello studente con riferimento al quadro europeo DigCompEdu.

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	15	Dispositivi tecnologici e per la comunicazione; alcuni carrelli mobili dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico		Comunicare anche a distanza Realizzare contenuti multimediali
Aule STEAM	4	Dispositivi tecnologici e scientifici.	BANCHI/ARREDI	Educare gli alunni ad un uso creativo e responsabile delle tecnologie digitali. Sviluppare negli alunni le competenze previste da DigCompEdu.

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

Si vogliono sfruttare il maggior numero di spazi educativi multimediali, permettendo ai docenti di utilizzare Monitor interattivi ed altri dispositivi nelle classi, per migliorare la qualità del servizio agli utenti con particolare attenzione alle situazioni di alunni DA e BES, puntando alla realizzazione della piena inclusione, con le seguenti azioni:

- Diffondere l'utilizzo di metodologie innovative
- Educare gli alunni ad un uso creativo e responsabile delle tecnologie digitali che andranno ad integrare le attività espressive
- Organizzare percorsi specifici per l'integrazione degli studenti con svantaggio e/o deficit socio-culturale e linguistico, utilizzando strumenti compensativi
- Potenziare ed ampliare le opportunità metodologiche attraverso la mediazione delle ICT e dei vari dispositivi, per consentire agli alunni e ai docenti un processo partecipativo reale all'apprendimento e all'acquisizione e sviluppo della cittadinanza digitale
- Sviluppare negli alunni le competenze previste da DigCompEdu.

Le metodologie identificate come prosecuzione alla nostra attuale azione educativa sono:

- STORYTELLING - impariamo narrando: strettamente collegata alle attività del progetto Educazione alla Lettura, alla produzione linguistico-espressiva e alla creatività
- TINKERING - impariamo facendo: nei laboratori STEAM dei plessi dedicati alle esperienze scientifiche e di robotica.

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.

Riteniamo che l'uso di monitor interattivi e di altri dispositivi favorisca il coinvolgimento degli alunni DA, ADHD, BES, stranieri con scarsa conoscenza dell'italiano, con un incremento della partecipazione attiva, evidenziando il contenimento di comportamenti di rinuncia e di chiusura. I dispositivi e la rete permettono l'accesso a strumenti compensativi: mappe, sintesi vocale, scrittura veloce con la tastiera o tramite dettatura o con l'uso di software di cattura, presentazioni, e altro, e favoriscono le attività di didattica collaborativa. L'educazione all'uso delle tecnologie sin dalle scuole primarie, viste le previsioni sulle opportunità lavorative create grazie alle STEAM in genere e alle ICT in modo particolare, favorisce il superamento del divario di genere nei futuri ambiti lavorativi. La robotica, il tinkering, la progettazione e le attività in ambienti virtuali, rivelano abilità specifiche, promuovendo l'inserimento sociale e riducendo le disparità.

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

CONSULENTI ESTERNI

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Fanno parte del gruppo di progettazione: il dirigente scolastico, il DSGA, l'animatore digitale, due insegnanti del team digitale ed un insegnante della scuola secondaria e il collaboratore del dirigente, garantendo la rappresentanza di tutti i plessi. Verrà incaricato un consulente esterno al fine di seguire le attività di progettazione e di consulenza in ambito digitale. Il gruppo si coordina con le commissioni di Istituto e si riunisce su convocazione per la stesura definitiva dei documenti, previa condivisione con il Collegio docenti.

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 formazione del personale verrà proposta al Collegio rivolgendosi ad agenzie del territorio pubbliche e private, come ad esempio EFT, Poli STEAM. Si prevede di realizzare attività di Tutoring tra pari, su disponibilità di personale interno all'Istituto, e di mettere in atto una Comunità di pratiche interne per favorire la collaborazione e la partecipazione di tutti i docenti attraverso la creazione di materiali condivisi.

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	380

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	19	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%		82.713,11 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		27.571,03 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		13.785,51 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		13.785,51 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			137.855,16 €	

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.