



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

I.C.S. "FALCONE-BORSELLINO" - Bari (BA)
Prot. 0002045 del 21/02/2023
IV-5 (Uscita)

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. "FALCONE - BORSELLINO"

Codice meccanografico

BAIC80600P

Città

BARI

Provincia

BARI

Legale Rappresentante

Nome

FIORENZA

Cognome

UNCINO

Codice fiscale

NCNFNZ60C43A662T

Email

baic80600p@istruzione.it

Telefono

0805741819

Referente del progetto

Nome

MARIA

Cognome

SQUEO

Email

mariuccia.squeo@gmail.com

Telefono

3296748471

Informazioni progetto

Codice CUP

C94D22003110006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-10661

Titolo progetto

SPAZI INNOVATIVI 4.0

Descrizione progetto

Grazie ai fondi PNRR intendiamo adottare una soluzione ibrida: 23 ambienti di apprendimento innovativi, tra quelli dedicati alle singole classi e quelli comuni, che ci permettano di andare anche oltre quello che è il semplice spazio fisico, aprendoci a una dimensione on-life. L'obiettivo è quello di realizzare, mediante queste innovazioni, un percorso formativo per gli alunni che comprenda le classi a partire dal terzo anno della scuola primaria fino all'ultimo anno della scuola secondaria di I grado, improntato allo storytelling digitale, che si arricchisca di anno in anno di nuove attività di fruizione, apprendimento e progettazione partecipata e immersiva, in un'ottica volta alla cooperazione e all'inclusione. In ciascun plesso sarà previsto un ambiente comune dedicato al primo approccio allo storytelling, con librerie modulari che andranno a creare spazi per attività di ricerca, produzione e ricezione critica, creando per gli studenti un ambiente accattivante, ma pur sempre improntato all'autenticità e alla realtà. Le aule dedicate alle singole classi diventeranno aule-laboratorio per una didattica attiva, collaborativa, hands-on, supportata da strumenti adeguati. Gli strumenti saranno orientati alla pratica attiva delle discipline STEM, che trovano realizzazione pratica anche all'interno di una narrazione, tra scienza, coding, progettazione e numeri. Gli ambienti saranno dotati di attrezzature per esperimenti scientifici, tra reale e virtuale, di kit di robotica e di elettronica educativa e di modellazione 3D, che insieme alle classiche dotazioni, come PC e Digital board, andranno a creare ambienti che aprono la classe all'interazione con l'esterno.

Data inizio progetto prevista

01/03/2023

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.).

Il nostro istituto dispone di n. 53 pannelli interattivi, acquisiti grazie al finanziamento del progetto PON FESR "Digital board: trasformazione digitale nella didattica e nell'organizzazione" indirizzato a questo intervento, che andremo a potenziare grazie a nuovi accessori. Questo ci fornirà una dotazione comune di base nei vari ambienti, su cui poi andremo a creare le diverse distinzioni (e dotazioni) tematiche nelle aule di indirizzo. A scuola abbiamo inoltre un'ottima dotazione di arredi: 59 tavoli modulari romboidali, 28 sedie ergonomiche, leggere, resistenti e colorate, utilizzabili negli ambienti comuni, n.150 sedute innovative per gli ambienti classe. I singoli device che andremo ad acquisire (PC portatili Windows e Chromebook) andranno invece ad arricchire la dotazione di 133 dispositivi che la scuola ha già acquistato grazie ai finanziamenti precedenti: in questo modo potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione. Saranno implementati i kit di robotica, per quanto riguarda la sfera delle discipline STEM, che andranno a integrare i n.41 kit già presenti e verrà ampliata la dotazione delle 2 stampanti 3D già in essere.

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.

Le aule saranno modulate in maniera flessibile, lasciando comunque intatta l'idea del contenitore-aula, ma configurate in una logica liquida, in modo da supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili a seconda dell'esigenza didattica. Alle aule saranno affiancati ambienti comuni, destinati alle prime classi che si avvicinano alle nuove modalità didattiche. Il progetto partirà proprio dagli arredi, eliminando la tradizionale separazione tra docente e alunno, che andranno a muoversi in uno spazio immersivo; questo sarà realizzato attraverso l'eliminazione della classica "cattedra" e con l'inserimento di banchi ad anello, che permettono la rimodulazione del setting delle aule anche di ora in ora. Negli ambienti comuni saranno inseriti dei corner con divanetti, come luogo in cui l'alunno riassume familiarità con l'ambiente-scuola e si rende ulteriormente parte integrante di esso, la cui destinazione sarà principalmente la fase di sceneggiatura e racconto della narrazione. I corner saranno dotati di attrezzature per il videomaking, come ring-light e microfoni, la cui realizzazione si apre a numerose variabili, legate sia alla presenza degli alunni stessi, ma anche alla messa in movimento di robot educativi, attraverso l'utilizzo delle dotazioni STEM di base, per potenziare a largo raggio creatività, capacità di problem-solving e, in alcuni casi, anche competenze disciplinari più strettamente legate alle STEM. Ai setting di aula rinnovati, si aggiungerà una dotazione tecnologia diffusa, rappresentata da dispositivi condivisi da coppie di alunni (tablet e PC a seconda della fascia d'età e delle esigenze didattiche), con torrette di ricarica mobili, funzionali alla creazione e all'elaborazione dei contenuti digitali originali creati all'interno di App innovative, per le quali saranno formati gli alunni. I pannelli interattivi, già presenti in tutte le aule dell'istituto, diverranno ponte per l'apertura verso l'esterno, dal momento che saranno arricchite da accessori per videoconferenza, software e piattaforme per la videocomunicazione.

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	19	PC, tavoli modulari con torrette di ricarica, kit di robotica, webcam, microfoni.	Sedie.	Approccio didattico personalizzato, dimensione on-life, progettazione partecipata e immersiva.
AMBIENTI MULTIFUNZIONALI	4	Chromebook, tavoli modulari con torrette di ricarica, kit di robotica, webcam, microfoni.	Librerie casellari curve, sedie, divanetti.	Approccio iniziale allo storytelling e didattico personalizzato, dimensione on-life, progettazione partecipata e immersiva.

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

L'imprinting del progetto è volto alla mobilità e flessibilità, ovvero alla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. In quest'ottica si fa centrale l'intervento del docente, che destruttura completamente il suo ruolo di erogatore univoco dei contenuti didattici, ma diventa quasi un primus inter pares, come guida verso una didattica esperienziale, che si arricchisce attraverso attività cooperative e collaborative. Le competenze digitali degli alunni verranno potenziate, nonché in particolare indirizzate a un accesso consapevole e sicuro al mondo digitale, laddove le conoscenze non sono il punto d'arrivo, ma punto di partenza per lo sviluppo di competenze di base, a partire dal problem posing e problem solving. Le competenze richieste al fine della produzione di contenuti digitali sono ad ampio raggio e vanno ben oltre il mero impiego di nuovi dispositivi o di complessi applicativi, ma sono di tipo logico, computazionale, argomentativo, semantico, interpretativo, organizzativo e relazionale. In quest'ottica, infatti, la componente della socialità si fa elemento di base, a compensazione di quanto perso durante gli anni vissuti durante la pandemia, dal momento che la produzione partecipata a più voce richiede la condivisione di idee, spazi, pratiche e realizzazione, capacità che andranno reperite e potenziate in un'ottica assolutamente inclusiva, a fianco di quelle di ambito scientifico e tecnologico da un lato e di quelle umanistiche dall'altro, senza che queste mantengano la tradizionale separazione tra loro. Lo spazio aula quindi si apre al di fuori del suo stesso contesto, all'interno del quale la didattica tradizionale sarà integrata da contenuti immersivi, grazie all'accesso a risorse e pratiche nuove, cooperative e laboratoriali, in un percorso di arricchimento in linea con le fasce d'età, che dall'approccio consapevole ai dispositivi, proseguendo nello sviluppo e ampliamento, concludendosi nella diffusione, sharing e pubblicizzazione dei contenuti multimediali.

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.

Lo scopo delle nuove esperienze didattiche progettate sarà garantire un approccio personalizzabile, volto a esaltare le differenti capacità del singolo studente, all'interno di un'ottica inclusiva sotto ogni punto di vista. L'alunno con particolari esigenze e con particolari difficoltà troverà sempre, in queste pratiche e all'interno di un gruppo che lavora in modalità collaborativa, la propria realizzazione e l'ampliamento delle proprie competenze, tarandole sui propri obiettivi. Uno degli obiettivi sarà proprio quello di avvicinare le ragazze alle STEM, declinando queste ultime in pratiche didattiche differenti all'interno dello storytelling, colmando il gap del divario di genere. Il docente quindi acquisisce maggiore autonomia, scegliendo ancor più come mettere in atto le proprie strategie in base al gruppo classe, volgendo spesso lo sguardo a una didattica ludica, personalizzando l'esperienza educativa che propone, ricevendo feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno.

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

COMPONENTI N.3 DEL TEAM INNOVAZIONE

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo di progettazione , coordinato dal Dirigente scolastico , lavorerà in maniera puntuale e cadenzata in relazioni alle diverse fasi del progetto, con momenti di lavoro in presenza e momenti di condivisione supportati dalle tecnologie e dalla condivisione di file in cloud. Il Dirigente scolastico ha individuato l'animatore digitale quale referente di progetto e il gruppo di lavoro costituito dall'animatore digitale e da n.3 componenti del team dell'innovazione , assegnando loro compiti e responsabilità sempre connesse tra loro. Il gruppo di progettazione si interfacerà con il progettista , figura individuata attraverso avviso pubblico. Gli strumenti per l'attuazione del progetto consisteranno principalmente in fogli di lavoro condivisi, documenti di testo, incontri in videoconferenza e un preciso calendario condiviso dei passaggi dello stesso.

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

Le tecnologie individuate per docenti e studenti saranno orientate preferibilmente verso risorse formative messe liberamente a disposizione dai produttori: sarà implementata la già presente tecnologia Office 365 for Education, facendo riferimento al relativo portale Education. A questa sarà inserita la tecnologia Google Workspace, più alla portata degli studenti delle prime classi interessate dal progetto, con momenti di formazione anche per i docenti. Accanto a queste piattaforme, utili per la fase preparatoria dello storytelling, gli studenti saranno formati all'utilizzo di software di coding, orientati a una successiva fase di programmazione di robot educativi, già presenti nel nostro istituto, che si muoveranno all'interno dei contenuti multimediali da realizzare, e di software di videomaking.

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	23

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%		120.000,00 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		36.500,00 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		8.020,93 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		18.000,00 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				182.520,93 €

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

21/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.