



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Unità di missione per il 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

LICEO "A. SERPIERI"

Codice meccanografico

RNPS05000C

Città

RIMINI

Provincia

RIMINI

Legale Rappresentante

Nome

FRANCESCO

Cognome

TAFURO

Codice fiscale

TFRFNC66D07E506B

Email

francesco.tafuro@istruzione.it

Telefono

0541731350

Referente del progetto

Nome

Marzia

Cognome

Dalla Venezia

Email

marzia.dallavenezia@liceoserpieri.istruzione.it

Telefono

3475669334

Informazioni progetto

Codice CUP

D94D22004860006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-14029

Titolo progetto

Aule innovative Serpieri

Descrizione progetto

Attraverso il progetto PNRR che la scuola intende proporre, si vuole riorganizzare la didattica per rispondere in modo innovativo alle esigenze educative individuali, utilizzando un insieme di pratiche e attività didattiche collettive, svolte dall'intero gruppo classe, e di attività personalizzate svolte da gruppi che hanno esigenze educative omogenee. Tale diversificazione è finalizzata a sviluppare al massimo le potenzialità degli studenti nelle competenze di base (linguistiche e STEAM) e in quelle trasversali (creatività, maturazione personale, teamworking, problem-solving, autonomia nello studio e metodo di studio, ampliamento degli interessi personali, sviluppo dei talenti e delle passioni). Lavorando a piccoli gruppi con esigenze comuni o proponendo attività didattiche individuali è possibile compensare eventuali difficoltà economiche, sociali o fisiche e offrire ad ogni studente un percorso educativo inclusivo, coinvolgente e adatto ai suoi interessi e ai suoi obiettivi. Un'attenzione particolare è indirizzata ai processi di inclusione che la tecnologia digitale permette di sviluppare rispettando diversità e individualità.

Data inizio progetto prevista

19/01/2023

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.).

Attualmente il Serpieri dispone già di una connettività internet in banda ultralarga, di rete WiFi in grado di raggiungere tutti gli ambienti, e un numero importante di digital board acquisite con i progetti PON-FESR. Risultano ulteriormente disponibili dispositivi informatici fra computer portatili e tablet, stampanti, stampanti 3D, scanner e plotter.

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.

Si intende perseguire due linee progettuali: - installazione in aule e spazi laboratoriali di nuove digital board - realizzazione di aule "mobili", mediante carrelli-armadi di carica o di trasporto, dotate di dispositivi digitali atti a sviluppare creatività, innovazione didattica, nuove competenze professionali e nuovi modelli di conoscenza. Le attività che permettono di studiare, comprendere e imparare a utilizzare consapevolmente gli strumenti di digitali coprono un ampio spettro di possibilità: alcune sono adatte ad essere sviluppate anche in aula, presupponendo accesso agevole a un carrello-armadio per pc, tablet ed altri dispositivi digitali, altre invece sono valorizzate o persino abilitate dalla possibilità di accedere ad un laboratorio STEM.

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 "fissa"	18	Digital board	Supporti e canalizzazioni	Fruizione di uno strumento adatto alla didattica digitale
Spazio laboratoriale	14	Digital board	Carrelli e supporti	Fruizione di uno strumento adatto alla didattica digitale avanzata e mobile
Aula mobile di cinematografia	1	computer per il montaggio video/audio e videocamere digitali semiprofessionali, un drone per inquadrature dall'alto	carrelli e armadi di custodia	Creare le condizioni per lo sviluppo di competenze in ambito della comunicazione audiovisiva
Aula mobile 3D	1	scanner 3D, stampanti 3D, visori 3D, proiezione tramite ologrammi, software specifici	carrelli e armadi di custodia	Creare le condizioni per lo sviluppo di competenze in ambito della realtà aumentata e mista
Aula mobile immagini digitali	1	Fotocamere, tavolette grafiche, plotter	carrelli e armadi di custodia	Creare le condizioni per lo sviluppo di competenze nell'ambito della computer grafica e della

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				comunicazione digitale
Aula mobile con PC e tablet	6	Pc portatili e/o tablet	carrelli di ricarica	Realizzazione di una didattica digitale multidisciplinare e di apprendimento costruttivo trasferibile in tutti gli ambienti scolastici
Aula mobile di coding	1	unità programmabili	armadio di custodia	Sviluppare capacità di programmazione e competenze di problem solving
Aula mobile di lingue	1	software specifico e dispositivi per l'utilizzo	carrelli di ricarica	Sviluppare competenze linguistiche attraverso l'uso di dispositivi digitali
Aula webradio	1	mixer audio, computer, tablet, microfoni dinamici podmic, cuffie, cavetteria, display, webcam, luci	carrello e armadio di custodia	Sviluppare competenze nel campo della comunicazione e condivisione di buone pratiche scolastiche
Biblioteca digitale	1	Abbonamenti e registrazioni a canali bibliotecari online		Sviluppare competenza di ricerca autonoma e fruizione di materiali multimediali

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

Le innovazioni previste vanno dal learning by doing al debate alla flipped classroom, ponendo al contempo attenzione sull'inclusione, sulla sostenibilità, sulla parità di genere. La classe predisposta per attività digitali consente di integrare nella didattica tutte le risorse disponibili online e le applicazioni interattive per coinvolgere gli alunni nel percorso educativo in modo sempre più chiaro e interattivo. È possibile incrementare l'efficacia educativa, affiancando o sostituendo la lezione frontale con quella partecipata e stimolata dall'attività laboratoriale. Questo ha un significativo impatto in termini di inclusività perché è più facile coinvolgere anche gli studenti che hanno più difficoltà a partecipare attivamente e a mantenere l'attenzione nei percorsi tradizionali. Un accesso veloce ad internet, uno schermo interattivo di grandi dimensioni, un sistema audio consentono di riconfigurare rapidamente la classe, anche durante la lezione, e di adottare una vasta gamma di soluzioni e metodologie didattiche (apprendimento attivo, collaborativo, peer education and tutoring, problem solving, challenge based education, co-progettazione e lavoro di gruppo) che, sfruttate opportunamente dai docenti, sono in grado di produrre immediatamente un grande impatto nei percorsi educativi in termini di motivazione e benessere emotivo e di inclusione e personalizzazione dell'attività didattica.

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.

Il progetto, prevedendo l'utilizzo di internet e l'uso di variegati strumenti digitali, permette la riconfigurazione dell'ambiente classe, adattandolo ai bisogni didattici diversificati e personalizzati, consentendo al contempo l'adozione di pratiche di inclusione e personalizzazione degli apprendimenti.

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

Team per l'innovazione tecnologica

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo di progettazione opera riunendosi in modo plenario e costituendo dei sottogruppi di progettazione in funzione delle competenze specifiche

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 del personale Formazione degli studenti Promozione di forme di comunicazione che favoriscono la diffusione di buone pratiche didattiche legate al digitale

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	1200

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%		170.600,40 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		14.200,11 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		23.100,04 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		23.100,00 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			231.000,55 €	

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.