



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

LC ARISTOFANE

Codice meccanografico

RMPC200004

Città

ROMA

Provincia

ROMA

Legale Rappresentante

Nome

RAFFAELLA

Cognome

GIUSTIZIERI

Codice fiscale

GSTRFL65M53H501C

Email

RMPC200004@istruzione.it

Telefono

06121125005

Referente del progetto

Nome

ISABELLA

Cognome

DE VITA

Email

isabella.devita@liceoaristofane.it

Telefono

06121125005

Informazioni progetto

Codice CUP

H84D23000390006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-20555

Titolo progetto

ADVANCED STORYTELLING

Descrizione progetto

Lo storytelling è letteralmente l'arte del raccontare, ma è intesa come una metodologia che usa la narrazione come mezzo di espressione umana per inquadrare gli eventi e rappresentandoli secondo una logica di senso. Nel concetto di "iperstoria" lo storytelling trova un'applicazione avanzata, aggiungendo al coinvolgimento cognitivo ed emotivo una terza dimensione nella quale il fruitore della storia è tirato dentro la sua trama determinandone l'evoluzione con la sua interazione. Il Laboratorio di Advanced Storytelling nasce con l'intento di dare alle iperstorie una dimensione più profonda, immersiva, mettendo al centro il discente per renderlo protagonista di un apprendimento che avviene sulla base della logica Try&Learn. Obiettivo del laboratorio è lo sviluppo della conoscenza in tutte e tre le sue forme: conoscenza universalmente valida, conoscenza tecnica basata sull'abilità e saggezza pratica. L'innovazione dell'approccio "Advanced Storytelling" è da ricercare nella capacità di andare oltre le storie, di integrare saperi diversi che vanno dalla tecnologia alla scienza dei comportamenti umani, dalla media communication alla media producing e allo screenwriting, e che rappresentano un potenziamento di innovazione per i team di creators sia per sviluppare competenze di tipo più tecnologiche e digitali (content creation, content curation, altre) sia di carattere più concettuale (showrunner, progettisti di esperienze formative) L'approccio "Advanced Storytelling" può essere utilizzato in tanti percorsi curricolari in quanto si tratta di una metodologia come tale è applicabile a qualsiasi disciplina. Oltre a permettere di lavorare con la classe sulle abilità trasversali permette di sviluppare obiettivi professionalizzanti: comunicazione, professional storyteller, content writer, script writer, video editing e video making. Il laboratorio mette a disposizione un modulo base che comprende 4 aree interconnesse: l'area di regia, l'area di ripresa, l'area di post-produzione, l'area esperienziale e alcuni moduli verticali per raggiungere obiettivi professionalizzanti e competenze specifiche attraverso l'attività di storytelling.

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.).

Il Liceo dispone di 55 aule didattiche, di cui due speciali insonorizzate con pannelli fonoassorbenti. Tutte le aule sono raggiunte da una rete Internet veloce; 26 aule sono dotate di digital boards, le restanti di PC e videoproiettore. Il liceo dispone di sei laboratori (lingue, scienze, fisica, informatica, astronomia, arte) un'aula multimediale, un'aula magna, un laboratorio informatico mobile e una biblioteca informatizzata; si hanno a disposizione 70 tra pc e tablet e 7 tra lim e smart TV. Due sedi scolastiche sono circondate da un ampio giardino attrezzato con panchine e aule all'aperto. Due palestre (di cui una condivisa con altra scuola) ed un piccolo auditorium completano le strutture.

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 intendono allestire: 30 aule con digital board un'aula con area di ripresa e area di regia un'aula con area post produzione un'aula con area di esperienza

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 didattica	30	digital board	0	didattica digitale integrata
aula di ripresa e regia	1	Due Monitor Spia; una Workstation con scheda acquisizione video multiporta	Due postazioni con desk e sedie girevoli	L'area di regia con postazione polivalent permette di registrare le riprese e le esperienze dei partecipanti. L'area di ripresa con una struttura dotata di fondali colorati permette la messa in scena
aula post produzione	1	Computer per l'editing Software di editing Software iperstorie Piattaforma di pubblicazione iperstorie e formazione Accesso a video corso di formazione Contenuti per la generazione delle iperstorie	Due postazioni desk con sedie girevoli	permette la creazione delle iperstorie attraverso l'accesso alla piattaforma di progettazione, generazione e pubblicazione delle iperstorie interattive
aula di esperienza	1	Cabina immersiva Allestimento	0	è una ROOM immersiva per la

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		supporti tecnologici e cablaggio Schermo di proiezione touch Videocamera Licenza alla piattaforma ROOM per creare iperstories Coppia di casse		fruizione singola dell'esperienza progettata, la ROOM insonorizzata è dotata di schermo, audio immersivo e device di interazione touchless.

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

Le caratteristiche del laboratorio garantiscono la possibilità di utilizzare il laboratorio adattandolo a diversi scopi e competenze: conoscenze teoriche, abilità pratiche e tecniche, competenze trasversali.

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 percorso sviluppa self-awareness della propria personalità e abilità di relazione all'interno dei gruppi, ad esempio la classe stessa. Consente di apprendere l'identificazione delle tipologie di personalità e il modo in cui si esprimono le nostre attitudini nelle relazioni. Lo sviluppo dell'esperienza sfrutta in mix di infografiche, sperimentazione di situazioni relazionali attraverso ipervideo e creazione di simulazioni interattive sia digitali che in "room" per la gestione delle relazioni e dei conflitti e il superamento di divari.

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

Team di lavoro per competenze

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

Corso di formazione per docenti e studenti per l'utilizzo delle tecnologie e la preparazione e lo svolgimento dei percorsi didattici. Partecipazione e condivisione e confronto con gli studenti da tutta Italia che stanno sperimentando le attività didattiche. PCTO per gli studenti del triennio.

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	28	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%		176.427,86 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		5.000,00 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		3.000,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		20.491,98 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				204.919,84 €

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.