



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

IST.COMPR. S. MARZANO SUL SARNO

### Codice meccanografico

SAIC8A900C

### Città

SAN MARZANO SUL SARNO

### Provincia

SALERNO

## Legale Rappresentante

### Nome

ROSA

### Cognome

VISCARDI

### Codice fiscale

VSCRSO69E42C129N

### Email

SAIC8A900C@ISTRUZIONE.IT

### Telefono

3662491236

## Referente del progetto

### Nome

DONATELLA

### Cognome

DERNA

### Email

donatella.derna@libero.it

### Telefono

3333562833

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

I24D22002950006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-22683

#### Titolo progetto

Orizzonti 4.0

#### Descrizione progetto

Il progetto si propone di trasformare gli spazi di apprendimento dell'istituto con la predisposizione di attrezzature digitali , software e arredi in grado di promuovere strategie didattiche digitali innovative con un'attenzione particolare all'inclusività degli studenti con bisogni educativi speciali , nella prospettiva di agire sul rafforzamento delle competenze di base e di cittadinanza .

#### 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.).**

Nel corso degli anni tutti gli ambienti sono stati più volte ristrutturati e modernizzati. Sono presenti 29 Digital board , un laboratorio informatico/coding, un laboratorio scientifico, una biblioteca digitale ed una tradizionale, In ogni classe è presente un PC con apposita cassetta di sicurezza e alcune LIM tradizionali nelle aule dove non sono state installate le Digital board.

### 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.

Il progetto, grazie ai fondi PNRR, prevede la valorizzazione di ambienti di apprendimento già esistenti, e la creazione di nuovi contesti apprenditivi, intervenendo complessivamente su 22 ambienti. Questi spazi saranno rigenerati con risorse tecnologiche innovative ed arredi funzionali e stimolanti, che potranno arricchire le azioni didattico-educative che i docenti mettono in atto quotidianamente. Saranno create aule ispirate a tematiche multidisciplinari che possano essere motivanti per tutti gli studenti, tenendo conto delle differenze individuali di ciascuno. Nuovi spazi in cui sia possibile sperimentare e creare attraverso un approccio multidisciplinare in chiave STEAM, ma anche luoghi che possano favorire, attraverso stimoli visivi e supporti didattici adeguati, lo sviluppo delle strategie di problem solving e di thinking. Si favorirà attraverso tali interventi, la sperimentazione non solo degli allievi, ma anche dei Docenti rispetto all'adozione di nuove metodologie di insegnamento - apprendimento. Tali ambienti saranno flessibili e multifunzionali, con attrezzature mobili di cui si potrà usufruire in più spazi. Le scelte del team di progettazione, mirano allo sviluppo del pensiero computazionale degli alunni permettendo loro di riconoscere aspetti della computazione nel mondo che ci circonda, e consentendogli di applicare strumenti e tecniche informatiche per capire e ragionare su processi naturali, sociali e artificiali. Tra le finalità delle scelte c'è, non solo il favorire l'apprendimento attivo, ma anche il rafforzare l'apprendimento collaborativo e l'inclusione di tutti gli allievi, favorendo le strategie di tutoraggio tra pari.

### 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/SPAZIO INTERDISCIPLINARE	20	attrezzature digitali avanzate	tavoli da laboratori con unità di alimentazione carrellate a supporto delle tecnologie con arredi modulari	Sviluppo del pensiero computazionale con esercizio del coding on line e unplugged. Favorire le strategie di apprendimento cooperativo e la didattica tutoriale.
SPAZIO ATELIER	2	dispositivi digitali connessi alla rete e in modalità Byod , software di inclusione per attività thinking	Strutture mobili ed aggregabili.	Permettere a tutta la scolaresca di interagire, di comunicare, di esplorare con un approccio creativo e dell'immaginazione in un clima dinamico e allo stesso tempo inclusivo.

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

Le aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, con possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun Docente. Le nuove tecnologie permetteranno di promuovere e sviluppare la didattica esperienziale e le attività cooperative e collaborative, grazie alle quali gli studenti avranno modo di lavorare su progetti in modo attivo, per arrivare a concettualizzare un problema mediante una riflessione su una determinata situazione problematica, e problem solving, che può essere definito come un approccio didattico teso a sviluppare l'abilità di soluzione di problemi, sia sul piano psicologico e comportamentale, sia operativo. Le competenze digitali di tutta la popolazione scolastica saranno ulteriormente potenziate, l'accesso attivo consentirà di usare il digitale in modo consapevole, sicuro e critico.

### **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.**

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 di genere, accrescere la capacità delle e degli studenti di esplorare il loro pieno potenziale e costruire un ambiente educativo equo e inclusivo.

### **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 si occuperà degli aspetti didattici, della struttura organizzativa, del supporto tecnico e del supporto operativo alle tecnologie e alle installazioni dei beni.

### **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**

## 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	450

## 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	22	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%		104.645,36 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		34.881,77 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		17.440,88 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		17.440,88 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				174.408,89 €

## 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.