



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

I.T.I.S. "ETTORE MAJORANA" CASSINO

Codice meccanografico

FRTF020002

Città

CASSINO

Provincia

FROSINONE

Legale Rappresentante

Nome

PASQUALE

Cognome

MERINO

Codice fiscale

MRNPQL63T09E7910

Email

frtf020002@istruzione.gov.it

Telefono

0776312302

Referente del progetto

Nome

PASQUALE

Cognome

MERINO

Email

frtf020002@istruzione.gov.it

Telefono

0776312302

Informazioni progetto

Codice CUP

C34D22003310006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-11107

Titolo progetto

AULE COME AMBIENTI INNOVATIVI DI APPRENDIMENTO AL MAJORANA DI CASSINO

Descrizione progetto

L'intervento consisterà nella modifica funzionale di 52 aule in ambienti di apprendimento innovativi. La previsione progettuale mira a rendere polifunzionali 2 aule in modo da creare ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, con rotazione delle classi, mentre per le restanti 50 aule renderle assegnate a ciascuna classe (fisse) per la durata dell'intero anno scolastico. Gli obiettivi principali di tali interventi sono: - incrementare l'inclusività degli studenti; - integrare le metodologie didattiche finora adottate; - potenziare l'apprendimento degli studenti attraverso strumenti hardware e software calati sulle diverse caratteristiche dei vari insegnamenti. Le dotazioni digitali di questi ambienti saranno la parte corposa dell'intervento, affiancata da nuovi arredi funzionali agli obiettivi da raggiungere e codificati per favorire, anco di più, l'inclusione di tutti gli studenti. Particolare attenzione sarà posta sui due ambienti cosiddetti, a rotazione, che avranno la peculiarità di essere nuovi ambienti di apprendimento dedicati all'acquisizione e potenziamento della lingua straniera inglese in chiave comunicativo-funzionale e in piena aderenza a i principi del Innovative Learning Environment e New Generation Learning Spaces, che declinano le caratteristiche di tali ambienti di apprendimento in ecosistemi di spazi flessibili (per promuovere sia strategie didattiche consolidate sia approcci innovativi), adattabili (che permettano una riconfigurazione del setting), sfidanti (in grado di stimolare nuove soluzioni), creativi (in grado di ispirare studenti e docenti), supportivi (per sviluppare e valorizzare il potenziale e le attitudini di ogni studente), polifunzionali (in modo da soddisfare esigenze diverse e in continua evoluzione).

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.).

Gli spazi che saranno oggetto dell'intervento sono attualmente dotati delle seguenti risorse, tutte acquisite senza ricorso ad alcun finanziamento derivante dall'attuazione del PNRR. Le dotazioni sono: 26 Smart TV TOUCH SCREEN da 65"; 10 TV Smart Integrate da 75" e 16 TV Smart Integrate da 65". In riferimento agli arredi, gli ambienti oggetto di intervento sono dotati di banchi monoposto tradizionali (derivanti dalle risorse erogate nel periodo di emergenza Covid-19), sedie e cattedra docente. In totale si conteggiano: 1150 banchi, 1300 sedie, 52 cattedre.

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 intende fornire a tutti gli studenti dell'Istituto la possibilità di utilizzare in aula attrezzature HARDWARE e software da poter personalizzare con applicazioni dedicate alle specifiche attività didattiche e di permetterne l'utilizzazione esclusiva ad ogni classe, che potrà utilizzarle per tutto il tempo necessario senza doverle condividere con altre classi. Si intende ottimizzare il sistema AUDIO, ora carente perché basato solo sulle casse delle TV, fondamentale per fruire dei contenuti multimediali. Inoltre si prevede di allestire ogni postazione anche con una TAVOLETTA GRAFICA per la creazione di lezioni ed esercitazioni in formato digitale e per poter condividere le spiegazioni dei docenti in tempo reale con gli studenti. Inoltre si vogliono integrare tali attrezzature in due aule dell'Istituto con delle postazioni di Realtà aumentata, corredate da visori 3D per lo studio delle materie dell'asse linguistico. Inoltre L'Istituto intende investire nella creazione di nuovi ambienti di apprendimento dedicati all'acquisizione e potenziamento della lingua straniera inglese in chiave comunicativo-funzionale e in piena aderenza a i principi del Innovative Learning Environment e New Generation Learning Spaces, che declinano le caratteristiche di tali ambienti di apprendimento in ecosistemi di spazi flessibili (per promuovere sia strategie didattiche consolidate sia approcci innovativi), adattabili (che permettano una riconfigurazione del setting), sfidanti (in grado di stimolare nuove soluzioni), creativi (in grado di ispirare studenti e docenti), supportivi (per sviluppare e valorizzare il potenziale e le attitudini di ogni studente), polifunzionali (in modo da soddisfare esigenze diverse e in continua evoluzione). Il progetto English Lab. Space 4.0 consiste nel realizzare n°2 ambienti di apprendimento, uno collocato presso la sede Biennio e uno presso la sede Triennio ITIS, destinati alla disciplina di lingua inglese, con fruizione mediante la rotazione delle classi in ambienti fisici di apprendimento innovativi, che permettano di andare oltre lo spazio fisico, aprendo a una dimensione "on-life". In tali ambienti si prevede: n° 25 tablet + cuffie con microfono per ogni postazione; n° 6 casse di amplificazione distribuite in aula; almeno 6 visori Meta Quest2.

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 1.1	1	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA 1.2	2	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA 1.3	3	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA 1.4	4	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA 1.5	5	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA 1.6	6	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA 1.7	7	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA 1.8	8	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA 1.9	9	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA 1.10	10	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA 2.1	11	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA 2.2	12	N.1 PC (FISSO O PORTATILE)	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA		
AULA 2.3	13	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA 2.4	14	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA 2.5	15	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA 2.6	16	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA 2.7	17	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA 2.8	18	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA 2.9	19	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA 2.10	20	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA TRIENNIO 1.5	21	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA TRIENNIO 1.6	22	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA TRIENNIO 1.7	23	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM.	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		N.1 TAVOLETTA GRAFICA		
AULA TRIENNIO 1.8	24	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA TRIENNIO 1.9	25	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA TRIENNIO 1.10	26	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA TRIENNIO 1.11	27	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA TRIENNIO 2.1	28	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA TRIENNIO 2.2	29	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA TRIENNIO 2.3	30	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA TRIENNIO 2.4	31	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA TRIENNIO 2.5	32	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA TRIENNIO 2.6	33	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA TRIENNIO 2.7	34	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
AULA TRIENNIO 2.8	35	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA TRIENNIO 2.9	36	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA TRIENNIO 2.10	37	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA TRIENNIO 2.11	38	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA TRIENNIO 2.12	39	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA TRIENNIO 2.13	40	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA TRIENNIO 2.14	41	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA TRIENNIO 2.15	42	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA TRIENNIO 2.16	43	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA TRIENNIO 3.1	44	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA TRIENNIO 3.2	45	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA TRIENNIO 3.3	46	N.1 PC (FISSO O PORTATILE)	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA		
AULA TRIENNIO 3.4	47	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA TRIENNIO 3.5	48	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA TRIENNIO 3.6	49	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULA TRIENNIO 3.7	50	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA	N.1 PORTA PC	APPRENDIMENTO INNOVATIVO
AULALAB BIENNIO	51	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA, N.. 6 VISORI; N.25 TABLET	N.1 PORTA PC; IMPIANTO AUDIO	apprendimento dedicati all'acquisizione e potenziamento della lingua straniera inglese in chiave comunicativo-funzionale
AULALAB TRIENNIO	52	N.1 PC (FISSO O PORTATILE) DOTATO DI CASSE E WEBCAM. N.1 TAVOLETTA GRAFICA, N.. 6 VISORI; N.25 TABLET	N.1 PORTA PC; IMPIANTO AUDIO	apprendimento dedicati all'acquisizione e potenziamento della lingua straniera inglese in chiave comunicativo-funzionale

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

Le metodologie che si intendono applicare mediante l'innovazione delle classi sono: - la Technology Enhanced Active Learning, - la Didattica Aumentata - Digital game based learning TEAL (Technology Enhanced Active Learning),l'apprendimento attivo abilitato attraverso la tecnologia, è una metodologia didattica integra la lezione frontale con simulazioni e attività laboratoriali su computer per una esperienza di apprendimento variegata basata sulla collaborazione. La classe TEAL prevede una serie di strumenti tecnologici (pc, tablet, visori, tavolette grafiche, ecc.) da utilizzare in spazi con specifiche caratteristiche (ampiezza, luminosità, ecc.), con arredi modulari e facilmente riconfigurabili; La "Didattica Aumentata" è una metodologia che partendo dal libro di testo o da una lezione frontale li arricchisce dal comparto multimediale tramite video, ricerche multimediali, audio e immagini. Il Digital game based learning traspone il processo di apprendimento in un ambiente ludico, dove il confine tra "gioco" come divertimento e "gioco" come simulazione diventa più sfumato portando in campo abilità che gli studenti esercitano giornalmente , spesso per molte ore; gli studenti di oggi si differenziano notevolmente da quelli delle generazioni più vecchie, specialmente per l'uso di dispositivi informatici dai primi anni di vita, e per questo per i primi è più difficile studiare con metodi tradizionali; la possibilità di realizzare esperienze di apprendimento coinvolgenti, attraverso strumenti che gli studenti usano quotidianamente divertendosi, costituisce infatti un grande stimolo per avvicinarsi a questa tecnica. Dal punto di vista organizzativo, si creeranno dei gruppi di livello con studenti provenienti da tutte le classi dell'Istituto per migliorare le prestazioni degli studenti maggiormente in difficoltà facendo loro vivere esperienze di squadra e di cooperazione dove potranno avvalersi dell'aiuto e dell'esperienza dei loro compagni più grandi, per differenti materie ed argomenti. I gruppi saranno seguiti da due o più docenti adottando un quadro orario e modulare flessibile. Dal punto di vista didattico si prevede un notevole miglioramento delle competenze informatiche di base e specifiche per le diverse specializzazioni. Verranno perciò integrati i programmi delle materie tecniche con contenuti legati alle STEM, in particolare strumenti di analisi e rappresentazione di dati.

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.

Si ritiene che in tali ambienti di apprendimento ciascuno studente possa esprimere al meglio le proprie attitudini e spunti creativi, assecondando i bisogni educativi speciali, ritagliando attività personalizzate e guidate in caso di profili più peculiari. In tali spazi, concepiti come luoghi di accoglienza e condivisione, è spontaneamente incentivata la collaborazione e la piena inclusione. I docenti dovranno riferire il proprio ruolo alla luce della pluralità di dimensioni, stili cognitivi, bisogni. Una dimensione di apprendimento personalizzata che implica innanzitutto la necessità di spostare l'attenzione, e conseguentemente l'intervento, dai contenuti e dalle modalità di insegnamento del docente ai processi ed ai risultati di apprendimento dell'allievo, tenendo presente che ognuno di essi è diverso, ha differenti rappresentazioni e motivazioni, ritmi e interessi.

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 Team potrà operare congiuntamente o per gruppi di lavoro. A ciascuno dei quali potranno essere affidati compiti specifici relativi alle diverse aree di intervento. Il Team coadiuva il Dirigente Scolastico nella realizzazione di quanto di seguito: - il disegno (design) degli ambienti di apprendimento fisici e virtuali; - la progettazione didattica basata su pedagogie innovative adeguate ai nuovi ambienti e l'aggiornamento degli strumenti di pianificazione; - la previsione delle misure di accompagnamento per l'utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici. - individua gli ambiti tecnologici sui quali disegnare, secondo una prospettiva multidimensionale, i laboratori, anche utilizzando gli spazi esistenti, ma rifunzionalizzandoli sulla base dei nuovi arredi e attrezzature e delle nuove competenze digitali richieste.

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

Tale innovativo ambiente di apprendimento ha bisogno di competenze diffuse: sicuramente si prevederanno fasi di formazione iniziale allargata a tutto il personale dell'istituto e poi percorsi di formazione continua, sia esterna che interna, per tutti i docenti della scuola. Inoltre, ci si riferirà alla piattaforma di condivisione delle risorse, Google for Education, e alle sue risorse pubblicate nel portale Education di Google (https://edu.google.com/intl/ALL_it/teaching-resources/) per ulteriori aggiornamenti nel corso dell'anno 2023 e più intensamente a partire dal 2024/2025 momenti di formazione, condivisione e confronto su questi materiali rivolti sia ai docenti che agli studenti stessi. In questo modo si garantirà un bagaglio gratuito di risorse ed esperienze condivise da cui partire fondendole con le potenzialità educative e didattiche degli spazi fisici concepiti in modo innovativo e degli ambienti digitali.

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	500

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	26	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%		136.304,15 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		38.064,00 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		0,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		19.374,24 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			193.742,39 €	

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

31/01/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.