



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

SECONDO I.C. FRANCAVILLA FONTAN

### Codice meccanografico

BRIC832009

### Città

FRANCAVILLA FONTANA

### Provincia

BRINDISI

## Legale Rappresentante

### Nome

LUCIA IMMACOLATA

### Cognome

SPAGNOLO

### Codice fiscale

SPGLMM74B58F152N

### Email

bric832009@istruzione.it

### Telefono

0831 841958

## Referente del progetto

### Nome

Lucia Immacolata

### Cognome

Spagnolo

### Email

bric832009@istruzione.it

### Telefono

0831 841958

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

B64D23000790006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-13874

#### Titolo progetto

Innovazione digitale

#### Descrizione progetto

Il progetto "Innovazione digitale" mira a creare degli ambienti di apprendimento innovativi, attraverso il miglioramento delle pratiche didattiche, mediante gli strumenti digitali ed una riconfigurazione degli spazi e degli arredi in grado di stimolare la curiosità, accrescere la motivazione e il benessere a scuola. Lo studente diventa attore dei processi di apprendimento, utilizzando le risorse disponibili per migliorare le competenze in ambito cognitivo e socio-relazionale e per stimolare la creatività ed il lavoro in gruppo. Gli ambienti progettati saranno interdisciplinari e flessibili e permetteranno di aumentare le esperienze sensoriali. Il progetto mira a realizzare un apprendimento attivo, collaborativo, contestualizzato, costruttivo e significativo. Essendo parte integrante del processo di apprendimento, i nuovi ambienti saranno organizzati in modo da fondere le potenzialità educative e didattiche degli spazi fisici con le potenzialità del digitale. Il progetto avrà un impatto sull'innovazione metodologica e didattica, sul clima d'aula e sulla lotta alla dispersione. Non meno importante è l'inclusività del progetto che prevede la realizzazione di ambienti dinamici che privilegiano una molteplicità di approcci, in modo da sostenere i processi di apprendimento degli studenti con bisogni educativi speciali.

#### 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, curriculari, 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 dispone di dotazioni digitali ottenute attraverso precedenti finanziamenti, per la realizzazione della didattica a distanza e della didattica digitale integrata. Nello specifico: notebook, tablet, digital board. Diverse classi dispongono di monitor touch screen ovvero di LIM. Sono stati realizzati, con precedenti risorse, ateliers creativi per lo sviluppo di competenze digitali attraverso la robotica educativa, il coding, le attività di stampa 3 D.

## 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'istituto intende adottare una soluzione ibrida, per la realizzazione di ambienti di apprendimento connessi ad una visione pedagogica che metta al centro lo studente, lo coinvolga e lo stimoli. Il riferimento pedagogico è rintracciabile nei principi dell'apprendimento OCSE. Gli ambienti fisici di apprendimento dovranno essere efficaci, in grado di supportare le diverse esigenze di insegnamento e apprendimento; dovranno altresì essere efficienti e adeguati in modo da soddisfare i requisiti minimi in termini di comfort e di accesso, al fine di raggiungere gli obiettivi educativi programmati in un contesto dinamico e innovativo. Si sceglie il sistema ibrido, con la realizzazione di spazi e ambienti multidisciplinari, accanto a un numero di aule fisse da riconfigurare. Gli ambienti realizzati favoriranno l'apprendimento attivo, con una pluralità di percorsi e approcci; l'apprendimento collaborativo; l'interazione sociale tra studenti e docenti; la motivazione ad apprendere e il benessere emotivo; il peer learning; il problem solving; la co-progettazione; l'inclusione e la personalizzazione della didattica; il prendersi cura dello spazio della propria classe. I nuovi ambienti avranno a disposizione dei dispositivi digitali individuali o di gruppo (notebook, tablet), in modo particolare per lo studio delle STEM, per la valorizzazione della creatività digitale, per lo sviluppo del pensiero computazionale, dell'intelligenza artificiale e della robotica e per la fruizione di contenuti attraverso la realtà virtuale e aumentata. Accanto al miglioramento delle dotazioni esistenti, si intende investire in ambienti interdisciplinari quali spazi dedicati alla lettura, alla scoperta, all'esplorazione scientifica, alla comunicazione digitale, all'espressione personale. L'allestimento degli ambienti mira altresì ad avere un impatto positivo sulla disabilità, sui bisogni educativi speciali, sui disturbi specifici dell'apprendimento, sui gruppi di recupero, ma anche sulla valorizzazione dei gruppi di eccellenza.

### 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	19	dispositivi digitali individuali o di gruppo (notebook, tablet)	arredi modulari	dotare le aule fisse di strumenti e dispositivi in grado di realizzare una didattica attiva e collaborativa
ambiente per l'espressione artistica	2	dispositivi digitali e software	arredi modulari	stimolare la creazione, fruizione, performance, espressione in relazione a molteplici linguaggi (cinematografico, artistico, teatrale, corporeo, musicale)

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
ambiente STEM	1	dispositivi digitali e software	arredi modulari	promuovere le competenze matematico-scientifico-tecnologiche attraverso la metodologia del learning by doing
ambiente per l'apprendimento multisensoriale	1	dispositivi digitali e software	arredi modulari	stimolare l'apprendimento attraverso un approccio costruttivista
ambiente per lo storytelling	1	dispositivi digitali e software	arredi modulari	migliorare gli apprendimenti attraverso la creazione di contenuti digitali coinvolgendo gli alunni

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

Si intende rafforzare l'adozione di metodologie attive che rendano lo studente protagonista e co-costruttore del suo sapere, in modo particolare proponendo situazioni di apprendimento gratificanti, attraverso compiti di realtà, problemi da risolvere, strategie da trovare sia individualmente sia nel piccolo gruppo, scelte da motivare. L'idea è di integrare nelle discipline il concetto di competenza, da intendere quale capacità di contestualizzare conoscenza e abilità, al fine di acquisire i nuclei fondanti del sapere. Il rafforzamento delle competenze di base sarà sostenuto da una didattica fondata sulla partecipazione, sul metodo della ricerca-azione, sulle metodologie quali il project-based learning, il cooperative learning, il peer teaching e peer tutoring, il mentoring, il learning by doing, la flipped classroom, la didattica attiva, la peer observation, la valorizzazione degli ambienti di apprendimento formali e informali. Un apprendimento efficace si fonda su una didattica collaborativa e costruttiva, sul rapporto tra i saperi disciplinari e la didattica per competenze. Un'attenzione particolare sarà rivolta alla progettazione del curricolo per competenze, in ottica verticale e di integrazione degli apprendimenti disciplinari. Sarà promossa la documentazione delle esperienze, utilizzando gli strumenti e la comunicazione multimediale, ma soprattutto creando un set di best practices da condividere anche in rete. Saranno adottate metodologie quali il circle time, il cooperative learning, il role playing.

### **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.**

Le metodologie che saranno messe in atto creeranno un clima di serenità e di condivisione, facilitando e sviluppando la comunicazione circolare, la conoscenza di sé, la libera e attiva espressione delle idee, delle opinioni, dei sentimenti e dei vissuti personali. L'utilizzo del role-playing aiuterà gli studenti a comprendere i bisogni dell'altro. Gli ambienti multidisciplinari permetteranno di valorizzare l'apprendimento cooperativo, in modo che gli alunni collaborino in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi e sviluppando interdipendenza positiva, responsabilità personale, competenze sociali e una continua riflessione sul lavoro svolto insieme, la valorizzazione delle competenze e del ruolo di ciascuno, la valutazione individuale e di gruppo. Il progetto consentirà di realizzare ambienti di apprendimento che utilizzino diversi approcci, nel rispetto delle peculiarità di ciascuno e dei bisogni educativi speciali.

### **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 avrà il compito di partecipare alla realizzazione degli aspetti esecutivi del progetto, in relazione a specifiche competenze, collaborando nelle diverse fasi attuative. In particolare, declinerà le proposte qui inserite e seguirà la progettazione delle singole azioni, la loro realizzazione e l'integrazione con il curricolo di istituto.

### 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

L'istituto avvierà una formazione del personale sull'utilizzo dei nuovi dispositivi e delle nuove tecnologie. Saranno costituiti gruppi di lavoro per dipartimenti sulle metodologie da mettere in atto. La formazione del personale punterà all'uso efficace e pedagogico degli strumenti e degli ambienti, allo scambio di buone pratiche, alla creazione di un repository di materiale fruibile a tutti gli 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	480

## 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	24	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%		136.572,57 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		20.000,00 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		16.000,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		18.060,40 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			190.632,97 €	

## 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.