



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

IST.COMPR. BRACIGLIANO

Codice meccanografico

SAIC80600A

Città

BRACIGLIANO

Provincia

SALERNO

Legale Rappresentante

Nome

ELENA

Cognome

PAPPALARDO

Codice fiscale

PPPLNE66M41H703A

Email

saic80600a@istruzione.it

Telefono

3331589916

Referente del progetto

Nome

Silvana

Cognome

Grimaldi

Email

silvana.grimaldi@icbracigliano.edu.it

Telefono

3204339926

Informazioni progetto

Codice CUP

J44D22003230006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-11917

Titolo progetto

Students on the move

Descrizione progetto

L'I.C. di Bracigliano intende utilizzare i fondi del P.N.R.R. per costruire un modello didattico-org.vo fondato sull'utilizzo delle T.I.C. Trova in esso una forma di ins.to disseminabile e trasferibile in altri contesti, senza rinunciare ai paradigmi del sistema d'istruzione italiano. L'idea che ispira il progetto è quella di: - predisporre le aule come ambienti specifici di app.to da affidare ai docenti delle aree disciplinari di riferimento e di cerniera, in una dimensione adattabile ai diversi bisogni for.vi e ai diversi stili cognitivi degli studenti; - realizzare luoghi flessibili del sapere e favorire l'efficacia dei processi di ins.to-app.to di tipo attivo; costruttivistico, collaborativo ed inclusivo; - favorire un approccio didattico fluido e dinamico per non arrendersi ai continui cambiamenti della società della conoscenza; - accogliere i nuovi paradigmi delle neuroscienze (mantenere in movimento, anche leggero, il corpo) che invitano a favorire un'org.ne dinamica della giornata scolastica e a potenziare la concentrazione, rinnovando anche l'energia ad ogni cambio di disciplina; - rispondere ai bisogni formativi ed informativi degli studenti della Next Generation che usano codici diversi di com.ne, apprendono attraverso canali formali, non formali ed informali e privilegiano l'apprendimento visivo ed il lavoro di gruppo. Finalità e obiettivi del progetto: - formare menti attive per la costruzione autonoma dei saperi; - incrementare il successo scolastico di ciascuno studente, nessuno escluso; - favorire corrette dinamiche relazionali ed educare alla gestione del conflitto, in maniera civile e sostenibile; - porre la motivazione alla base del processo di ins.to-app.to, in quanto fattore irrinunciabile per garantire il suo successo; - superare modelli educativi di tipo trasmissivo, volti essenzialmente allo sviluppo delle conoscenze; - in chiave anche orientativa, migrare definitivamente alla didattica del 'fare' che favorisce, invece, la consapevolezza e la conoscenza dei propri punti forti e deboli; - nella logica del lifelong learning, favorire la maturazione delle abilità di studio e delle competenze chiave previste dal framework europeo; - intercettare e coltivare i talenti e le vocazioni degli studenti, anche al fine di combattere il fenomeno dell'abbandono scolastico; - valorizzare le best practices e, contestualmente, ridurre il gap con le scuole collocate in un liv. qualitativo almeno medio nel panorama nazionale ed europeo; - superare residui di autoreferenzialità della scuola e affrontare con entusiasmo le rinnovate sfide che la società della conoscenza pone; - condividere con la comunità scolastica (docenti, personale ATA, alunni e famiglie) intenti e prospettive; - realizzare una serie di interventi di supporto e formazione, volti a implementare il mondo delle esperienze legate alle discipline STEAM; - sperimentare metodologie di apprendimento STEAM basate sull'esperienza, sul progetto e sulla sfida (experience / project / challenge based learning), declinandole in un curriculum scolastico dinamico e in continua evoluzione; - utilizzare le T.I.C. per potenziare gli strumenti di app.to e di ins.to a disposizione e per favorire la collaborazione fra studenti; - attivare un processo di analisi delle informazioni per la risoluzione del problema, cercando di pervenire al modello con varie deduzioni logiche. - esplorare, a piccoli passi, il mondo DADA.

Data inizio progetto prevista

01/03/2023

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.).

Attrezzature da integrare negli ambienti/target N. 20 banchi modulari N. 3 Laboratori di informatica N. 27 Monitor interattivi 65" esistenti nelle aule anche NON target N. 35 Notebook N. 6 Robot educativi N. 7 Robot Lego N. 1 BLUE BOT CLASS PACK N. 6 Schede programmabili ARDUINO N. 1 Drone N. 1 Set Lego education - BRICO N. 1 Set Lego education - SPIKE ESSENTIAL N. 37 Sensori modulari N. 1 visore di realtà virtuale N. 4 Fotocamere 360° N. 3 SW CABRI N. 1 SW CABRI PLUS N. 1 SW MIRANDA STANDARD Ambienti da potenziare N. 7 Aule (almeno) dislocate su n. 4 plessi N. 3 Laboratori informatici, rendendoli ambienti per l'insegnamento delle discipline STEAM N. 1 Laboratorio musicale, digitalizzandolo e potenziandolo per evolvere, con la musica, anche nel mondo della produzione Soluzione ibrida N. 1 Laboratorio Audiovisivo per ottimizzare l'ampio atrio al piano terra della Scuola S.P.G.

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.

La fase preliminare ha previsto un'analisi dell'esistente, l'individuazione di quali ambienti, già innovativi e non, esistono, una valutazione delle scelte strategiche della scuola e dei modelli pedagogici di riferimento, nonché la ricerca di spazi idonei al benessere psico-fisico degli studenti da allestire, anche in soluzione ibrida. Il gruppo di lavoro è pervenuto ad immaginare i nuovi spazi partendo dalla consapevolezza che essi devono necessariamente essere luoghi flessibili, multifunzionali ed adattabili tanto da consentire la connessione continua con informazioni e persone, approcci immediati con le informazioni nella logica open source e cloud. Luoghi dove si realizzano forme di apprendimento attivo, collaborativo, creativo e innovativo. La scuola auspica, quindi, la realizzazione di smart space per la didattica, microcosmi sostenibili che rafforzano l'interazione studenti-docenti-contenuti-risorse.

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.) |
|---------------------------------------|--------|--|--|--|
| Laboratorio Audiovisivo | 1 | Hardware e software per la produzione/registrazione audio/video + hw luci + + schermo + monitor | Tribunetta + set per foto e riprese video + schermo di proiezione motorizzato. | Allestire un ambiente di app.to per la sperimentazione di linguaggi alternativi, in chiave inclusiva. Dotare, quindi, la scuola di uno spazio utile a condividere le esperienze formative. anche in rete |
| Aule | 7 | Monitor interattivo 65" (dove assente) Notebook per allestimento sw didattici + tablet e Chromecast per la condivisione delle attività a livello di classe | Banchi modulari + armadi funzionali all'ambiente innovativo | Aumentare le aule con strumentazioni per favorire l'innovazione didattica con l'utilizzo delle TIC |
| Laboratorio STEAM | 3 | Monitor interattivo 65" (dove assente) + notebook + stampante + workstation + stazioni ricarica device | Banchi modulari e non + sedie + armadi funzionali all'ambiente innovativo | Implementare l'insegnamento delle discipline STEAM, anche nella logica DADA |
| Laboratorio musicale | 1 | Monitor + strumenti digitali + strumentazione per la produzione della musica + notebook+pentagrammi OLDA | Leggii + sedie + banchi modulari | Avvicinare alla musica i giovani talenti e favorire l'orientamento anche verso il mondo della discografia e dei concerti, in chiave moderna e non solo tradizionale |

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

La tecnologia in continua evoluzione richiede competenze specifiche. Pertanto gli ambienti/target individuati consentiranno all'insegnante di lasciare definitivamente la cattedra e di 'orbitare' sui suoi studenti in posizione di fading, a favore della piena autonomia degli alunni. Favoriranno la coltivazione di dinamiche relazionali nel microcosmo gruppo, che si avvale anche dei supporti digitali, per indagare la società della conoscenza e contrastare la sua fluidità. Gruppo che si mette al passo con la sua evoluzione repentina. E' la scuola della didattica attiva ed efficace il modello che ispira questo progetto. Una scuola che intende superare definitivamente i rigidi schemi della didattica tradizionale/frontale costruendo ambienti modulari e trasformabili, ambienti che riconoscono le discipline come strumento di apprendimento e non il fine della conoscenza. Ambienti, estranei all'innovazione improvvisata, che reclamano piuttosto la logica sistemica e un progetto duraturo con margini di rinnovamento, a mo' di termostato, delle future sollecitazioni sociali, produttive ed economiche. Alla luce di quanto sopra, i nuovi ambienti di app.to consentiranno l'equo accesso agli studenti e favoriranno i processi inclusivi, soprattutto, per le numerose fragilità e permetteranno di consolidare le relazioni della scuola con i suoi stakeholders. Implementando l'ins.to delle discipline STEAM, offriranno anche l'occasione per ridurre e/o azzerare il divario di genere. I nuovi atelier creativi offriranno alla scuola l'occasione per avvicinarsi gradualmente alla dimensione metodologica DADA e di curvare, con convinzione, il curriculum anche sulle soft skills e la personalizzazione dell'insegnamento (oltre l'individualizzazione).

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.

I nuovi ambienti di app.to, con specifica formazione, avvieranno un percorso virtuoso che permetterà di curvare verso un curriculum personalizzato e su moduli didattici dedicati, condividendone la scelta con gli studenti, anche nella dimensione delle classi aperte. Gli ambienti innovativi, grazie al finanziamento, consentiranno il potenziamento dei patti educativi di comunità, già in essere, ed una più forte interazione tra scuola e territorio (lab audiovisivo e lab musicale). Permetteranno, inoltre, di sperimentare il lab. occupazionale, offrendo spazi innovativi ad un territorio deprivato. Essi, infatti, consentiranno una seria riflessione non solo verso un curriculum personalizzato, ma anche una curvatura verso l'indirizzo STEAM. I nuovi spazi di app.to, dunque, consentiranno un ripensamento del modello della scuola che potrebbe passare, nel tempo e gradualmente, anche alla logica DADA. Potenzieranno le metodologie già adottate e favoriranno nuove pratiche educative e formative.

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 progettazione è stato costituito con decreto del Dirigente scolastico, a seguito di individuazione dei membri in sede di riunione del Collegio dei docenti e del Consiglio d'Istituto. Si è riunito su convocazione del Dirigente scolastico che lo ha presieduto. ha agito attraverso l'interlocuzione con il personale e ha provveduto alla ricognizione delle infrastrutture esistenti negli ambienti individuati come target, nei plessi dove i membri prestano servizio. In maniera collegiale e condivisa, ha provveduto alla stesura del progetto presentato per l'assunzione al PTOF agli O.O.C.C.. Inoltre, si è documentato, anche autonomamente, seguendo webinar e studiando i documenti ministeriali. Infine, ha svolto indagini in rete per ricercare le strumentazioni coerenti con l'idea pedagogica posta a base del progetto.

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

Formazione dei docenti sull'insegnamento delle discipline STEAM e 'addestramento' per l'utilizzo delle nuove strumentazioni digitali. Monitoraggio dei livelli di apprendimento raggiunti dagli studenti, con l'adozione delle nuove metodologie didattiche, sia interno alla scuola, sia a livello nazionale attraverso l'analisi degli esiti delle prove standardizzate.

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 | 300 |

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 | 12 | 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% | | 63.973,11 € |
| Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi | 0% | 20% | | 15.657,69 € |
| Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento | 0% | 10% | | 4.328,84 € |
| Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità) | 0% | 10% | | 9.328,84 € |
| IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO | | | | 93.288,48 € |

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.