



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

D. D. AVERSA TERZO

Codice meccanografico

CEEE01200B

Città

AVERSA

Provincia

CASERTA

Legale Rappresentante

Nome

ANNA LISA

Cognome

MARINELLI

Codice fiscale

MRNNLS65D43G512X

Email

ceee01200b@istruzione.it

Telefono

0813358727

Referente del progetto

Nome

Pietro

Cognome

Mirabella

Email

ceee01200b@istruzione.it

Telefono

0813358727

Informazioni progetto

Codice CUP

C34D23000250006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-18773

Titolo progetto

Third Educational Circle Aversa hybrid classes

Descrizione progetto

Il progetto prevede di realizzare degli ambienti di apprendimento innovativi per oltre la metà delle classi dell'istituto. Tenendo conto dell'evoluzione delle tecnologie digitali con il maggiore potenziale formativo e mantenere condizioni di comfort nelle aule. La progettazione include l'acquisto di attrezzature, contenuti digitali, app. e software, ma anche l'adozione di arredi innovativi flessibili, con il supporto di attività tecnico-operative. Lo spazio di apprendimento viene riorganizzato per consentire la realizzazione di diverse esperienze didattiche innovative, ponendo al centro le studentesse e gli studenti, secondo principi di flessibilità, di molteplicità di funzioni, di collaborazione, di inclusione, di apertura e di utilizzo della tecnologia. Il Design degli arredamenti delle aule sarà ergonomico, didattico e tecnologico. 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 la cui connettività non risulta del tutto adeguata, si provvederà con la cablatura e predisposizione di hot-spot wi-fi.

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.).

Nel nostro istituto abbiamo già monitor Digital Board, acquisiti grazie al relativo progetto PON indirizzato a questo intervento, che andremo a potenziare grazie a nuovi accessori digitali e non. Questo ci fornirà una dotazione comune di base nei vari ambienti, su cui andremo a creare le diverse distinzioni (e dotazioni) tematiche nelle aule di indirizzo. In ottica della definizione di un curriculum verticale con la possibilità di introdurre classi della scuola secondaria di primo grado, si definisce la necessità di nuovi spazi, adeguati a soddisfare le esigenze connesse. L'idea progettuale prevede l'utilizzo di dotazioni flessibili e plurali di arredi per le aree comuni dell'istituto, per trasformare gli ambienti comuni non utilizzati e poco efficienti in spazi tematici, usufruibili per le diverse attività didattiche programmate (es. spazio lettura, spazio giochi educativi, spazio di peer tutoring, spazi di realtà virtuale aumentata ecc), affinché ogni ambiente della scuola diventi un potenziale spazio di apprendimento. I dispositivi digitali che andremo ad acquistare (PC portatili Windows, device digitali di nuova generazione, e/o tavoli interattivi digitali) andranno invece ad arricchire la dotazione di device 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.

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.

Incrementeremo gli arredi già presenti nell'istituto, in quanto sono flessibili e permettono la rimodulazione del setting delle aule. A questi andremo ad unire una dotazione tecnologica: acquisteremo accessori minimi per le Digital board (i monitor sono già presenti), dispositivi personali (notebook Windows) con carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi e set di indirizzo e caratterizzanti (robotica educativa, kit di elettronica, soluzioni STEM, strumenti per la creatività digitale), che saranno selezionati, in forma condivisa, dai vari docenti, in base alle diverse esigenze ed obiettivi curricolari. Tali strumenti sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo. Andremo poi a realizzare ambienti speciale, a disposizione di tutte le classi dell'istituto, con aule immersive e all'avanguardia, dotate di una tecnologia semplice e immediata, con una piattaforma dedicata e sicura. Questi ambienti speciali sono sicuri per la fascia d'età degli studenti della scuola, ed corredati di contenuti didattici già pronti e adatti all'età dei nostri 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.)
aula immersiva	2	dotazioni necessarie per la realizzazione	arredi modulari	Nello spazio di questa stanza i bambini amplificano la socialità, l'immaginazione e la curiosità
cablaggio istituto	3	dotazioni necessarie per la realizzazione		connettività tra plessi

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
spazi comuni	2	dotazioni necessarie per la realizzazione	arredi modulari	trasformazione del processo di apprendimento
aule digitali	10	dotazioni necessarie per la realizzazione	arredi modulari	trasformazione del processo di apprendimento

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

L'aspetto innovativo riguarda la possibilità di abitare gli spazi comuni degli edifici scolastici, inutilizzati dagli studenti, attraverso moduli interscambiabili con arredi flessibili per la definizione di ambienti dedicati a specifiche attività didattiche. Le aule saranno caratterizzate da mobilità degli arredi, con possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle discipline e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Gli studenti ruoteranno all'interno di ambienti dedicati, trovandosi di ora in ora in spazi di apprendimento nuovi, che faciliteranno l'attenzione e la motivazione; l'orario sarà elaborato per gestirne la complessità. Le nuove tecnologie acquisite, permetteranno 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 la capacità di problem posing e problem solving. Si potenzieranno le competenze digitali, consentendo l'accesso attivo e consapevole alle risorse digitali per apprendere in modo consapevole, sicuro, critico. La produzione dei contenuti digitali comporta un bagaglio di conoscenze e strumenti molto articolato e complesso per sviluppare competenze adeguate, che vanno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Occorre che essi acquisiscano competenze tecnologico/operative, logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. La finalità è quella di trasformare i nostri studenti, da consumatori a 'produttori' di contenuti e architetture digitali. Una delle sfide formative è infine relativa allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazione complessa e strutturata, sia nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale. Si promuove l'inter-connettività delle aule con gli spazi di apprendimento comuni, a sostegno dell'inclusività, come accessibilità per tutti e comunicazione interattiva. Le aule immersive, a disposizione di tutto l'istituto integreranno la didattica tradizionale attraverso la scoperta e l'esplorazione di risorse uniche, con un approccio cooperativo e laboratoriale.

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.

Gli ambienti che si intendono realizzare sono volti a supportare la personalizzazione avanzata dell'esperienza di apprendimento. Le tecnologie prescelte per le aule (accessori per digital board) sono pensate per l'apprendimento esperienziale, sia in aula che in outdoor education e di creare esperienze di didattica ibrida, per includere nelle lezioni anche gli studenti che non potranno essere in classe, o che saranno costretti ad assentarsi per alcuni periodi. L'implementazione della dotazione comune, digitale, di base nelle aule, è pensata per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. Si promuoveranno attività per la prevenzione del divario di genere, con robotica e STEM, con periodici momenti di confronto tra classi aperte incrociate, che si sono rivelati ottime premesse per consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche, grazie anche alla gamification.

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

Si riaspabilizzeranno fortemente docenti e dipartimenti, in modo da creare un senso di appartenenza alla scuola basato su scelte condivise e sulla caratterizzazione delle aule in senso tematico e disciplinare, seppur per macro indirizzo e non per singola disciplina. L'analisi dei bisogni ed esigenze specifiche saranno tradotte dal gruppo di progettazione, che alternerà momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici garantiti dalle tecnologie e da file condivisi. Il Dirigente scolastico, insieme al referente di progetto, ha già individuato il gruppo di lavoro, composto da figure professionali indispensabili. Abbiamo incaricato i diversi componenti del team, e assegnato loro i compiti e le responsabilità connesse. Le infrastrutture di progetto, ovvero gli strumenti necessari all'organizzazione e alla gestione delle attività come luoghi di lavoro, esse fondamentalmente consisteranno in fogli di lavoro condivisi (Pacchetto Microsoft Office), documenti di testo, video

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

La progettazione innovativa deve essere sostenuta da competenze diffuse pertanto si prevede una formazione iniziale e di base che includa tutto il personale dell'istituto, per poi sostenere percorsi di formazione continua, da parte di esperti interni e/o esterni alla istituzione scolastica per i docenti. Inoltre, parte delle tecnologie individuate, prevedono risorse formative per docenti e studenti messe liberamente a disposizione dai produttori: La formazione calendarizzata nel corso dell'anno 2023, sarà più consistente a partire dal 2024/2025 con la condivisione e confronto sulle risorse, strumenti, materiali didattici acquistati rivolti ai docenti e agli studenti.

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	600

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	14	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%		74.498,02 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		22.713,71 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		5.000,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		11.356,85 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				113.568,58 €

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.