



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

ANTONINO CAPONNETTO

Codice meccanografico

FIIC846006

Città

BAGNO A RIPOLI

Provincia

FIRENZE

Legale Rappresentante

Nome

Maria Luisa

Cognome

Rainaldi

Codice fiscale

RNLMLS67R51F839M

Email

marialuisa.rainaldi@istruzione.it

Telefono

3204447696

Referente del progetto

Nome

Teresa

Cognome

Martinez

Email

"teresa.martinezbotey@gmail.com

Telefono

00393343750678

Informazioni progetto

Codice CUP

E34D22006530006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-22761

Titolo progetto

"DIGICAP"- INNOVAZIONE AL CAPONNETTO

Descrizione progetto

Il progetto ""DIGICAP"- INNOVAZIONE AL CAPONNETTO" ha come obiettivo principale l'ammodernamento e il miglioramento della qualità degli ambienti della scuola e della didattica, nello specifico l'incremento delle dotazioni tecnologiche a tutte le classi dell'istituto che ancora ne hanno bisogno, per ottenere un nuovo modello di ambiente digitale e rafforzare il cambiamento di 'fare lezione' attraverso una didattica laboratoriale per l'acquisizione di conoscenze e competenze". L'interazione tra studenti e docenti, in presenza e a distanza, sarà orientata alla consapevolezza di una integrazione del "digitale con il cartaceo" e del 'reale con il virtuale', si potrà coniugare tecnologia e didattica, modernità e tradizione nella consapevolezza che gli spazi e i materiali devono costantemente adattarsi agli utenti. Infatti, le AULE 'AUMENTATE' dalla tecnologia consentiranno la fusione fra l'aula e la classe e fra la classe e il laboratorio, che diventeranno un unicum di cui ogni disciplina si arricchirà, facendo scomparire per sempre la separazione del concetto di classe da quello di aula e la finalizzazione didattica delle strutture e degli strumenti. Il progetto è finalizzato all'accesso degli studenti ai servizi e contenuti digitali, secondo soluzioni atte a favorire un impiego abilitante che incrementi l'inclusione e la personalizzazione del processo insegnamento-apprendimento anche a vantaggio di alunni con difficoltà di apprendimento stabili o transitorie. Il progetto prevede l'adeguamento di 23 ambienti, con svariate funzioni, dalla didattica pluridisciplinare mediata dalle nuove tecnologie, al potenziamento dei laboratori tematici, alla creazione di aule per la Robotica e la realtà immersiva, al potenziamento del Making e della didattica laboratoriale. Si prevedono, anche in ciascun plesso spazi per lo sviluppo delle capacità comunicative, del pensiero critico e per lo sviluppo di metodologie didattiche innovative, quali la flipped classrom e lo stimolo all'apprendimento tra pari.

Data inizio progetto prevista

03/04/2023

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 negli ha implementato e aggiornato le sue strumentazioni grazie, anche, ai finanziamenti ottenuti ed all'autofinanziamento dei genitori. Le dotazioni sotto descritte saranno utilizzate per integrare gli acquisti del presente progetto nell'ottica di performare maggiormente gli spazi destinati all'Istituto. SCUOLA PRIMARIA MICHELET 10 aule: monitor interattivo, notebook non performanti. Aula sostegno: 2 notebook non performanti. Laboratorio informatica: 13 PC fissi e 2 stampanti. Biblioteca SCUOLA PRIMARIA MARCONI 12 aule: monitor interattivo, notebook. 3 aule: monitor interattivo obsoleto. Laboratorio informatica: 12 PC fissi, stampante. Aula LIM: LIM non funzionante, 4 PC fissi non performanti, stampante. Laboratorio scienze: LIM non funzionante. Laboratorio musica SCUOLA SECONDARIA REDI Laboratorio informatica: 26 PC nuovi, 3 monitor interattivi. Laboratorio arte/tecnologie: LIM obsoleta. Stanza relax: 8 notebook non performanti, stampante.

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.

Con il progetto oltre a finire l'adeguamento dei 15 spazi rimasti con i monitor interattivi e i device d'aula si creeranno in tutti i plessi degli spazi interattivi polivalenti, in cui in funzione dell'obiettivo didattico saranno implementate attrezzature e arredi atti a renderli modulari, interdisciplinari e destinati ad applicare le metodologie relative al saper fare, alla contestualizzazione, allo sviluppo del pensiero critico ed alla discussione. Inoltre rinnovare gli spazi educativi aumenta l'attrattività del nostro Istituto, avvicina la scuola alle esigenze del territorio e del mercato del lavoro, favorisce la piena partecipazione della comunità scolastica alla vita sociale, garantire l'impiego diffuso delle nuove tecnologie. Riorganizzare tutti gli aspetti didattici con metodologie avanzate e personalizzare lo spazio di insegnamento trasformando l'aula in spazio didattico flessibile a molteplici configurazioni promuove l'applicazione di competenze metodologico-didattiche avanzate. Perfettamente in linea con gli obiettivi didattici del nostro Istituto "innovazione didattica, internazionalizzazione e potenziamento delle competenze", il Progetto intende soddisfare i bisogni dell'utenza e del corpo docenti che interpreta la scuola come ambiente di insegnamento/apprendimento laboratoriale efficace e funzionale, percepito come uno spazio unico integrato, in grado di accogliere in ogni momento persone e attività offrendo caratteristiche di funzionalità, confort e benessere. È una metodologia innovativa e adattabile ai bisogni dello studente quella privilegiata dal nostro Istituto, non legata allo spazio e al tempo della scuola 'tradizionale', ma che li adegua alle esigenze via via emergenti nel corso dell'anno e alle esigenze innovative delle attuali generazioni di studenti, in sintesi personalizza lo spazio d'insegnamento.

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 MULTIFUNZIONALE INTERDISCIPLINARE PRIMARIA MARCONI	1	Monitor interattivo, forniture per l'inclusione e l'apprendimento della mobilità, Device individuali. Attrezzatura making 3D	Arredi innovativi, arredi morbidi	Didattica laboratoriale mediata dalla nuove tecnologie, tecnologie per il making e il saper fare, spazio debate e confronto.
Aula modulare primaria Marconi	1	Monitor interattivi, PC per le attività di gruppo	Arredi modulari	Didattica laboratoriale mediata dalla nuove tecnologie.
AULA SCIENZE Marconi	1	Monitor interattivi, device d'aula	Arredi modulari	Didattica interdisciplinare mediata dalla nuove tecnologie.
AULA MUSICA Marconi	1	Monitor interattivi, device d'aula	Arredi modulari	Adeguamento aula musica alle esigenze attuali
Aule innovative Marconi	3	Device d'aula, Monitor interattivo		Adeguamento tecnologico delle aule per didattica mediata dalle nuove tecnologie
AULA POLIVALENTE MICHELET	2	Device d'aula, Monitor interattivo adattabile all'età, Strumenti per l'inclusione e la motricità, Device individuali	Arredamenti modulari	Didattica interdisciplinare mediata dalla nuove tecnologie.
AULA DIDATTICA MICHELET	9	Device d'aula		Adeguamento tecnologico delle aule per didattica mediata dalle nuove tecnologie
BIBLIOTECA ED AULA RELAX-MORBIDA MICHELET	1	Device d'aula	Arredi morbidi per didattica polivalente	Adeguamento tecnologico delle aule per didattica mediata dalle nuove tecnologie
Aule innovative Redi	2	Device d'aula, Monitor interattivo		Adeguamento tecnologico delle aule per didattica mediata dalle nuove tecnologie
Aula 3D Redi	1	Device d'aula, Strumentazione per il making 3D, la realtà immersiva, la creazione di contenuti 2D e 3D		Didattica laboratoriale mediata dalla nuove tecnologie, tecnologie per il making e la realtà immersiva, Didattica collaborativa, problem posing e solving.
Aula Modulare Redi	1	Device d'aula, Device individuali	Arredi modulari	Didattica interdisciplinare mediata dalla nuove tecnologie.

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

Il progetto è l'opportunità per aderire a nuovi modelli curricolari con classi aperte per livelli e flessibilità organizzativa. Promuovere le nuove metodologie didattiche innovative, problem solving, apprendimento cooperativo, brainstorming, learning by doing role playing, debate, flipped classroom. Le lezioni delle discipline scientifiche diventeranno più interessanti, più agili e più funzionali, grazie all'uso di esercizi interattivi e online e di esperienze virtuali che si potranno svolgere direttamente nell'aula assegnata. Collegamenti con il l'estero o con le istituzioni didattiche italiane vedranno gli alunni compartecipi di esperimenti e/o fasi di una ricerca scientifica. Le materie umanistiche godranno di software e hardware che consentiranno spiegazioni ed esercitazioni non più tradizionali ma innovative con collegamenti simultanei ad altre classi sul medesimo argomento. Le competenze trasversali (imparare a imparare, competenze sociali e civiche, spirito di iniziativa e imprenditorialità, consapevolezza ed espressione culturale) saranno più facilmente acquisite. La lezione verrà programmata con tempi di lavoro personalizzati e competenze e conoscenze saranno più facilmente valutate attraverso una didattica laboratoriale. La classe (docenti e discenti) vivranno il luogo di studio in coerenza con la disciplina il contesto, l'età e le esigenze specifiche del 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.

Il territorio periferico in cui è inserita la nostra scuola ci richiede di conseguire diverse finalità, e di impegnarsi in modo adeguato al conseguimento di due finalità specifiche a vantaggio dei più deboli. 1) "politica dell'inclusione" e 2) "garanzia del successo scolastico". L'approccio sistematico laboratoriale alle discipline STEAM ed alle discipline umanistiche permetterà inoltre di superare i divari di genere attraverso la messa in pratica e la contestualizzazione degli apprendimenti. Tutto ciò permetterà di: Promuovere una didattica inclusiva e laboratoriale per aumentare l'interesse e la partecipazione. Rafforzare l'autostima del meno abile con rappresentazioni virtuali di ruoli sociali Incrementare l'uso di ausili tecnologici per alunni disabili (es. Audio libro, Tastiere speciali) Consentire la fruizione e al trasmissione dei saperi in spazi anche virtuali e con modalità e strategie collaborative (peer to peer).

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

Enti del territorio specializzati nelle tecnologie applicate alla didattica

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

La scuola creerà un gruppo di progettazione con risorse sia interne che esterne, oltre ad avvalersi del supporto della struttura amministrativa della scuola. L'obiettivo è di mettere insieme competenze strategiche ed innovative non solo legate al mondo della scuola. Il Gruppo attraverso momenti di condivisione che verranno calendarizzati procederà inoltre a pianificare i momenti di sostegno e formazione ed a intervenire nel caso si rendessero necessarie modifiche o riparametrizzazioni del progetto. Le fasi di lavoro saranno: 1. Riconferma e rivalutazione dei fabbisogni 2. Progettazione in funzione dei fabbisogni contestualizzati anche alla realtà del momento futuro 3. Realizzazione dei progetti esecutivi 4. Verifica della realizzazione 5. Monitoraggio dell'efficacia

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

conivolgimento di enti del territorio

Descrizione delle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati

Con l'arrivo delle nuove strumentazioni, sarà richiesto alle aziende in fase di acquisizione dei beni di fornire il servizio di formazione sia tecnico che metodologico. In una seconda fase si promuoverà il tutoring tra pari, tra docenti anche di diversi ordini di scuola. Una volta rese operative le strumentazioni si procederà allo scambio di buone pratiche anche all'interno dei collegi di settore e perché no verticalmente sugli ordini di scuola.

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	450

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	23	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%		106.617,50 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		33.520,00 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		15.250,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		16.000,00 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			171.387,50 €	

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

26/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.