



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

"G. DA PROCIDA"

Codice meccanografico

SAPS020006

Città

SALERNO

Provincia

SALERNO

Legale Rappresentante

Nome

ANNA LAURA

Cognome

GIANNANTONIO

Codice fiscale

GNNNLR63R61L407V

Email

saps020006@istruzione.it

Telefono

089236665

Referente del progetto

Nome

Annaluce

Cognome

Annunziata

Email

annaluce.annunziata@liceodaprocida.edu.it

Telefono

XXXXXXXXXX

Informazioni progetto

Codice CUP

G54D22004830006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-19359

Titolo progetto

Da Procida INNOVATECH

Descrizione progetto

La presente proposta progettuale risponde alle finalità del Piano Scuola 4.0 combinando in una soluzione ibrida di spazi fisici (conformazione e della consistenza plano-volumetrica dell'Istituto) e di ambienti digitali la necessità di realizzare ambienti di apprendimento innovativi capaci di favorire l'apprendimento attivo e collaborativo di studenti e l'interazione con i docenti, la motivazione ad apprendere, il benessere emotivo, la co-progettazione, l'inclusione e la personalizzazione della didattica. In tale ottica, per ottimizzare le risorse e per offrire al maggior numero di studenti le stesse opportunità formative, la presente proposta porterà a trasformare gli spazi fisici della scuola, i laboratori e le classi. La trasformazione delle classi sarà finalizzata a: 1. migliorare la dotazione tecnologica di tutte le classi, concepite come ambienti digitali basati sulla connettività, grazie alla dotazione di attrezzature digitali versatili per la fruizione collettiva (doppi schermi interattivi touch screen) della didattica digitale integrata in aula, di rete wireless o cablata e cloudcomputing. Tali dotazioni consentiranno una didattica basata su metodologie e tecniche di apprendimento e insegnamento attive, che mirano al potenziamento delle competenze digitali e scientifico-tecnologiche del problem-solving, del pensiero creativo e divergente. Le classi avranno 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 STEAM, per la creatività digitale. per l'apprendimento del pensiero computazionale, dell'intelligenza artificiale, della robotica per la fruizione di contenuti attraverso la realtà virtuale e aumentata e il metaverso. 2. trasformare le classi prime del Liceo Scientifico opzione Scienze Applicate in aule di apprendimento condiviso mediante la messa a disposizione degli allievi della classe, oltre dotazioni d'aula predette, anche di un dispositivo individuale (tablet) da utilizzarsi a scopo didattico con installate al suo interno gli applicativi GSuite e le altre applicazioni indicate dai docenti e ridefinendo il layout delle classi con soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta ed a contesti diversi. 3. realizzare 6 ambienti di apprendimento innovativi polifunzionali basati sul concetto del co-working per lo svolgimento della progettualità annuale interdisciplinare di Ed. Civica nell'ambito della Cittadinanza digitale, della Transizione ecologica e dello sviluppo ecosostenibile. Tali ambienti multi-funzione nascono dalla necessità di realizzare spazi polivalenti nei quali sia possibile condividere sia percorsi di formazione e competenze che materiali ed attrezzature costituendo momenti di incontro e sperimentazione anche trasversali ai vari indirizzi del Liceo e funzionali ai laboratori scientifici. Grazie ad attrezzature e tecnologie flessibili tali spazi, all'occorrenza distinti o uniti in un unico open space, consentiranno varie modalità di formazione: per i laboratori esperienziali, per le formazioni di tipo seminaristico e eventi di divulgazione, per formazioni a distanza e in generale per formazioni sul digitale. All'interno si insegnerà a lavorare in team ad imparare anche attraverso il gioco, a favorire attività hands on, ad essere creativi e propositivi acquisendo non solo nozioni tecniche ma anche le soft-skills.

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'istituto consta di 2 plessi: la sede centrale che nasce come edificio scolastico mentre la sede succursale destinata precedentemente a seminario è stata convertita successivamente in sede scolastica. La scuola dispone di 7 laboratori di settore (4 per la sede centrale e 3 per la sede succursale), 1 Biblioteca, 42 classi, 1 aula magna, 2 palestre. In entrambi i plessi tutti gli ambienti sono stati cablati con fibra ottica, LAN/WLAN con cablaggio con 8 switch, con larghezza banda tra 31Mb e 50Mb. La scuola, in generale dispone di: 198 PC (fissi e portatili) e Tablet, 18 LIM, 24 SmartTV con touchscreen, 10 Stampanti multifunzione, 6 Kit Robotica Digitale, 6 Kit IoT. Tale dotazione tecnologica è stata acquisita anche attraverso i fondi stanziati per l'emergenza COVID 19, per lo svolgimento della didattica a distanza. Dal punto di vista digitale-informatico, fatta eccezione per le recenti acquisizioni, la dotazione tecnologica dei dispositivi in possesso della scuola, ha una vita media di circa 5 anni. Tutti i docenti utilizzano quotidianamente il registro elettronico. In molte classi sono presenti banchi monoposto.

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 prevede la realizzazione degli ambienti di seguito descritti. - AMBIENTI COWORKING per la Cittadinanza Digitale, la Transizione Ecologica e lo Sviluppo eco-sostenibile Obiettivo di questi ambienti destinati allo svolgimento della progettualità annuale interdisciplinare di Ed. Civica è quello promuovere la Cittadinanza digitale, la transizione ecologica e lo sviluppo sostenibile, lavorando in team, anche attraverso il gioco, stimolando la creatività e la connessione emotiva, finalizzata anche all'acquisizione delle "soft skills". L'idea è quella di realizzare ambienti laboratoriali polivalenti trasversali anche ai diversi indirizzi del Liceo nei quali sia possibile condividere, oltre che competenze, anche materiali ed attrezzature (anche con i laboratori scientifici esistenti) al fine dell'ottimizzazione delle risorse. - CLASSE DIGITALE 4.0 - A FRUIZIONE COLLETTIVA L'obiettivo del progetto è di trasformare le classi in nuovi ambienti di apprendimento basati sulla connettività grazie alla dotazione di attrezzature digitali versatili per la fruizione collettiva della didattica digitale integrata in aula; di rete wireless anche per l'utilizzo del BYOD (PNSD, Ottobre 2015). Nello specifico, ogni aula verrà dotata di doppi schermi interattivi touch screen, per contrastare le criticità visive in ragione della disposizione dei banchi che non può tenere conto dell'angolo visivo coperto dagli stessi, in considerazione delle dimensioni delle aule e del numero di alunni per classe. Le pareti d'aula saranno trasformate in spazi di lavoro condivisi per la metodologia didattica attiva della "Thinking classroom". - CLASSE DIGITALE 4.0 Gli alunni della classe digitale 4.0, oltre alle dotazioni d'aula predette per la classe digitale 4.0 a fruizione collettiva, disporranno anche di un dispositivo digitale individuale (tablet) da utilizzarsi a scopo solo didattico, con installate al suo interno gli applicativi GSuite e le altre applicazioni indicate dai docenti delle diverse discipline. Il layout della classe saranno ridefiniti prevedendo soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta ed in grado di soddisfare contesti sempre diversi.

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 COWORKING	4	Pc Desktop, dispositivi di in/output, Touch screen, software per la didattica mista, pellicola per trasformazione delle pareti dell'aula in superfici di lavoro, device vari	arredi polifunzionali e modulari	L'ambiente è stato concepito come uno spazio che offre, oltre alla condivisione di postazioni di lavoro, momenti di incontro e sperimentazione anche trasversali in forma laboratoriale.
CLASSE DIGITALE 4.0 - A FRUIZIONE COLLETTIVA	36	Pc Desktop, dispositivi di in/output, Touch screen, software per la didattica mista, pellicola per la trasformazione delle pareti dell'aula in superfici di lavoro , device per DSA	banchi monoposto ed armadi	L'ambiente è stato concepito come uno spazio che offre, oltre alla condivisione di postazioni di lavoro, momenti di incontro e sperimentazione anche trasversali in forma laboratoriale.
CLASSE DIGITALE 4.0	2	Pc Desktop, dispositivi di in/output, Touch screen, software per la didattica mista, pellicola per la trasformazione delle pareti dell'aula in superfici di lavoro, device per tutta la classe	banchi monoposto ed armadi e carrello per ricarica device	L'ambiente è stato concepito come uno spazio che offre, oltre alla condivisione di postazioni di lavoro, momenti di incontro e sperimentazione anche trasversali in forma laboratoriale.

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

La trasformazione fisica e virtuale sarà accompagnata dal cambiamento delle metodologie e delle tecniche di apprendimento e insegnamento che verteranno al potenziamento delle competenze digitali e scientifico-tecnologiche, del problem solving, del pensiero creativo e divergente. Si prevede una didattica a classi aperte almeno per l'utilizzo degli spazi fluidi. Verrà sperimentata la metodologia "Thinking classroom".

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 progetto favorirà l'inclusività e sarà finalizzato anche a coinvolgere il maggior numero di studentesse, per le pari opportunità e per superare il divario di genere. Come indicato nel PNSD, azione #20 - Girls in Tech & Science, le ragazze, vivono in un contesto che porta a minori aspettative di carriera negli ambiti collegati allo STEAM, mostrandosi più restie all'uso delle nuove tecnologie, sebbene i test di ingresso e gli esiti di apprendimento dimostrino il contrario. L'uso quotidiano di tecnologie in ambito STEAM aumenterà la consapevolezza del sé delle studentesse. Per tutti gli studenti e le studentesse il progetto mirerà a: - Favorire l'esplorazione e la scoperta - Incoraggiare l'apprendimento collaborativo - Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere - Creare un clima non giudicante che accoglie favorevolmente l'errore - Realizzare attività didattiche laboratoriali inclusive - Strutturare lo spazio in modo funzionale a ciò che si fa

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 GOP, presieduto dal D.S., è composto dalle funzioni strumentali al PTOF e all'orientamento in uscita, dall'animatore digitale e dai docenti del team digitale. Per la parte amministrativa fa parte del GOP il DSGA. Il gruppo ha individuato gli ambiti tecnologici sui quali intervenire, operando nel senso di riprogettare gli spazi esistenti, rifunzionalizzandoli sulla base dei nuovi arredi e attrezzature e delle nuove competenze digitali richieste. Il GOP si riunirà per la pianificazione del progetto, per la realizzazione dello stesso e per le misure di accompagnamento. Tutte le riunioni del GOP saranno regolarmente verbalizzate e ciascun membro provvederà a compilare il proprio time-sheet.

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 per l'utilizzo efficace e completo degli ambienti di apprendimento innovativi mireranno a formare docenti e personale scolastico sull'utilizzo delle tecnologie digitali nei processi di apprendimento-insegnamento e delle metodologie didattiche innovative all'interno di spazi di apprendimento appositamente attrezzati. Le iniziative prevedranno l'organizzazione diretta di attività formative anche in modalità di autoformazione e di ricerca di didattica strutturata e/o anche l'organizzazione coordinata con altre scuole di iniziative di rete (per tipologie specifiche di approfondimento). I percorsi formativi saranno strutturati sulla base del quadro di riferimento europeo suite competenze digitali dei docenti, il DigCompEdu.

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	400

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%		105.618,78 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		34.070,57 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		17.035,29 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		13.628,23 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				170.352,87 €

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

27/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.