



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

I.C. 1 MONTESARCHIO

Codice meccanografico

BNIC85400A

Città

MONTESARCHIO

Provincia

BENEVENTO

Legale Rappresentante

Nome

MARIA ROSARIA

Cognome

DAMIANO

Codice fiscale

DMNMRS58L58F636I

Email

bnic85400a@istruzione.it

Telefono

0824834145

Referente del progetto

Nome

CARLO

Cognome

IZZO

Email

carlo6204@libero.it

Telefono

3291005695

Informazioni progetto

Codice CUP

B74D22004080006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-24007

Titolo progetto

OPEN SPACE MINDS

Descrizione progetto

Il progetto prevede di realizzare apprendimento innovativi attraverso una didattica che veda l'alunno come costruttore autonomo e creativo dei propri saperi, in moderni contesti di apprendimento interattivi e coinvolgenti, spazi per esplorare, comunicare e imparare un modo di pensare digitale. La classe diventa una comunità di apprendimento che supera i confini spaziali dell'aula. Il Design dell'ergonomia didattica e tecnologica permette di utilizzare le aule esistenti. Riorganizzeremo le aule in modo da destinare agli studenti degli ambienti dedicati, uno per le lezioni artistiche e umanistiche e uno per le lezioni delle materie tecnico-scientifiche, uno per la musica. Nelle diverse aule suddivideremo strumenti caratterizzanti e di indirizzo riorganizzando gli spazi esistenti. Le aule diventeranno aule-laboratorio per una didattica attiva, collaborativa, hands-on. In particolare, andremo a intervenire fisicamente su almeno 21 ambienti di apprendimento, ma la rivoluzione avrà impatto su tutto l'istituto. Integreremo quelli esistenti con nuovi arredi flessibili, rimodulabili e che supportino l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili. Acquisiremo principalmente nuove tecnologie, Ci doteremo di Digital board che andranno a sostituire le vecchie LIM già presenti nell'istituto. Sarà ampliata la dotazione di dispositivi personali, PC portatili Tablet, che sarà posta su carrelli mobili, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. Il maggior investimento sarà rivolto a soluzioni che permettano la distinzione chiara tra gli ambienti tematici creati, per potenziare a largo raggio le competenze disciplinari più strettamente legate alla materia che vi si svolgerà. Per le aule artistico-umanistiche acquisiremo set per la creatività e mentre per le aule di indirizzo tecnico-scientifico prediligeremo set di robotica educativa, elettronica e kit per le STEM, che riteniamo indispensabili per sviluppare creatività, problem-solving e un approccio pratico ed esperienziale alla conoscenza. Andremo poi a realizzare una un'aula video-maker, a disposizione di tutte le classi dell'istituto per la creazione di contenuti digitali originali che possa raccontare attraverso testimonianze, video, talk show, TG, la realtà scolastica dal punto di vista delle studentesse e degli studenti, utilizzando la rete in maniera consapevole, non solo per mostrarsi, ma per esprimersi e riflettere. Conoscere e saper raccontare il proprio Istituto venendo a contatto con le diverse tipologie di corso presenti e le iniziative sul territorio promosse dalla scuola per migliorare l'offerta formativa. Il nostro istituto mira a coniugare l'innovatività degli strumenti con quella della didattica, in un contesto in cui lo spazio fisico incontra lo "spazio" mentale e l'aula - laboratorio diventa "palestra" delle intelligenze.

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 è dotata di strumentazione digitale che i docenti utilizzano quotidianamente nella loro pratica educativa. Al momento il nostro Istituto è dotato di LIM in ogni classe seppur obsolete per la maggior parte di esse; n° 18 LIM acquisite con PON fers 2017 ; 8 LIM Promethean con PON fers 2017; n° 3 digital board acquisite grazie al D.D.I.art.32 regioni mezzogiorno; n°29 tablet acquisiti con Decreto Sostegni D.L. 137 art.21 comma 3; n°16 PC con custodia acquisiti con D.L. 19 art.120; n°1 carrello con stazione di ricarica porta PC n°23 acquistato con PON 2014-2020; materiali per STEM acquistati con Azione#4 Spazi e strumenti per le STEM: n° 1 stampante 3D, n° 1 scanner 3D, n°1 laser box, n°6 Lego Education, n°4 droni, n°3 scaffali colorati, n°4 poltrone sacchi e n°4 poltrone cuscini. Infine con il Progetto Bibliomediateca sono stati acquisiti: n°6 tablet, n°1 videoproiettore, n°6 eBook Reader, n°1 macchina fotografica, n°1 PC, 1 carrello ricarica notebook, n°1 impianto acustico, n°1 stampante HP. Sono quindi da considerare non adeguate alla richiesta metodologica dei docenti che, per poter attuare una reale didattica di tipo collaborativo, hanno bisogno di ulteriore strumentazione ed arredo dedicato.

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'organizzazione dello spazio è costruita sulla necessità dell'incontro e dello scambio sia tra gli studenti sia tra i docenti e gli studenti. L'ambiente/i dovrà essere realizzato sul connubio movimento e dinamismo: la scuola è un luogo che deve rispettare i comportamenti e le tendenze culturali delle nuove generazioni. Due le condizioni necessarie: una buona infrastruttura tecnologica e una visione dello spazio che vada oltre l'aula. Riorganizzeremo le aule in modo da destinare agli studenti di ciascun anno tre ambienti dedicati, uno per le lezioni artistiche e umanistiche e uno per le lezioni tecnico-scientifiche ed uno per le lezioni linguistiche in modo che siano a reale supporto della didattica delle diverse discipline. Riutilizzeremo gli arredi già presenti nell'istituto, in quanto sono flessibili e permettono la rimodulazione del setting delle aule Il concetto delle aule, delle stanze speciali, viene sostituito da quello delle "zone" e si concentrano sui diversi aspetti scolastici. Progettare ambienti didattici che consentano ai giovani di divenire protagonisti attivi dei loro percorsi di apprendimento e fare in modo che i docenti abbandonino la vecchia cara lezione frontale a favore della costruzione di percorsi didattici centrati sullo studente.

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.)
Ambiente ibrido / zona condivisa per l'apprendimento	7	Monitor interattivi Carrelli di ricarica Impianto audio/video Device con contenuti digitali per le diverse discipline piattaforme letto-scrittura, storytelling Web-Cam con microfono Cuffie stereo	Strutture mobili ed aggregabili	Attuazione di metodologie didattiche innovative in ambito linguistico-espressivo-storico-geografico e matematico-scientifico; creazione di contenuti digitali, risoluzione dei problemi
Aule fisse	12	Monitor interattivi Impianto audio/video Web-Cam con microfono	Strutture mobili ed aggregabili	attuazione di metodologie didattiche innovative in tutte le discipline aree competenze digitali informazione e alfabetizzazione dei dati creazione di contenuti digitali, sicurezza, risoluzione dei pro
Aula / Spazio Comune	1	Microfono unidirezionale Microfono Kit Cuffie stereo Obiettivo grandangolare Teleobiettivo Treppiede con Ruote Schermo verde portatile	Tavolo da laboratorio Strutture mobili ed aggregabili	attuazione di metodologie didattiche innovative in arte-immagine e musica aree competenze digitali digicomp: comunicazione e collaborazione, creazione di contenuti digitali
Aula / Spazio Comune	1	Tastiera Oda Mixer Casse e microfoni Software per creatività e produzione multimediale (video, musica, podcasting)	Strutture mobili ed aggregabili	attuazione di metodologie didattiche innovative in musica comunicazione e collaborazione

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

L'ambiente fisico di apprendimento dell'aula sarà 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 potrà spaziare da una piattaforma di e-learning a una piattaforma di realtà virtuale che riproduce l'ambiente fisico della classe. Le classi, anche in rete fra più aule, necessitano di dispositivi per la comunicazione digitale, per la promozione della scrittura e della lettura con strumenti 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. Gli spazi per l'apprendimento e le tecnologie digitali costituiscono un elemento di mediazione nelle relazioni e nelle pratiche sociali di insegnamento e apprendimento, anche se non sono l'unico fattore che influisce sul complesso processo di apprendimento. In sintesi, i processi di cambiamento innovazione organizzative, didattiche, curriculari e metodologiche consentiranno di superare l'approccio libresco alla conoscenza; favorire negli studenti atteggiamenti di ricerca e curiosità, valorizzare l'errore come strumento di accrescimento della conoscenza. Nell'ambito della metodologia della ricerca-azione, saranno adottate il cooperative learning, i focus-group, il circle-time, la flipped classroom e la tecnica del breakfing. L'alto livello di coinvolgimento del soggetto che apprende in un contesto di tipo immersivo implementerà l'inclusione di ciascun alunno anche da parte di alunni che tendono a sfuggire.

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 d'apprendimento. Le tecnologie prescelte per le sono pensate per supportare, sia in aula che fuori, l'apprendimento esperienziale, 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. La scuola non è più solo il luogo del "fare lezione". La scuola è lo spazio in cui gli studenti e il suo personale vivono per ampi tratti della giornata, non solo per fruire dei servizi strettamente legati all'istruzione ma anche per avvalersi di una serie di strumenti extracurricolari ed extrascolastici in grado di promuovere l'uguaglianza di genere, prevenire la violenza

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 progetto è stato designato dal collegio dei docenti e dal Consiglio di Istituto dopo una prima fase di studio della documentazione e di partecipazione a webinar promossi da vari soggetti è stata effettuata una ricognizione degli spazi e degli strumenti. Sono stati acquisite proposte e suggerimenti vari da parte dei docenti dell'Istituto preventivamente alla compilazione del progetto preliminare. Successivamente all'approvazione si procederà alla stesura del progetto esecutivo. Il gruppo si propone di curare l'informazione e il coinvolgimento dei Docenti e di tutti i soggetti coinvolti, nonché di curarne la disseminazione rendendola risorsa della Comunità educante.

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

Questo Istituto ha previsto due percorsi di formazione per i docenti finanziati con fondi PNRR - PNSD . Il primo che sarà realizzato nell'anno in corso verte sulla tematica CODING - ROBOTICA, il secondo è previsto per il prossimo anno scolastico e verte sulla tematica UTILIZZO DEI MONITOR INTERATTIVI (DIGITAL BOARD).

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	700

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	21	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%		99.778,12 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		33.259,37 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		16.629,68 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		16.629,68 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			166.296,85 €	

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.