



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 CLASSICO "SIOTTO PINTOR" CAGLIARI

Codice meccanografico

CAPC050004

Città

CAGLIARI

Provincia

CAGLIARI

Legale Rappresentante

Nome

ALDO

Cognome

PILLITTU

Codice fiscale

PLLLDA61L08B354T

Email

aldopillittu@gmail.com

Telefono

3473603237

Referente del progetto

Nome

Licia Maria

Cognome

Parisi

Email

liciparisi@tiscali.it

Telefono

3391460398

Informazioni progetto

Codice CUP

C24D22003350006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-21010

Titolo progetto

Smart Class digitale 4.0

Descrizione progetto

Il progetto intende conseguire il target di 16 ambienti di apprendimento innovativi secondo una formula ibrida, basata sulla presenza sia di aule fisse, sia di ambienti di apprendimento dedicati ad attività trasversali di potenziamento e recupero. In particolare, andremo a intervenire fisicamente su 16 spazi. Lavoreremo su configurazioni flessibili e rimodulabili all'interno dei vari ambienti, in modo da supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili di ora in ora. Si privilegerà l'acquisizione di nuove tecnologie rispetto agli arredi, che attualmente consentono già la rimodulazione del setting delle aule. Completeremo la dotazione di base di alcune aule con Digital board, sia fisse che mobili. Sarà ampliata la dotazione di dispositivi fissi e mobili, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico, a disposizione di docenti e studenti, che sarà posta su carrelli mobili. Verrà allestita un'aula multidisciplinare munita di digital board e all'interno della quale, utilizzando il laboratorio mobile di iPad gestiti tramite piattaforma jamfschool, gli studenti e i docenti lavoreranno in modalità esclusivamente byod. I dispositivi a disposizione degli studenti saranno dotati di applicazioni volte al potenziamento della didattica delle lingue classiche (dizionari digitali di latino e greco) e allo sviluppo di una didattica multidisciplinare e trasversale alle varie discipline (realtà aumentata). Uno ScienceBus sarà funzionale al potenziamento delle STEM. L'aula diventerà quindi un ambiente per una didattica attiva, collaborativa, supportata da strumenti adeguati. Nelle 6 aule digitali già esistenti, grazie all'utilizzo dei dispositivi (iPad) in possesso degli alunni gestiti dalla piattaforma jamfschool e monitorati dai dispositivi dei docenti, il setting d'aula mobile e flessibile sarà potenziato dalla presenza di una ulteriore digital board, munita di carrello e di postazioni con nuovi banchi modulari trapezoidali componibili, per una classe dinamica e per favorire attività quali cooperative learning e flipped classroom. Saranno predisposte inoltre sedute morbide per un ambiente informale e confortevole utilizzabile anche per il lavoro in piccoli gruppi o individuale. In previsione del completamento delle due sezioni digitali verranno allestite altre 4 aule munite anch'esse di due digital board ciascuna e di dispositivi mobili, con postazioni di banchi modulari trapezoidali componibili, e sedute morbide.

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, 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.).

L'Istituto è dotato di tre linee di connettività a 100 Mbps ed è cablato LAN e WI-Fi, con 170 punti rete. Tutte le aule possiedono la dotazione minima comprendente un computer connesso LAN, Lavagna Interattiva Multimediale, videocamera e microfono (integrati nel caso di device all in one, collegati con cavo USB nel caso di PC). Nelle 6 aule delle due sezioni digitali sono presenti inoltre 6 Digital Board. Nei laboratori sono presenti 3 pannelli touch mobili, muniti di carrello. Disponiamo inoltre di 6 dispositivi (iPad) che vengono forniti agli studenti delle classi digitali in comodato d'uso e un laboratorio di 20 iPad e relative penne, gestiti tramite piattaforma jamfschool. Per quanto riguarda gli arredi, tutte le aule dispongono di banchi monoposto utilizzati in forma schierata, che si rivelano ora particolarmente adatti a riconfigurare gli ambienti in chiave flessibile e riconfigurabile, eccetto un'aula digitale attrezzata di sedie con ruote, utilizzate quotidianamente per la riconfigurazione del setting d'aula in funzione delle attività didattiche svolte. Due spazi sono arredati con banchi trapezoidali configurabili in isole.

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 conseguire il target di 16 ambienti di apprendimento innovativi secondo una formula ibrida, basata sulla compresenza di aule fisse e di ambienti dedicati ad attività trasversali di potenziamento e recupero. Intendiamo riutilizzare gli arredi già presenti, che permettono la rimodulazione del setting delle aule, integrandoli con una dotazione tecnologica diffusa: delle Digital board - che si aggiungeranno a quelle già presenti - e una dotazione di base di dispositivi per docenti e studenti. L'inserimento delle digital board, grazie ai sistemi di condivisione e interazione fra i dispositivi dei docenti e quelli degli studenti, sarà funzionale a una didattica più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo, peer learning e flipped classroom, con l'obiettivo di potenziare anche nelle altre classi l'utilizzo della modalità byod, già presente nella pratica quotidiana delle smart class digitali. Verrà allestita anche un'aula multidisciplinare munita di digital board, all'interno della quale, utilizzando il laboratorio mobile di iPad gestiti tramite piattaforma jamfschool, gli studenti e i docenti lavoreranno in modalità esclusivamente byod. I dispositivi a disposizione degli studenti saranno dotati di applicazioni per il potenziamento della didattica delle lingue classiche (dizionari digitali di latino e greco) e per lo sviluppo di una didattica multidisciplinare e trasversale alle varie discipline (realtà aumentata). Un ScienceBus sarà funzionale all'approfondimento delle STEM. In ciascuna aula digitale, grazie all'utilizzo dei dispositivi (iPad) in possesso degli alunni, gestiti dalla piattaforma jamfschool e monitorati dai dispositivi dei docenti, il setting d'aula mobile e flessibile sarà potenziato dalla presenza di due digital board, una delle quali munita di carrello e di postazioni con banchi modulari trapezoidali componibili per una classe dinamica e per favorire attività quali cooperative learning e flipped classroom. Saranno predisposte inoltre sedute morbide per un ambiente informale e confortevole utilizzabile anche per il lavoro in piccoli gruppi o individuale. In previsione del completamento delle due sezioni digitali verranno allestite altre 4 aule munite anch'esse di due digital board ciascuna e di dispositivi mobili, con postazioni di banchi modulari trapezoidali componibili, e sedute morbide.

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 multidisciplinare	1	Digital Board Piattaforma di gestione iPad jamfschool Dizionari digitali Applicazioni didattiche multidisciplinari Carrello di ricarica per iPad ScienceBus	Banchi modulari trapezoidali componibili con sedie. Sedute morbide	Potenziamento della didattica delle lingue classiche e sviluppo di una didattica multidisciplinare attiva e collaborativa.
Aula smart class digitale	6	Digital Board con carrello (in aggiunta a quello già esistente) Tower di ricarica per iPad Dispositivi per docenti e alunni Applicazioni didattiche multidisciplinari	Banchi modulari trapezoidali componibili con sedie. Sedute morbide	La modalità byod promuove una didattica coinvolgente e inclusiva. Le tecnologie prescelte supportano l'apprendimento esperienziale e collaborativo
Aula digitale	4	Digital Board con carrello Digital board fissa Tower di ricarica per iPad Dispositivi per docenti e alunni Applicazioni didattiche multidisciplinari	Banchi modulari trapezoidali componibili con sedie. Sedute morbide	La modalità byod promuove una didattica coinvolgente e inclusiva. Le tecnologie prescelte supportano l'apprendimento esperienziale e collaborativo
Aula innovativa	5	Digital board fissa Dispositivi per docenti e alunni Piattaforma di gestione iPad jamfschool Applicazioni didattiche multidisciplinari		Il sistema di interazione tra pannello e i dispositivi sarà propedeutico a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo

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

Le nostre aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, e quindi 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 e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e le 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 degli studenti, consentendo l'accesso puntuale, attivo e consapevole da parte di studenti e docenti, 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, critico. La produzione di contenuti digitali che metteremo in atto in modo puntuale grazie ai nuovi strumenti acquisiti e alla modalità byod comporta, infatti, un bagaglio di competenze 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. Una delle sfide formative forse più impegnative che abbiamo davanti è quindi relativa allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazione complessa e strutturata in tutte le discipline.

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.

Ci si attende un significativo miglioramento degli apprendimenti e delle competenze favorito da un contesto attento al benessere di studenti e docenti. Si prevede che ciò porterà all'acquisizione di apprendimenti significativi, a una valorizzazione della creatività degli studenti e al rafforzamento delle capacità di cooperazione. Saranno potenziate le competenze logiche e critiche attraverso l'utilizzo di modalità innovative che stimolano gli studenti e favoriscono un apprendimento consapevole e critico anche attraverso la valutazione, la selezione e la rielaborazione delle informazioni, nel rispetto degli stili di apprendimento di tutti e in un contesto fortemente inclusivo.

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 si riunisce periodicamente in presenza o a distanza, per confrontare le proposte e i punti di vista e individuando temi per il successivo incontro, con assegnazione di compiti ai singoli membri. Sono stati coinvolti, fin dal mese di dicembre 2022, sia il Collegio dei Docenti sia il Consiglio di Istituto, per le rispettive competenze e anche per un confronto generale di idee e per l'esplicitazione di proposte. I rappresentanti degli studenti vengono sentiti anche in sede separata, in frequenti riunioni informali, dal dirigente e dall'Animatrice digitale. Sono in corso frequenti interlocuzioni con i servizi di consulenza di fornitori qualificati, soprattutto per gli aspetti riguardanti l'innovazione didattica e metodologica e le scelte di fondo sulla tecnologia.

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 studenti messe liberamente a disposizione dai produttori e andremo a prevedere, nel corso dell'anno 2023 e più intensamente a partire dal 2024/2025, momenti di formazione del personale, condivisione e confronto su questi materiali rivolti sia ai docenti che agli studenti stessi. 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	500

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	16	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%		77.875,61 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		25.958,53 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		12.979,26 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		12.979,26 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				129.792,66 €

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.