



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Unità di missione per il Piano nazionale di ripresa e resilienza



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



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

IST.COMPR. PELLEZZANO

Codice meccanografico

SAIC8BH007

Città

PELLEZZANO

Provincia

SALERNO

Legale Rappresentante

Nome

Grazia

Cognome

Di Ruocco

Codice fiscale

DRCGRZ72P47F839D

Email

saic8bh007@istruzione.it

Telefono

3456588937

Referente del progetto

Nome

Olga

Cognome

Farace

Email

olga.farace@posta.istruzione.it

Telefono

3384381913

Informazioni progetto

Codice CUP

B64D23000890006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-25691

Titolo progetto

Ambienti immersivi

Descrizione progetto

Il progetto si propone di trasformare radicalmente gli spazi di apprendimento grazie alla configurazione di arredi funzionali, colorati e dinamici e alla predisposizione di attrezzature digitali e software così da innovare la didattica in linea con la transizione digitale in atto. Strategie didattiche innovative ed accattivanti e predisposizione di ambienti inclusivi e "immersivi" concorreranno al pieno successo formativo degli alunni ,agendo sul consolidamento delle competenze digitali di base, sullo sviluppo del concetto di cittadinanza e sull'integrazione dell'apprendimento più globale delle singole discipline. Non saranno trascurati gli aspetti relativi alla socializzazione, emergenti a seguito del periodo post Covid, e la stessa rimodulazione degli ambienti risponderà in maniera diversa alle diverse esigenze dettate dalla stessa didattica. In tale ottica sarà avviato un programma di formazione stilato sulla base dei bisogni dei docenti impegnati nella nuova sfida del digitale. Particolare attenzione sarà inoltre prestata alla concreta realizzazione dell'approccio inclusivo che, grazie agli ambienti immersivi, soddisferà più compiutamente le esigenze educative speciali . Il progetto riguarderà sia la scuola primaria che secondaria di primo grado, implementerà l'ottica laboratoriale e sarà rivolta ad una sinergica interdisciplinarietà. Un progetto complessivo che mette al centro l'alunno utilizzando le più moderne risorse del digitale e dell'innovazione.

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.).

materiali acquisiti con precedenti finanziamenti ma obsoleti

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.

tre atelier digitali alla scuola primaria e sette aule immersive per ambito disciplinare scuola secondaria

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.)
atelier scuola primaria	3	notebook o tablet, software didattici	tavoli modulari con colonnina ricarica, sedie colorate e scaffali	promuovere un ambiente immersivo che favorisca, attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie, un apprendimento dinamico e coinvolgente
laboratorio scientifico/STEM sec	1	notebook o tablet, kit didattici dedicati	armadietti	promuovere un ambiente immersivo che favorisca, attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie, un apprendimento dinamico e coinvolgente
laboratorio informatico	1	notebook o tablet con postazione centrale docente connessi in rete	arredi multifunzionali, tavoli singoli e sedie colorati	promuovere un ambiente immersivo che favorisca, attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie, un apprendimento dinamico e coinvolgente
laboratorio musicale/coreutico sec	1	mixer, microfoni direzionali	armadietti per ogni singolo alunno della scuola secondaria	promuovere un ambiente immersivo, creativo che favorisca, attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie, un apprendimento dinamico e coinvolgente
laboratorio linguistico sec	1	ambiente immersivo di ascolto con cuffie e postazione docente connessa in rete	librerie	promuovere un ambiente immersivo che favorisca, attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie, un apprendimento dinamico e coinvolgente

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
laboratorio umanistico/linguistico	1	software dedicati	librerie, scaffali, tavoli rettangolari lunghi con sedie colorate	promuovere un ambiente immersivo che favorisca, attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie, un apprendimento dinamico e coinvolgente
laboratorio matematico-tecnologico- coding e robotica	1	notebook o tablet e software dedicati	arredi multifunzione con sedie e tavoli colorati	promuovere un ambiente immersivo che favorisca, attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie, un apprendimento dinamico e coinvolgente
laboratorio artistico/teatrale	1	archetti, microfoni	quinte teatrali, sedute dinamiche componibili e colorate	promuovere un ambiente immersivo che favorisca, attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie, un apprendimento dinamico e coinvolgente

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

piano di formazione docenti per realizzare sfida digitale

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.

la progettazione impatterà in maniera forte su ambiti relativi all'inclusione eliminando e soffocando sul nascere eventuali conflitti di genere. Sarà favorita la partecipazione delle alunne a iniziative relative allo stem e alle materie scientifiche per abbattere retaggi culturali. Nessun alunno sarà lasciato indietro promuovendo in ogni forma la partecipazione di ciascun alunno soprattutto se DVA o DSA.

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

Riunioni fitte e operative al fine di attivare un processo condiviso ,comune e sfidante.

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

Attivazione di un servizio bus tale da consentire un utilizzo il più possibile condiviso degli ambienti soprattutto per quanto concerne la scuola primaria ma anche in verticale favorendo gli scambi tra ordini ed il confronto costruttivo anche tra i 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	417

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	13	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%		63.273,94 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		21.091,30 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		10.545,65 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		10.545,65 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				105.456,54 €

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.