



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

VARALLO POMBIA

Codice meccanografico

NOIC80600V

Città

VARALLO POMBIA

Provincia

NOVARA

Legale Rappresentante

Nome

MARIA

Cognome

MOLINARO

Codice fiscale

MLNMRA79E56M208E

Email

noic80600v@istruzione.it

Telefono

0321 956226

Referente del progetto

Nome

Maria Rosa

Cognome

Mercurio

Email

NOIC80600V@ISTRUZIONE.IT

Telefono

0321 956226

Informazioni progetto

Codice CUP

G44D22006040006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-21156

Titolo progetto

CAMILLERI FOR FUTURE 4.0

Descrizione progetto

Il progetto didattico "CAMILLERI FOR FUTURE 4.0" dell'Istituto Comprensivo "Andrea Camilleri", si pone come obiettivo quello di innovare la didattica attraverso la trasformazione di ambienti e l'utilizzo di strumenti digitali innovativi che, unitamente a metodologie specifiche, anch'esse innovative, possano contribuire significativamente al successo formativo dei discenti, anche in riferimento ai ragazzi con bisogni educativi speciali. Sarà data particolare attenzione all'apprendimento cooperativo con le flipped classroom, al fine di far maturare le competenze chiave definite nel quadro europeo. Gli spazi aperti delle classi, scomposte in zone dedicate a diverse necessità, con arredi che al bisogno possono essere spostati e modificati per ridefinire l'uso dei diversi ambienti, saranno complementari a spazi comuni ripensati per confrontarsi e apprendere in modo destrutturato, per potenziare ancora meglio le cosiddette "soft-skills". A tal proposito, la scuola si doterà di strumentazione idonea a favorire uno studio innovativo, coinvolgente ed inclusivo delle discipline scolastiche, con particolare attenzione agli alunni con BES e favorendo l'utilizzo di tecnologie innovative quali la realtà aumentata; gli stessi permetteranno un utilizzo trasversale alle diverse discipline scolastiche, ponendo l'accento sulle discipline STEAM e avendo cura della creatività e della libertà di espressione del singolo alunno in tutte le sue forme. Tutto questo senza dimenticare il tema cruciale della formazione: l'istituto garantirà il buon esito dell'inserimento di tecnologie e metodologie curando un percorso formativo che accompagnerà docenti e studenti.

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, 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.).

PLESSO PRIMARIA POMBIA AULA 1-2-3-4-5- DIGITAL BOARD AULA 6 -4 PC PORTATILI; AULA 7- 6 PC FISSI/DESKTOP/TABLET/PROIETTORE PLESSO PRIMARIA BORGIO TICINO AULA 1 - DIGITAL BOARD; AULA DAL NUMERO 2 AL NUMERO 10 9 LIM AULA 11- 4PC PORTATILI/10 PC FISSI/TABLET/STAMPANTE PLESSO PRIMARIA DI VARALLO POMBIA- AULA DA 1 A 9 DIGITAL BOARD AULA 10 E 11- 2 LIM AULA DOCENTI- PROIETTORE PLESSO PRIMARIA DIVIGNANO AULA 1 A 4- DIGITAL BOARD AULA 5- LIM AULA 6 8 PC PORTATILI E 1 STAMPANTE AULA DOCENTI 1 PROIETTORI PLESSO SECONDARIA DI BORGIO TICINO DA AULA 1 A 7- DIGITAL BOARD AULA INFORMATICA- 17 PC PORTATILI/12 CHROMEBOOK/6 TABLET AULA DOCENTI 1 PROIETTORE AULA ARTE 1 PROIETTORE AULA MUSICA 1 PROIETTORE PLESSO SECONDARIA DI VARALLO POMBIA DA AULA 1 A 9- DIGITAL BOARD AULA 10 E 11- LIM AULA INFORMATICA- 22 CHROMEBOOK/ 1 PROIETTORE AULA 12- 1 PROIETTORE AULA DOCENTI- 23 PC PORTATILI/6 TABLET

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 didattico "CAMILLERI FOR FUTURE 4.0" dell' Istituto Comprensivo "Andrea Camilleri", si pone come obiettivo quello di innovare la didattica attraverso la trasformazione di ambienti e l'utilizzo di strumenti digitali innovativi che, unitamente a metodologie specifiche, anch'esse innovative, possano contribuire significativamente al successo formativo dei discenti, anche in riferimento ai ragazzi con bisogni educativi speciali. Sarà data particolare attenzione all'apprendimento cooperativo con le flipped classroom, al fine di far maturare le competenze chiave definite nel quadro europeo. Gli spazi aperti delle classi, scomposte in zone dedicate a diverse necessità, con arredi che al bisogno possono essere spostati e modificati per ridefinire l'uso dei diversi ambienti, saranno complementari a spazi comuni ripensati per confrontarsi e apprendere in modo destrutturato, per potenziare ancora meglio le cosiddette "soft-skills". A tal proposito, la scuola si doterà di strumentazione idonea a favorire uno studio innovativo, coinvolgente ed inclusivo delle discipline scolastiche, con particolare attenzione agli alunni con BES e favorendo l'utilizzo di tecnologie innovative quali la realtà aumentata; gli stessi permetteranno un utilizzo trasversale alle diverse discipline scolastiche, ponendo l'accento sulle discipline STEAM e avendo cura della creatività e della libertà di espressione del singolo alunno in tutte le sue forme. Tutto questo senza dimenticare il tema cruciale della formazione: l'istituto garantirà il buon esito dell'inserimento di tecnologie e metodologie curando un percorso formativo che accompagnerà docenti e studenti.

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.)
PLESSO PRIMARIA POMBIA AULA ARTE	1	Digital Board 86"/75"+ WEBCAM		Pensare, progettare e realizzare percorsi formativi con attività didattiche innovative utilizzando espressioni artistiche, personali tramite metodologie come il problem solving e cooperative learning
PLESSO PRIMARIA POMBIA FLIPPED CLASSROOM	1	Digital Board 86"/75"+ 15 TABLET	5 TAVOLI A ISOLA	Pensare, progettare e realizzare percorsi didattici attraverso attività didattiche innovative utilizzando metodologie come il problem solving, il cooperative learning e il peer to peer
PLESSO PRIMARIA POMBIA AULA INFORMATICA	1	Digital Board 86"/75"		Implementare l'attività didattica attraverso uno strumento digitale che permetta l'utilizzo contemporaneo di diversi canali sensoriali al fine di un migliore apprendimento, utilizzando app specifiche
PLESSO PRIMARIA DIVIGNANO	1	1 WEBCAM+5 TABLET		Pensare, progettare e realizzare percorsi formativi con attività didattiche innovative utilizzando espressioni artistiche, personali tramite metodologie come il problem solving
PLESSO PRIMARIA DI BORGIO TICINO	3	Digital Board 86"/75"		Pensare, progettare e realizzare percorsi formativi con attività didattiche innovative utilizzando espressioni artistiche, personali tramite metodologie come il problem solving
PLESSO PRIMARIA DI BORGIO TICINO FLIPPED CLASSROOM	1	Digital Board 86"/75"+ 5TABLET	5 TAVOLI A ISOLA	Pensare, progettare e realizzare percorsi didattici attraverso attività didattiche innovative utilizzando metodologie come il problem solving, il cooperative learning e il peer to peer
PLESSO PRIMARIA BORGIO TICINO ATELIER DIGITALE	1	Digital Board 86"/75"+ WEBCAM+ ROBOT+ 5 TABLET	ARMADIO CON CHIUSURA	Programmare per risolvere i problemi in un contesto STEM, per comprendere le basi del coding attraverso attività ludiche, sviluppare il pensiero critico e le capacità di osservazione e di analisi
PLESSO PRIMARIA VARALLO POMBIA FLIPPED CLASSROOM	1	Digital Board 86"/75"+ 5TABLET	5 TAVOLI A ISOLA	Pensare, progettare e realizzare percorsi didattici attraverso attività didattiche innovative utilizzando metodologie come il problem solving, il cooperative learning e il peer to peer

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
PLESSO PRIMARIA VARALLO POMBIA ATELIER DIGITALE	1	Digital Board 86"/75"+ WEBCAM+ ROBOT+ 5 TABLET	ARMADIO CON CHIUSURA	Programmare per risolvere i problemi in un contesto STEM, per comprendere le basi del coding attraverso attività ludiche, sviluppare il pensiero critico e le capacità di osservazione e di analisi
PLESSO PRIMARIA VARALLO POMBIA	1	18 TABLET	ARMADIO CON CHIUSURA	Pensare, progettare e realizzare percorsi formativi con attività didattiche innovative utilizzando espressioni artistiche, personali tramite metodologie come il problem solving
PLESSO PRIMARIA VARALLO POMBIA	1	App + Software Materie Scientifiche SCUOLA PRIMARIA		Pensare, progettare e realizzare percorsi formativi con attività didattiche innovative utilizzando espressioni artistiche, personali tramite metodologie come il problem solving
PLESSO PRIMARIA VARALLO POMBIA	1	App+Software Materie umanistiche SCUOLA PRIMARIA		Creazione di ambienti di apprendimento in cui la didattica convenzionale sia sempre più affiancata da metodologie innovative, collaborative e inclusive con l'ausilio di strumenti digitali polivalenti
PLESSO SECONDARIA DI BORGIO TICINO AULA SCIENTIFICA	1	Digital Board 86"/75"+ CARRELLO PER ESPERIMENTI SCIENTIFICI		Programmare per risolvere i problemi in un contesto STEM, per comprendere le basi del coding attraverso attività ludiche, sviluppare il pensiero critico e le capacità di osservazione e di analisi
PLESSO SECONDARIA DI BORGIO TICINO ARTE	1	15 TABLET	ARMADIO CON CHIUSURA	Pensare, progettare e realizzare percorsi formativi con attività didattiche innovative utilizzando espressioni artistiche, personali tramite metodologie come il problem solving e il cooperative learni
PLESSO SECONDARIA DI BORGIO TICINO ATELIER DIGITALE	1	Digital Board 86"/75"+STAMPANTE 3D+ 5 TABLET+ROBOT	ARMADIO CON CHIUSURA	Programmare per risolvere i problemi in un contesto STEM, per comprendere le basi del coding attraverso attività ludiche, sviluppare il pensiero critico e le capacità di osservazione e di analisi
PLESSO SECONDARIA DI BORGIO TICINO MUSICA	1	Digital Board 86"/75"		Promuovere composizioni musicali e facilitare il riconoscimento di melodie attraverso strumenti digitali in un ambiente connesso e collaborativo

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
PLESSO SECONDARIA DI BORGIO TICINO	1	Digital Board 75" + Implementazione impianto elettrico per alimentazione dotazioni digitali.	8 TAVOLI PER POSTAZIONE PC	Implementare l'attività didattica attraverso uno strumento digitale che permetta l'utilizzo contemporaneo di diversi canali sensoriali al fine di un migliore apprendimento, utilizzando app specifiche
PLESSO SECONDARIA DI VARALLO POMBIA ATELIER DIGITALE	1	STAMPANTE 3D+ 5 TABLET+ROBOT	ARMADIO CON CHIUSURA	Programmare per risolvere i problemi in un contesto STEM, per comprendere le basi del coding attraverso attività ludiche, sviluppare il pensiero critico e le capacità di osservazione e di analisi
PLESSO SECONDARIA DI VARALLO POMBIA ARTE	1	Digital Board 86"/75"+ 15 TABLET		Pensare, progettare e realizzare percorsi formativi con attività didattiche innovative utilizzando espressioni artistiche, personali tramite metodologie come il problem solving e il cooperative learni
PLESSO SECONDARIA DI VARALLO POMBIA MUSICA	1	Digital Board 86"/75"		Promuovere composizioni musicali e facilitare il riconoscimento di melodie attraverso strumenti digitali in un ambiente connesso e collaborativo
PLESSO SECONDARIA DI VARALLO POMBIA AULA INFORMATICA	1	Digital Board 75" + Implementazione impianto elettrico per alimentazione dotazioni digitali.	8 POSTAZIONI PER PC	Implementare l'attività didattica attraverso uno strumento digitale che permetta l'utilizzo contemporaneo di diversi canali sensoriali al fine di un migliore apprendimento, utilizzando app specifiche
PLESSO SECONDARIA DI VARALLO POMBIA AULA SCIENTIFICA	1	Digital Board 86"/75"+ CARRELLO PER ESPERIMENTI SCIENTIFICI		Programmare per risolvere i problemi in un contesto STEM, per comprendere le basi del coding attraverso attività ludiche, sviluppare il pensiero critico e le capacità di osservazione e di analisi
PLESSO SECONDARIA DI VARALLO POMBIA	1	18 TABLET+ Implementazione impianto elettrico per alimentazione dotazioni digitali.	ARMADIO CON CHIUSURA	Pensare, progettare e realizzare percorsi formativi con attività didattiche innovative utilizzando espressioni artistiche, personali tramite metodologie come il problem solving

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

L'innovazione portata dall'utilizzo dei nuovi strumenti digitali si rifletterà sulle caratteristiche di insegnamento di ogni disciplina. Si cercherà di potenziare le metodologie già in uso all'interno della nostra scuola con particolare riferimento alla promozione del lavoro di gruppo che, unitamente ai nuovi strumenti, potrà far maturare negli studenti competenze civiche e sociali, lo spirito di iniziativa e di imprenditorialità nonché le competenze digitali, di matematica e quelle di base in scienza e tecnologia, con particolare riferimento all'inclusività e ai bisogni dei ragazzi in situazioni di disagio e/o con disabilità o difficoltà di apprendimento. Le risorse previste all'interno del progetto prevedono un utilizzo trasversale e flessibile all'interno delle diverse discipline scolastiche e potranno essere utilizzate in contesti sia curricolari che non. L'innovazione organizzativa riguarderà, eventualmente, anche la formulazione dell'orario scolastico, che sarà formulato per gruppi di materia e anche sulla base di una programmazione plurisettimanale ai sensi e per gli effetti dell'art. 5 D.P.R. n. 275/1999.

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 in essere produrrà certamente un impatto positivo per quel che riguarda le pari opportunità e il superamento dei divari di genere: le attività proposte, collaborative e laboratoriali, in gruppi misti, consentiranno a studenti e studentesse in ugual misura di approcciare ed approfondire attività utili a definire meglio le loro competenze. La tecnologia e le metodologie utilizzate inoltre consentiranno di svolgere tali attività nel modo più inclusivo possibile, grazie alla grande quantità di funzioni, presenti nei dispositivi, dedicate agli utenti con difficoltà di apprendimento e grazie alla tipologia di lavori proposti, che permetteranno a tutti gli studenti di esprimersi al meglio.

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 di progettazione si è riunito per effettuare sopralluoghi finalizzati alla ricognizione del patrimonio esistente e, successivamente, si è relazionato con i docenti per la definizione dei loro bisogni e aspettative. Tramite successivi incontri si sono espletate le funzioni di pianificazione, programmazione e progettazione per la definizione del progetto.

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

Si provvederà alla formazione del personale docente all'utilizzo della nuova strumentazione e delle nuove metodologie ad essa collegate attraverso la fruizione di corsi erogati su piattaforme ministeriali, come quella di Scuola Futura, nonché di ulteriori opportune sessioni di formazione che saranno organizzate periodicamente dal nostro Istituto nonché dall'Ambito Territoriale di competenza.

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	25	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%		111.774,47 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		37.258,15 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		18.629,07 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		18.629,07 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			186.290,76 €	

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

23/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.