



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. DUCA D'AOSTA - TO

Codice meccanografico

TOIC8BV00Q

Città

TORINO

Provincia

TORINO

Legale Rappresentante

Nome

DUCA

Cognome

D'AOSTA

Codice fiscale

CLUSNL59M43A182P

Email

toic8bv00q@istruzione.it

Telefono

011724696

Referente del progetto

Nome

SERENELLA

Cognome

CUIULI

Email

serenella.cuiuli@istruzione.it

Telefono

3398527322

Informazioni progetto

Codice CUP

F14D22003250006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-16219

Titolo progetto

I C@RE

Descrizione progetto

I C@RE Il progetto è finalizzato a implementare e creare nuovi ambienti digitali supportare la Comunità scolastica nel passaggio ad una didattica innovativa cercare soluzioni innovative e creare momenti di conoscenza su di esse **OBIETTIVI** Capacità di utilizzare correttamente in autonomia i dispositivi digitali Conoscenza delle principali risorse multimediali disponibili in rete Conoscenza del funzionamento delle applicazioni della suite Google Workspace utilizzate nella didattica dell'Istituto Capacità di produrre elaborati documenti utilizzando le applicazioni della suite Google Workspace Capacità di trovare utili applicazioni di produzione sulla rete e utilizzarle al fine di supportare il proprio percorso scolastico Capacità di selezionare le informazioni trovate in rete in base alla reputazione digitale del sito che le pubblica Il progetto prevede: 1. integrazione sistema wireless nei plessi 2. realizzazione di nuovi ambienti digitali: laboratori di lingue in 3 plessi, laboratorio di comunicazione e multi-media e 2 laboratori di musica (strumenti classici e digitali) 3. Tappeto digitale interattivo per l'Atelier Creativo preso i tre plessi della primaria 4. Digitalizzazione aule multimediali, di scienze e aule lettura **RISULTATI ATTESI** Implementazione di attività con l'utilizzo delle dotazioni presenti (Lim, smart board laboratori informatici, notebook, proiettori, Byod, suite Google Workspace). Stimolo all'utilizzo di nuove metodologie, piattaforme, software che si renderanno via via disponibili nell'ottica di uno sviluppo delle conoscenze, favorendo nel contempo l'ideazione e la progettazione di nuovi percorsi, attività, curricula. Maggior utilizzo delle risorse di contenuti multimediali presenti in rete all'interno della didattica disciplinare.

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.).

Ciascuna sede dell'Istituto dispone dei seguenti laboratori: biblioteca, laboratori di scienze, arte, informatica, lingue straniere (sede Duca d'Aosta), musica (sede Calvino), aula sostegno. Le varie sedi dell'Istituto utilizzano l'aula magna come spazio per incontri con esperti esterni, attività teatrali e laboratoriali. Questi spazi sono usati in maniera sistematica da quasi tutte le classi. In aggiunta, quasi tutti gli spazi fruibili (laboratori e aule) sono dotate di LIM o Smart Board, oltre che di connessione a internet, in modo che anche nelle aule si possano svolgere attività laboratoriale. Tutti gli alunni e i docenti dell'Istituto hanno in dotazione un account Google Workspace per lavorare in ambienti digitali condivisi (Classroom e altri servizi).

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.

Il progetto prevede: 1. integrazione sistema wireless nei plessi 2. realizzazione di nuovi ambienti digitali: aule di lingue in 3 plessi, aula comunicazione e multi-media (presso il plesso della media Schweitzer). Saranno inoltre trasformate aule attualmente polifunzionali in: 3. aule di musica (strumenti classici e digitali) (presso il plesso Calvino e della media Schweitzer) 3. aula multisensoriale con Tappeto digitale interattivo per l'Atelier Creativo presso i tre plessi della primaria 4. aule informatizzate multimediali, di scienze presso i plessi della primaria e di lettura presso ogni plesso

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 lingue	3	n. 75 notebook - 3 notebook per i docenti - 3 monitor touch interattivi - 3 armadi per ricarica notebook	Le postazioni (25) saranno costituite da tavoli di forma trapezoidale adatti a essere utilizzati per il lavoro a gruppi e ad assumere forme diverse di disposizione - 75 sedie - 75 tavoli	Stimolare l'aspetto espressivo-comunicativo; Incoraggiare l'abilità ricettiva volta all'apprendimento (in particolare della lingua straniera) ; Promuovere lo sviluppo della personalità
ambienti multisensoriali - Atelier creativi	3	Il setting sarà costituito da 3 Pavimenti interattivi.	6 POUF ROTONDO MORBIDO	La stimolazione sensoriale è un approccio mirato a: -stimolare i cinque sensi in maniera controllata; -riorganizzare il rapporto con il mondo esterno

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				teso a migliorare la comprensibilità
Aula di scienze e lettura	7	7 notebook - 12 ebook - 4 monitor touch interattivi	3 POUF ROTONDO MORBIDO	le nuove aule devono facilitare la condivisione della conoscenza, la ricerca, la riflessione e la collaborazione, (peer teaching e peer education
sistema wireless	3	40 checkpoint - cablaggio	/	implementare la connessione
aula comunicazione e multi-media1	1	1 Personal computer - N° 2 Display 27 pollici tecnol. IPS - n. 1 videocamera portatile - 1 Kit studio foto-video - Manfrotto per telecamera - 1 supporto steady cam - 1 treppiede - 1 licenza	/	Progetto di ricerca per il potenziamento dell'apprendimento e dell'insegnamento interdisciplinare, nei termini di conoscenze e competenze che coinvolgono diverse discipline
Aule di Musica	2	6 tastiere multimediali - 2 monitor touch interattivi - 2 pc portatili - altri strumenti musicali	/	Potenziamento delle capacità di concentrazione, di coordinazione e di organizzazione; Orientamento per la scelta di studi futuri nell'ambito di un orizzonte professionale di tipo artistico;.
aule multimediali	30	30 monitor touch interattivi	/	Stimolare all'utilizzo di nuove metodologie, piattaforme

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

1. FORMAZIONE INTERNA: stimolare la formazione interna alla scuola, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi, favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative. 2. COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA: favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di workshop e altre attività, anche attraverso momenti formativi aperti alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa. 3. CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE: individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola (es. l'uso di particolari strumenti per la didattica di cui la scuola si è dotata; la pratica di una metodologia comune; l'informazione su innovazioni esistenti in altre scuole), coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa.

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.

RISULTATI ATTESI Implementazione di attività con l'utilizzo delle dotazioni presenti (Lim, laboratori informatici, Ipad, proiettori, Byod, suite Google Workspace). Stimolo all'utilizzo di nuove metodologie, piattaforme, software che si renderanno via via disponibili nell'ottica di uno sviluppo delle conoscenze, favorendo nel contempo l'ideazione e la progettazione di nuovi percorsi, attività, curricoli. Maggior utilizzo delle risorse di contenuti multimediali presenti in rete all'interno della didattica disciplinare. Stimolare l'aspetto espressivo-comunicativo. Incoraggiare l'abilità ricettiva volta all'apprendimento (in particolare della lingua straniera). Promuovere lo sviluppo della personalità. Avviare l'attività metacognitiva. Coinvolgere l'alunna/o nelle attività di gruppo per stimolare le sue capacità di relazione.

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

Sono stati individuati e designati ruoli e responsabilità dei componenti del gruppo di lavoro tra i docenti che già hanno dei ruoli determinanti nell'organizzazione della scuola (funzioni strumentali, animatore digitale, referenti di plesso e assistente amministrativa -area amministrativo-contabile). Lo sviluppo del team che si occuperà del progetto, ha incluso lo sviluppo di competenze individuali e di gruppo per migliorare le prestazioni., attraverso :attività di team building - frequenti feedback ed incontri personali - formazione. il team ha quindi analizzato il progetto, definendo i passaggi e le attività che dovranno essere elaborati per consentirne il completamento. Ha scomposto questi passaggi in singoli compiti e sotto-attività. in questo modo è stato possibile rilevare le risorse necessarie per completare il progetto e la sua durata in base alla produttività impostata. sono stati verificati i requisiti richiesti. limiti di tempo

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

Il Progetto prevede un percorso di formazione specifico dei docenti che li impegnerà in incontri di formazione e studio in presenza mensili, in attività laboratoriali con gli alunni, nell'autoaggiornamento in piattaforma e-learning dell'Istituto in un ambiente strutturato e dedicato all'utilizzo efficace dei nuovi ambienti volti allo sviluppo di aspetti metodologici e didattici riguardanti lo sviluppo dell'area dei linguaggi verbali, non verbali e multimediali nella scuola. Con quest'ultimo si intende valorizzare la comunicazione, in termini di linguaggi, arte, musica, scrittura, cinema, software, come strumento per interpretare, riprodurre, arricchire trasformare la formazione e la cultura; sviluppare la capacità di ciascuno di comunicare comprendendo e trasmettendo messaggi in modo efficace e con l'uso di diversi linguaggi.

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	800

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	31	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%		181.892,20 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		21.120,00 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		4.262,53 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		20.000,00 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			227.274,73 €	

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

24/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.