



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

LS G.SALVEMINI

Codice meccanografico

NAPS180008

Città

SORRENTO

Provincia

NAPOLI

Legale Rappresentante

Nome

PATRIZIA

Cognome

FIORENTINO

Codice fiscale

FRNPRZ57P53F839Z

Email

naps180008@istruzione.it

Telefono

0818783470

Referente del progetto

Nome

Daniela

Cognome

Tizzano

Email

naps180008@istruzione.it

Telefono

3393346829

Informazioni progetto

Codice CUP

F14D23000240006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-21281

Titolo progetto

No boundaries

Descrizione progetto

Il progetto prevede di spostare il baricentro dai saperi insegnati alle competenze apprese, ponendo lo studente al centro del sistema. Per raggiungere questo obiettivo, è necessario rivedere totalmente la gestione delle attività didattiche e i relativi spazi di apprendimento: il tutto deve essere progettato e realizzato per sviluppare competenze negli studenti e non più per trasmettere saperi dal docente agli alunni. Ciò impone un graduale ripensamento degli spazi e dei luoghi che preveda soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta, e in grado di soddisfare contesti sempre diversi. Non solo ridisegnare un'aula finora pensata per una didattica erogativa e frontale, ma prevedere anche spazi diversificati per condividere eventi e presentazioni in plenaria; luoghi per attività non strutturate e per l'apprendimento individuale/informale che favoriscano la condivisione delle informazioni e stimolino lo sviluppo delle capacità comunicative. Le aule più avanzate vanno oltre questa logica e includono anche l'utilizzo di device mobili che consentono il superamento della stessa dimensione fisica dell'aula e l'accesso ad ambienti di lavoro collocati nello spazio virtuale. Le opzioni prevedono aule innovative ed aule disciplinari. L'aula si dota di una sorta di doppio in cui si svolgono attività complementari e profondamente diverse da quelle di classe. È quella che si definisce Aula 4.0, uno spazio che riconfigura la sua organizzazione in termini di apertura verso l'esterno, ma che modifica anche il suo assetto in senso propriamente fisico, tramite modifiche evidenti alla disposizione degli arredi. Il tutto per favorire una didattica innovativa, che privilegia approcci laboratoriali e collaborativi. Gli elementi che caratterizzano lo spazio devono essere arredi appositamente progettati, in particolare tavoli scomponibili e assemblabili, carrelli di servizio in sostituzione della cattedra. Rilevante è la dotazione tecnologica: almeno 4 isole composte da PC e videoproiettore con pannelli attivi analoghi a LIM consentono di organizzare le lezioni sia condividendo le schermate che lavorando con gruppi autonomi. La rete Wi-Fi ed il carrello porta PC consentono di fare lavorare gli studenti anche con i propri computer o con quelli dell'aula. L'aula è predisposta in modo tale da avere un setting funzionale con banchi disposti ad isole. La classe viene divisa in gruppi secondo precisi criteri (gruppi omogenei ma variegati al loro interno) e si procede all'assegnazione di compiti a ciascun componente degli stessi (segretario, relatore, osservatore, custode del tempo e del silenzio, responsabile digitale). Ogni allievo è consapevole che il proprio lavoro contribuirà alla realizzazione di un prodotto comune. L'insegnante ha un ruolo da regista, osserva le modalità di conduzione del lavoro di gruppo, rispondendo a dubbi o richieste di chiarimento degli alunni. Le aule disciplinari sono assegnate in funzione delle discipline (STEAM, LETTURA/SCRITTURA, LINGUE) che vi si insegneranno per cui possono essere riprogettate e allestite con un setting funzionale alle specificità della stessa. Il docente avrà a disposizione un ambiente adeguato a una didattica attiva di tipo laboratoriale, predisponendo arredi, materiali, libri, strumentazioni, device, software, ecc. La specializzazione del setting d'aula comporta quindi l'assegnazione dell'aula laboratorio al docente e non più alla classe.

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.).

L'Istituzione scolastica ha partecipato ai precedenti finanziamenti PON FESR Digital Board . Si è dunque dotata, per una buona parte delle aule, di strumentazione digitale funzionale all'attuazione delle metodologie didattiche che i docenti utilizzano quotidianamente nella loro pratica educativa. Purtroppo non è stato possibile ammodernare la dotazione di tutte le aule, in alcune delle quali sono presenti LIM obsolete che andranno sostituite con più moderni monitor touch. Questi ultimi rappresentano al momento l'unica dotazione digitale delle aule che sono quindi da considerare scarse e non adeguate alla richiesta metodologica dei docenti che, per poter attuare una reale didattica di tipo collaborativo, hanno bisogno di ulteriore strumentazione. La connessione in rete è fondamentale per l'accesso a contenuti e applicazioni ma anche per la misurazione dei risultati: per questo nelle aree dell'istituto in cui la connettività non è adeguata, si provvede con la cablatura e predisposizione di hot-spot wi-fi. Da una ricognizione delle dotazioni presenti a scuola è emerso che i tablet comprati durante la pandemia, attualmente non sono utilizzati, pertanto sarà necessario provvedere all'acquisto di alcuni armadietti chiudibili a chiave da posizionare nelle aule o nei corridoi, in modo che il docente possa avere i device sempre a disposizione. E' emerso anche che i notebook presenti in magazzino sono pochissime unità, pertanto per allestire le aule didattiche e per la sostituzione dei pc, ormai lenti ed obsoleti, bisogna necessariamente acquistarne altri.

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.

L'intervento deve assicurare la possibilità di cambiare la configurazione dell'aula sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate, cablate con connessione autenticata e dispositivi versatili e misti a seconda della necessità di utilizzo, la progettazione didattica basata su pedagogie innovative. Le nuove "aule", dovranno avere a disposizione, anche in rete fra più aule, dispositivi per la comunicazione digitale, per la promozione della scrittura e della lettura con le tecnologie digitali, per lo studio delle STEM, per la creatività digitale, per l'apprendimento del pensiero computazionale, dell'intelligenza artificiale e della robotica, per la fruizione di contenuti attraverso la realtà virtuale e aumentata. Le nuove classi, oltre ad avere uno schermo digitale, dispositivi per la fruizione delle lezioni anche in videoconferenza e dispositivi digitali individuali o di gruppo (notebook, tablet, etc.), dovranno avere a disposizione, anche in rete fra più aule, dispositivi per la comunicazione digitale, per la promozione della scrittura e della lettura con le tecnologie digitali, per lo studio delle STEM, per la creatività digitale, per l'apprendimento del pensiero computazionale, dell'intelligenza artificiale e della robotica, per la fruizione di contenuti attraverso la realtà virtuale e aumentata. L'ambiente fisico di apprendimento "dell'aula" dovrà essere progettato e realizzato in modo integrato con l'ambiente digitale di apprendimento, affinché la classe trasformata abbia anche la disponibilità di una piattaforma di apprendimento, che può spaziare da una piattaforma di e-learning a una piattaforma di realtà virtuale che riproduce l'ambiente fisico della classe. Si prevede l'acquisto di visori per la realtà virtuale e la realtà aumentata per la didattica immersiva e di altre strumentazioni quali stampanti 3D, tavolette grafiche, grafiche, software per la gestione di video e immagini, così come di robot e software coding. Si prevede un'Agorà, un ambiente come un auditorium per la condivisione di eventi, per la condivisione di progetti, di aule disciplinari dedicate alla scoperta e all'esplorazione, dotate di strumentazione e software specifici per l'osservazione, la sperimentazione e la manipolazione dei contenuti di apprendimento.

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 di fisica	1	Software, carrello di ricarica tablet, pc dedicato, tablet, kit esperimenti	Armadi, 5 isole con sei banchi trapezoidali	Far acquisire conoscenze, competenze e capacità che portino gli studenti ad una buona formazione culturale e professionale. Usare le conoscenze e le competenze per riflettere sulla realtà.
Aula di lettura/scrittura	1	Tablet, carrello di ricarica	Armadi, 5 isole con sei banchi trapezoidali, librerie	Far acquisire conoscenze, competenze e capacità che portino gli studenti ad una buona formazione culturale e professionale. Usare le conoscenze e le competenze per riflettere sulla realtà.
Aula di scienze	1	Schermo gigante, visori,	Armadi	Far acquisire conoscenze,

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		carrello igienizzante, pc, tablet, software specifico e licenze software		competenze e capacità che portino gli studenti ad una buona formazione culturale e professionale. Usare le conoscenze e le competenze per riflettere sulla realtà.
Aula di arte	1	pc/notebook, tavoletta grafica	Banchi ribaltabili, libreria modulare armadi	Far acquisire conoscenze, competenze e capacità che portino gli studenti ad una buona formazione culturale e professionale. Usare le conoscenze e le competenze per riflettere sulla realtà.
Aule di lingue	3	laboratorio mobile, tablet, software linguistico, carrello di ricarica, cuffie		Far acquisire conoscenze, competenze e capacità che portino gli studenti ad una buona formazione culturale e professionale. Usare le conoscenze e le competenze per riflettere sulla realtà.
Aule innovative	18	smartboard, pc/notebook/tablet		Far acquisire conoscenze, competenze e capacità che portino gli studenti ad una buona formazione culturale e professionale. Usare le conoscenze e le competenze per riflettere sulla realtà.
Aula Agorà	1	sistema di proiezione e videoconferenza	Scaffalature e sedute integrate su ruote, blocchi morbidi riconfigurabili	Far acquisire conoscenze, competenze e capacità che portino gli studenti ad una buona formazione culturale e professionale. Usare le conoscenze e le competenze per riflettere sulla realtà.

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

La pratica didattica quotidiana cambierà radicalmente con l'allestimento di aule innovative che permetteranno agli alunni di lavorare in gruppo in modalità cooperativa e/o collaborativa, prevedendo un processo di apprendimento che si svilupperà in momenti diversi e con modalità di interazioni tra pari anch'esse differenti. La dotazione tecnologica digitale permetterà di esprimere il proprio potenziale intellettuale a seconda delle personali inclinazioni e con propri modi di espressione e comunicazione. A livello organizzativo, saranno due gli aspetti da valutare: 1. l'assegnazione delle aule alle classi 2. le modalità di utilizzo delle aule comuni. Nel primo caso si terrà in considerazione che con la rotazione delle classi nelle aule, la maggior parte degli studenti potranno utilizzare le aule innovative e digitali. Nel secondo caso invece, le modalità con le quali sarà possibile usufruire degli spazi comuni che saranno allestiti per essere fruiti da più classi permetteranno non solo di innovare la pratica didattica di più gruppi classe, ma permetteranno anche di lavorare per classi parallele, allargando il confronto tra pari e promuovendo la modalità del peer to peer e del tutoring.

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 design dell'aula sarà pensato affinché nessuno si possa sentire diverso e tenendo presente che ogni individuo impara in modo diverso sulla base di molteplici fattori: fisici, emotivi, comportamentali, neurologici e culturali. Lo scopo è dunque quello di migliorare l'esperienza educativa di tutti gli studenti introducendo metodi più flessibili di insegnamento e valutazione e dando vita a lezioni realmente inclusive che si adattino a tutte le tipologie di studenti a partire proprio dalla configurazione dell'aula. Agli studenti sarà data la possibilità di avere: molteplici mezzi di coinvolgimento, molteplici mezzi di espressione e molteplici mezzi di rappresentazione con lo scopo di favorire le intelligenze multiple.

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

RESPONSABILE DEL LABORATORIO SCIENTIFICO - RESPONSABILE DEL LABORATORIO MULTIMEDIALE

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo di progettazione si riunirà ad intervalli temporali costanti per preparare ed espletare le azioni necessarie alla realizzazione delle aule. Inizialmente verrà svolto un confronto con il Collegio dei Docenti per recepire le maggiori esigenze metodologiche. Successivamente, con il supporto dell'animatore digitale, queste esigenze metodologiche verranno accostate e tradotte in esigenze tecnologico-digitali, ovvero si cercheranno le dotazioni informatiche più consone alle metodologie didattiche individuate

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 misure di accompagnamento istituite dalla scuola consistono in formazione del personale per l'utilizzo della tecnologia digitale delle aule e delle metodologie didattiche con essa applicabili. Le attività formative avranno più moduli destinati alcuni all'utilizzo della componente digitale, altri all'attuazione della parte metodologica. I due aspetti saranno poi combinati ed armonizzati per rendere efficace ed efficiente l'utilizzo delle aule realizzate. Inoltre l'animatore digitale fornirà supporto e confronto costante ai docenti attraverso un'azione di mentoring/tutoring fra docenti.

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	26	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%		124.114,24 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		41.371,41 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		20.685,70 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		20.685,70 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				206.857,05 €

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

28/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.