



Ministero dell'Istruzione e del Merito  
Unità di missione per il Piano nazionale di ripresa e resilienza



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU



## 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

"F. DE SANCTIS"

### Codice meccanografico

SAPC040008

### Città

SALERNO

### Provincia

SALERNO

## Legale Rappresentante

### Nome

CINZIA LUCIA

### Cognome

GUIDA

### Codice fiscale

GDUCZL59P45H703N

### Email

cinzialucia.guida@gmail.com

### Telefono

089752094

## Referente del progetto

### Nome

CINZIA LUCIA

### Cognome

GUIDA

### Email

cinzialucia.guida@gmail.com

### Telefono

3472789354

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

C54D23000290006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-24055

#### Titolo progetto

Classi attrezzate per l'apprendimento

#### Descrizione progetto

Il progetto si propone di ristrutturare le aule dell'istituto per trasformarle in ambienti attrezzati per la didattica e l'apprendimento efficace, declinando l'attrezzatura hardware e software delle diverse aule in base alle esigenze specifiche delle varie discipline, con particolare riferimento alle materie caratterizzanti della scuola e alla didattica innovativa orientata allo sviluppo di competenze scientifiche e matematiche (STEM). Le aule così riallestite e potenziate saranno utilizzate come aule di "settore" (aule di indirizzo) nelle quali si avvicenderanno le diverse classi a cui saranno destinate, secondo un preciso schema logistico e funzionale che ristruttura l'orario e le modalità di lavoro scolastico. Sul piano degli arredi il progetto prevede l'introduzione di nuovi banchi modulari componibili per favorire i lavori di gruppo coerenti con la didattica collaborativa e cooperativa, con introduzione di nuove postazioni di controllo da parte dei docenti che consentano di sovrintendere al lavoro didattico (scrivania-cattedra e sedie ergonomiche). Sul piano HARDWARE il progetto prevede il potenziamento in ciascuna aula di nuove dotazioni di computer performanti (con particolare riferimento alla potenza dell'elaborazione grafica funzionale anche allo sviluppo di attività relative alla VR, per le quali è previsto l'acquisto di videocamere sferiche 360° e relativi software di gestione). Inoltre sarà potenziato l'accesso alla rete Internet prevedendo nuovi access point performanti per per ciascuna aula coinvolta nel progetto. Oltre questa dotazione standard comune, ciascuna aula avrà una dotazione di risorse software e di tool on line specifici della disciplina, nel modo seguente. AULE UMANISTICHE: iPad o Tablet con carrello di custodia/alimentazione; dizionari digitali di latino e greco installati (GI ed IL); abbonamento a piattaforme per la didattica videobased (Edpuzzle) e per la produzione di libri digitali (BookCreator), per la produzione di webjournal e per attività di podcasting (con acquisto di mixer e microfoni) e collegamento con la webradio della scuola. AULE SCIENTIFICHE: iPad / tablet con relativo carrello di custodia/ricarica; stampante 3D ed attrezzature per attività di tipo laboratoriale di fisica e chimica, con relativo carrello mobile; AULE DI DISEGNO E ARTE: app e software di disegno e grafica; tavolette grafiche; strumentazione per la realtà virtuale ed aumentata (fotocamera 360° e video camera digitale); software per l'editing digitale di immagini e video (Photoshop e Adobe Premiere); sistema di realtà virtuale immersiva. AULA LINGUISTICA: software specifico per potenziare l'apprendimento linguistico (con relative funzioni di conversazione, riascolto, dialogo diretto con l'insegnante e di gruppo).

#### 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.).**

La scuola dispone di aule con computer obsoleti per il tempo ed il mancato aggiornamento tecnologico. I monitor di proiezione presenti nelle aule sono invece validi dal punto di vista della qualità e delle funzioni. Le aule, invece, hanno sistemi di oscuramento difettosi o manchevoli e sono del tutto prive di banchi-sedute funzionali alla didattica collaborativa/laboratoriale, prevedendo soltanto la possibilità di lezioni frontali. Nessuna aula è dotata di tablet per l'uso di libri digitali e/o per attività di scrittura, lettura, produzione in chiave digitale. Nessuna aula dispone di risorse di studio digitali (come, ad esempio, dizionari elettronici di lingue classiche e/o moderne). Allo stato attuale non è possibile, pertanto, sviluppare didattica innovativa in chiave digitale in nessun aula dell'istituto. La scuola dispone di accesso wi-fi alla rete internet protetto e a norma di legge; tuttavia occorre potenziare il numero degli access point per le diverse classi in modo da favorire la connessione al web e la velocità di navigazione. La scuola dispone di un sistema LMS, Google Workspace Education Plus, con funzionalità avanzate, utile per ogni forma di didattica, sia a distanza che in presenza, sia in modalità sincrona che asincrona. Tale piattaforma LMS consente di gestire le comunicazioni con tutti gli utenti, di distribuire materiali, assegnare e correggere compiti, di effettuare test e verifiche. L'innovazione che il presente progetto si propone trova un punto di forza nella possibilità di collegare diverse app e risorse, di cui si propone l'acquisto, alla citata piattaforma LMS già in uso con una sostanziale ed agile semplificazione dell'accesso e della gestione delle app stesse direttamente dalla piattaforma in uso. Tra le strumentazioni disponibili vanno segnalate la web radio (completa di attrezzatura hardware e software) e l'aula STEM attrezzata per la didattica delle discipline scientifiche.

## **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.**

AULE SPECIFICHE DI SETTORE (didattica digitale globale) AULE UMANISTICHE: iPad o Tablet con relativo carrello di custodia/alimentazione; dizionari digitali di latino e greco installati (GI ed IL); abbonamento a piattaforme per la didattica videobased (Edpuzzle) e per la produzione di libri digitali (BookCreator), per la produzione di webjournal e per attività di podcasting (con acquisto di mixer e microfoni) e collegamento dall'aula con la webradio della scuola. AULE SCIENTIFICHE: iPad / tablet con relativo carrello di custodia/ricarica; stampante 3D ed attrezzature per attività di tipo laboratoriale di fisica e chimica, con relativo carrello mobile; AULE DI DISEGNO E ARTE: app e software di disegno e grafica; tavolette grafiche; strumentazione per la realtà virtuale ed aumentata (fotocamera 360° e video camera digitale); software per l'editing digitale di immagini e video (Photoshop e Adobe Premiere); sistema di realtà virtuale immersiva. AULA LINGUISTICA: software specifico per potenziare l'apprendimento linguistico (con relative funzioni di conversazione, riascolto, dialogo diretto con l'insegnante e di gruppo). Le finalità didattiche per gli ambienti sopraindicati sono connesse ai diversi punti del framework DIG COMP edu 2.0: l'area 6 (sviluppo delle competenze digitali degli allievi), capacità di identificare ed utilizzare risorse digitali specifiche, usare in chiave creativa il digitale, creare contenuti digitali. Area 3.2 del DigComp Edu, in relazione alla modalità di apprendimento dei studenti apprendimento collaborativo (3.3) e all'apprendimento autoregolato (3.4) AULE DIGITALI STANDARD Potenziamento della dotazione di computer, connessione veloce alla rete Internet, miglioramento della situazione logistica di arredamento e installazione di software e tool on line per accrescere il coinvolgimento degli studenti nello sviluppo delle lezioni (software di realtà virtuale e di gamification)

**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.)
AULE UMANISTICHE	2	Pc docente; iPad o Tablet; dizionari digitali di latino e greco; piattaforme per la didattica videobased, perebook, webjournal e podcast: mixer radio e microfoni; fotocamera 360°	cattedra funzionale; banchi componibili; armadietti custodia	Sviluppare la didattica attiva mediante lavori di collaborazione digitale: produzione contenuti anche in chiave creativa; information & media literacy;
AULE SCIENTIFICHE	2	pc docente; iPad / tablet con relativo carrello di custodia/ricarica; stampante 3D; attrezzature software per attività di tipo laboratoriale di fisica e chimica; sistema VR.	cattedra funzionale; banchi componibili; armadietti custodia	Sviluppare la didattica attiva mediante lavori basati sulla pratica e sulla collaborazione digitale; conoscenza delle procedure scientifiche laboratoriali in chiave digitale, anche mediante simulazioni
AULE DI DISEGNO E ARTE	2	pc docente; app e software di disegno e grafica; tavolette grafiche; strumentazione per la realtà virtuale ed aumentata (fotocamera 360° e	cattedra funzionale; banchi componibili;	Sviluppare la didattica attiva mediante lavori di collaborazione digitale: produzione contenuti anche in chiave creativa;

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		video camera digitale); software per l'editing digitale di i	armadietti custodia	information & media literacy;
AULA LINGUISTICA	2	pc docente; tablet e software specifico per potenziare l'apprendimento linguistico	cattedra funzionale; armadietti custodia	Sviluppare la didattica attiva mediante lavori di collaborazione digitale: produzione contenuti anche in chiave creativa; information & media literacy;
AULE DIGITALI STANDARD	13	pc docente;		Sviluppare il coinvolgimento degli studenti mediante VR e gamification

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

L'introduzione delle aule digitalizzate, sia di settore che standard, rappresenta una innovazione sostanziale sul piano organizzativo in quanto lo sviluppo delle lezioni potrà incentrarsi sulla didattica collaborativa e laboratoriale (umanistica, scientifica, artistica e linguistica) con assoluta centralità dello studente che dovrà imparare ad utilizzare le diverse risorse digitali specifiche insieme ad altri studenti per raggiungere gli obiettivi didattici di volta in volta fissati dal docente; tutto questo non in maniera episodica (concetto di "laboratorio" separato dall'aula) ma in modo organico e sistematico nella didattica quotidiana. Le aule digitali con rotazione delle classi rappresentano anche una innovazione-sperimentazione organizzativa del setting di lavoro per la nostra istituzione scolastica. Sul piano didattico il docente avrà la concreta possibilità di implementare effettivamente le aree 3 e 6 del DigComp Edu 2.0, innovando in modo sostanziale la didattica (che va verso lo sviluppo della figura del docente come guida dell'apprendimento, dell'apprendimento collaborativo ed autoregolato) e promuovendo in modo sistematico i punti 6.1, 6.2 e 6.3 del framework europeo. Sul piano metodologico verrà innovata la pratica di apprendimento e di conseguenza anche la modalità di valutazione che dovrà orientarsi di conseguenza verso l'introduzione di strategie valutative complesse basate sull'uso integrato di rubriche di valutazione indispensabili per una valutazione proattiva e di competenza.

### **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 è altamente inclusivo dal momento che la presenza di strumentazioni digitali specifiche consente a ciascun studente di utilizzare strumenti digitali qualificati ma di semplice accesso ed impiego per tutti, tanto per gli studenti che abbiano eventuali difficoltà fisiche o cognitive certificate, quanto per gli studenti normodotati che abbiano accumulato ritardi nella preparazione e nello studio. L'introduzione di strumenti digitali di didattica autoregolata come la didattica video based consente di sviluppare percorsi di apprendimento student paced, conformi alle esigenze organizzative e temporali di ciascuno. Il setting didattico collaborativo consente di valorizzare nel gruppo studenti con diverse abilità e diversi stili cognitivi. Pertanto a tutti è consentito di partecipare allo sviluppo della propria formazione, in qualunque condizione personale, motivazionale e sociale, superando anche il tradizionale gap che esiste in questo settore tra gli studenti e le studentesse.

### **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 progetto, coordinato dal DS, si è riunito per analizzare i bisogni emergenti sul piano didattico ed educativo e gli elementi didattici e strumentali necessari ad implementare il processo di innovazione. Il gruppo, oltre a formalizzare le coordinate di fondo del progetto, è impegnato a condividere con la comunità scolastica il senso dell'attività messa in campo. Incontri del gruppo di progettazione con i rappresentanti dei dipartimenti hanno consentito di mettere a fuoco preliminarmente le esigenze generali della comunità scolastica e di fissare le conseguenti priorità. L'animatore digitale ha condotto l'esame delle soluzioni tecnologiche più idonee disponibili oggi sul mercato per implementare il processo di innovazione definito, curando la mappatura delle competenze digitali, la schedatura delle diverse risorse ed il loro collegamento al quadro europeo delle competenze DigComp Edu 2.0.

### **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**

1. Corso di formazione generale relativo alla conoscenza del DigComp Edu 2.0 alla luce degli interventi innovati previsti dal PNRR 2. Corsi di formazione per gruppi di docenti al fine di illustrare le dotazioni strumentali ed il loro funzionamento in relazione a ciascun ambiente realizzato 3. Individuazione di docenti tutor con maggiore esperienza che possano affiancare stabilmente tutti gli altri docenti nella fruizione e nell'uso degli ambienti 4. Produzione di specifici video-tutoriali fruibili in maniera asincrona per apprendere l'uso 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	555

## 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%		102.211,74 €
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%		17.035,28 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		17.035,28 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				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**

25/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.