



Scuola Secondaria Statale di I grado

"PIRANDELLO - SVEVO"

Via Can. Scherillo, 34/38 – 80126 – Napoli -TEL 081 7672324 – 081 2413185

Codice meccanografico: **NAMM649004** - Codice Fiscale: **95121290639**

mail: namm649004@istruzione.it pec: namm649004@pec.istruzione.it

Allegato 2

OGGETTO: Progetto Esecutivo - Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza - Missione 4: Istruzione E Ricerca - Componente 1 Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università Investimento 3.2: Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation classroom – Ambienti di apprendimento innovativi.

Titolo Progetto "Movi-Vento di Innovazione"

CNP: M4C1I3.2-2022-961 -P-23442

CUP: H64D22003400006

Descrizione sintetica del progetto

L'idea progettuale muove dalle nuove direttive delle ultime linee guida PNRR -Missione 4, per proporre spazi esistenti, ma strutturati secondo il principio della flessibilità architettonica funzionale al metodo d'insegnamento. La situazione dello stato di fatto ha suggerito di adottare gli stessi criteri funzionali ed estetici per tutte le n. 18 aule interessate, pur se con l'obiettivo di diversificazione didattica. Gli ambienti di apprendimento saranno realizzati tenendo a riferimento i 7 principi di apprendimento OCSE: alunni al centro; cooperazione; clima d'aula positivo per emozioni e relazioni; inclusività; processo di formazione che non deve prevedere sovraccarico fisico o contenutistico; feedback formativo; comunità di apprendimento. L'obiettivo è dunque migliorare il processo creando ambienti che forniscano stimoli al confronto, alla cooperazione, al problem solving, all'apprendimento contestualizzato, costruttivo e significativo.

Il progetto mira, quindi, a potenziare le didattiche cooperative e inclusive attraverso strumenti digitali e setting d'aula adeguati. Si trasforma l'aula da mero "contenitore" di gruppi di studenti a ambiente come spazio dell'incontro e della relazione: la diversità e le differenze divengono parte integrante del modello scuola. Gli spazi si trasformano in luoghi capaci di favorire un clima di benessere relazionale, condizione essenziale per produrre apprendimenti significativi nel singolo alunno e nei vari gruppi. La classe diviene reale comunità e l'apprendimento processo sociale.

Analisi preliminare e ricognizione degli spazi e delle dotazioni esistenti

La SSIG Pirandello Svevo è costituita da 1 plesso, in cui sono presenti 32 aule, mentre altre 4 aule sono ospitate presso il 33° circolo didattico Risorgimento. La Scuola è dotata di n.1 laboratorio di Informatica e n.1 Laboratorio di Ceramica.

Con i recenti fondi PON FESR è stato realizzato il cablaggio mirato del plesso per migliorare la connessione; 33 delle 36 aule complessive sono già dotate di monitor touch 55". Esiste un'adeguata dotazione di notebook che consente un laboratorio mobile. Sono a regime le azioni previste nel Piano Digitale del PTOF (uso del RE, piattaforma didattica Google Workspace).

L'Istituto è attrezzato per attivare la DDI.

L'Istituto è dotato di alcuni dispositivi per la disabilità con inclusi software.

Risorse presenti:

Pc: n. 20 postazioni (Lab. Informatica)

Monitor touch 55": n. 32

Lim: n. 4

Tablet: n. 30

Progetto e ambienti che si intendono realizzare

L'idea progettuale muove dalle nuove direttive delle ultime linee guida PER -Missione 4, per proporre spazi esistenti, ma strutturati secondo il principio della flessibilità architettonica funzionale al metodo d'insegnamento. La situazione dello stato di fatto ha suggerito di adottare gli stessi criteri funzionali ed estetici per tutte le n. 18 aule interessate, pur se con l'obiettivo di diversificazione didattica. Gli ambienti di apprendimento saranno realizzati tenendo a riferimento i 7 principi di apprendimento OCSE: alunni al centro; cooperazione; clima d'aula positivo per emozioni e relazioni; inclusività; processo di formazione che non deve prevedere sovraccarico fisico o contenutistico; feedback formativo; comunità di apprendimento. L'obiettivo è dunque migliorare il processo creando ambienti che forniscano stimoli al confronto, alla cooperazione, al problem solving, all'apprendimento contestualizzato, costruttivo e significativo.

Si prevedono cambiamenti nella dimensione organizzativa (flessibilità uso degli spazi), relazionale e metodologica (formazione del corpo docente).

Si indicano alcuni punti cardine che devono essere considerati nel processo di realizzazione del progetto:

- Presenza di arredi flessibili e modulari per favorire attività cooperative e collaborative;
- Superamento dell'asetticità con uso dei colori per favorire negli alunni la possibilità di trasmettere e rappresentare emozioni con pitture parietali, lavori grafici e utilizzo di pannelli didattici;



- Presenza nelle singole aule di spazi allestiti come setting laboratoriali, dove gli alunni possano sperimentare e imparare in maniera ciclica, e attrezzature mobili che consentano di condividere il beneficio;
- I dispositivi e le piattaforme dovranno favorire un ambiente innovativo per attività cooperative, scrittura sincrona, potenziamento delle STEM, scoperta scientifica, apprendimento ludico, debate e comunicazione digitale.

<p>Aula 1 Aula Scienze</p>	<p>L'ambiente sarà dotato di n. 1 postazione informatica all-in-one, n. 1 notebook, n. 1 microscopio digitale.</p>	<p>Gli elementi di arredo da integrare saranno composti da banchi modulari trapezoidali e n. 1 carrello mobile.</p>	<p>Approccio scientifico e didattica esperienziale.</p>
<p>Aula 2 Aula Making</p>	<p>L'ambiente sarà dotato di n. 1 postazione informatica all-in-one, n. 1 notebook, n. 1 plotter-cutter, n. 15 tavolette grafiche. Sarà inserito, inoltre, un armadio di ricarica per notebook e tablet.</p>	<p>Gli elementi di arredo da integrare saranno composti da banchi modulari trapezoidali e n. 1 carrello mobile.</p>	<p>Approccio, attraverso il making, alla didattica esperienziale e attiva.</p>
<p>Aula 3 Aula Movie</p>	<p>L'ambiente sarà dotato di n. 1 postazione informatica all-in-one, n. 1 notebook, n. 1 proiettore digitale.</p>	<p>Gli elementi di arredo da integrare saranno composti da banchi modulari trapezoidali e n. 1 carrello mobile.</p>	<p>Didattica coinvolgente con proiezione di contenuti autoprodotti.</p>
<p>Aula 4 Aula Making 2</p>	<p>L'ambiente sarà dotato di n. 1 postazione informatica all-in-</p>	<p>Gli elementi di arredo da integrare saranno composti da banchi modulari</p>	<p>Approccio, attraverso il making, alla didattica esperienziale e attiva.</p>



	one, n. 1 notebook, n. 1 stampante 3D.	trapezoidali e n. 1 carrello mobile.	
Aula 5 Aula Making 3	L'ambiente sarà dotato di n. 1 postazione informatica all-in-one, n. 1 notebook, n. 1 stampante 3D. Sarà inserito, inoltre, un armadio di ricarica per notebook e tablet	Gli elementi di arredo da integrare saranno composti da banchi modulari trapezoidali e n. 1 carrello mobile.	Approccio, attraverso il making, alla didattica esperienziale e attiva.
Aula 6 Aula Cooperative	L'ambiente sarà dotato di n. 1 postazione informatica all-in-one, n. 1 notebook, n. 1 monitor touch. Sarà inserito, inoltre, un armadio di ricarica per notebook e tablet	Gli elementi di arredo da integrare saranno composti da banchi modulari trapezoidali e n. 1 carrello mobile per monitor.	Didattica cooperativa su diverse piattaforme Cloud.
Aula 7 Aula Cooperative 2	L'ambiente sarà dotato di n. 1 postazione informatica all-in-one, n. 1 notebook, n. 1 monitor touch.	Gli elementi di arredo da integrare saranno composti da banchi modulari trapezoidali.	Didattica cooperativa su diverse piattaforme Cloud.
Aula 8 Aula Cooperative 4	L'ambiente sarà dotato di n. 1 postazione informatica all-in-one, n. 1 notebook, n. 1 monitor touch. Sarà inserito, inoltre, un armadio di ricarica per notebook e tablet	Gli elementi di arredo da integrare saranno composti da banchi modulari trapezoidali.	Didattica cooperativa su diverse piattaforme Cloud.
Aula 9 Aula tour virtuali	L'ambiente sarà dotato di n. 1	Gli elementi di arredo da integrare	Didattica cooperativa basata sulla



	postazione informatica all-in-one, n. 1 notebook, n. 1 fotocamera 360°. Sarà inserito, inoltre, un armadio di ricarica per notebook e tablet	saranno composti da banchi modulari trapezoidali.	produzione di contenuti digitali per tour virtuali.
Aula 10 Aula Scanner	L'ambiente sarà dotato di n. 1 postazione informatica all-in-one, n. 1 notebook, n. 1 scanner 3D.	Gli elementi di arredo da integrare saranno composti da banchi modulari trapezoidali.	Didattica cooperativa basata sull'acquisizione, la modifica e l'utilizzo di elementi tridimensionali.
Aula 11 Aula immersiva	L'ambiente sarà dotato di n. 1 postazione informatica all-in-one, n. 1 notebook, n. 1 kit di visori VR. Sarà inserito inoltre n. 1 pianoforte digitale.	Gli elementi di arredo da integrare saranno composti da banchi modulari trapezoidali.	Didattica immersiva con contenuti autoprodotti su piattaforme per tour virtuali.
Aula 12 Aula immersiva 2	L'ambiente sarà dotato di n. 1 postazione informatica all-in-one, n. 1 notebook, n. 1 kit di visori VR. Sarà inserito, inoltre, un armadio di ricarica per notebook e tablet	Gli elementi di arredo da integrare saranno composti da banchi modulari trapezoidali.	Didattica immersiva con contenuti forniti o autoprodotti in piattaforme per tour virtuali.
Aula 13 Aula Videomaking	L'ambiente sarà dotato di n. 1 postazione informatica all-in-one, n. 1 notebook, n. 1 videocamera	Gli elementi di arredo da integrare saranno composti da banchi modulari trapezoidali e n. 1 treppiedi.	Didattica attiva e cooperativa basata su video-making e produzione di contenuti digitali



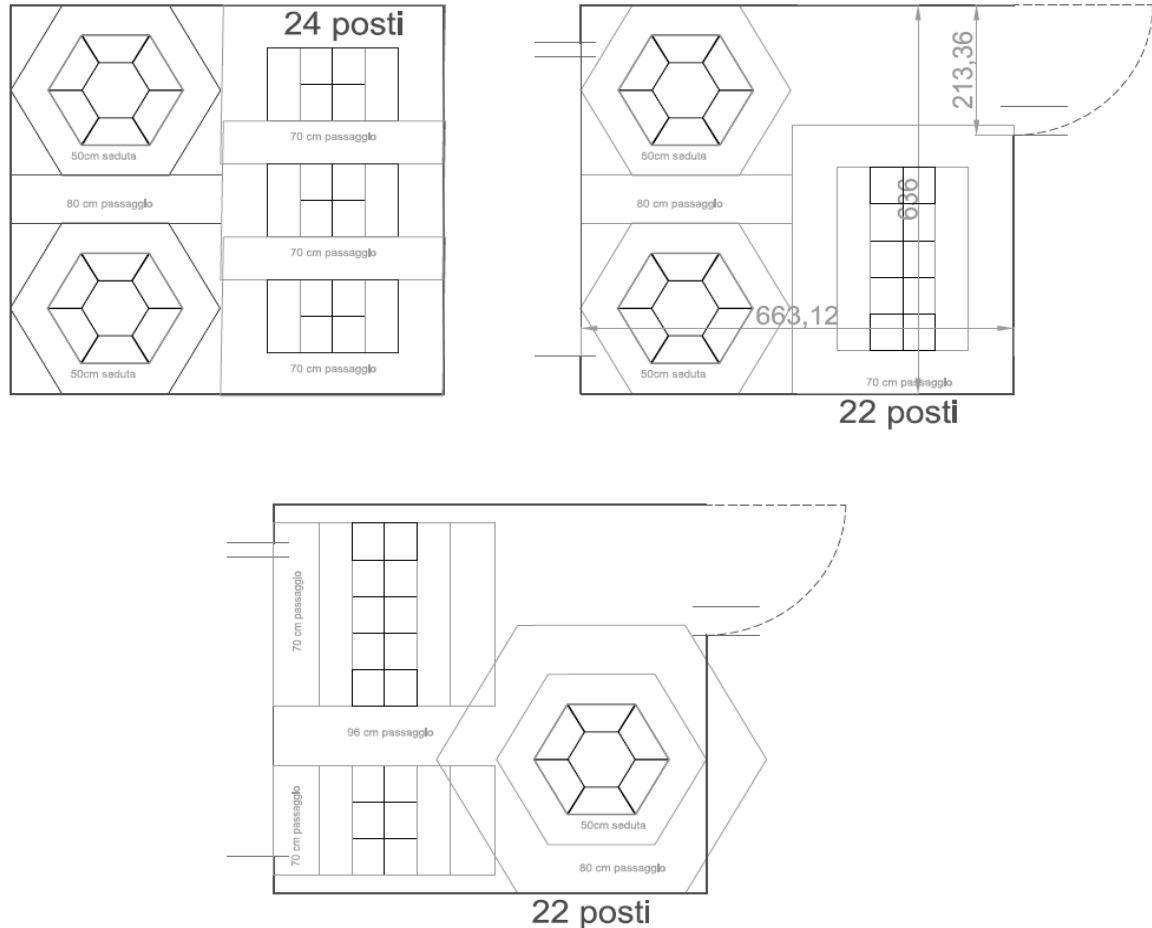
	digitale. Sarà inserito, inoltre, un armadio di ricarica per notebook e tablet		
Aula 14 Aula pensiero computazionale	L'ambiente sarà dotato di n. 1 postazione informatica all-in-one, n. 1 notebook, n. 1 set di robotica componibile. Sarà inserito, inoltre, un armadio di ricarica per notebook e tablet	Gli elementi di arredo da integrare saranno composti da banchi modulari trapezoidali e n. 1 carrello maker STEM.	Didattica esperienziale basata sulla progettazione e programmazione attraverso il pensiero computazionale e il coding.
Aula 15 Aula Pensiero computazionale 2	L'ambiente sarà dotato di n. 1 postazione informatica all-in-one, n. 1 notebook, n. 1 set di robotica emozionale. Sarà inserito, inoltre, un armadio di ricarica per notebook e tablet	Gli elementi di arredo da integrare saranno composti da banchi modulari trapezoidali.	Didattica esperienziale basata sulla progettazione e programmazione attraverso il pensiero computazionale e il coding.
Aula 16 Aula Chimica sensoriale	L'ambiente sarà dotato di n. 1 postazione informatica all-in-one, n. 1 notebook, n. 1 set di chimica sensoristica. Sarà inserito, inoltre, un armadio di ricarica per notebook e tablet	Gli elementi di arredo da integrare saranno composti da banchi modulari trapezoidali.	Didattica esperienziale basata sulla progettazione e cooperazione.
Aula 17 Aula realtà aumentata	L'ambiente sarà dotato di n. 1 postazione	Gli elementi di arredo da integrare saranno composti da	Didattica immersiva con contenuti forniti o autoprodotti su



	informatica all-in-one, n. 1 notebook, n. 6 cubi per realtà aumentata. Sarà inserito, inoltre, un armadio di ricarica per notebook e tablet	banchi modulari trapezoidali.	argomenti pluridisciplinari.
Aula 18 Aula podcasting	L'ambiente sarà dotato di n. 1 postazione informatica all-in-one, n. 1 notebook, n. 2 pianoforti digitali, n. 1 kit per sala registrazione, n. 20 microfoni con cuffie wireless, n. 1 mixer, n. 1 microfono a pedali. Sarà inserito, inoltre, un armadio di ricarica per notebook e tablet	Non ci saranno elementi d'arredo da integrare.	Didattica attiva e cooperativa basata su produzioni musicali e podcasting.



Planimetria aula tipo



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

La trasformazione degli ambienti secondo l'idea progettuale presentata deve comportare nel tempo un'adeguata trasformazione dei seguenti aspetti:

- **Curricolo di scuola** - In linea con tutte le azioni previste negli ultimi anni (dotazione tecnologica, cablaggio, allestimento ambienti innovativi, dovrà potenziare il pensiero computazionale e lo sviluppo delle competenze digitali secondo il DigCompEdu. In particolare, saranno utilizzate le tecnologie digitali per una maggiore inclusione, personalizzazione e coinvolgimento attivo degli studenti, potenziando in modo creativo e responsabile le competenze trasversali con attività riguardanti l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere personale e la risoluzione dei problemi.
- **Metodologie didattiche** - In linea con il DigComp Edu, saranno potenziate le aree attinenti alle Risorse digitali (individuare, condividere e creare risorse educative

digitali), alle Pratiche di insegnamento e apprendimento (Gestire e organizzare l'utilizzo delle tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento) e alla Valutazione dell'apprendimento (Utilizzare strumenti e strategie digitali per migliorare le pratiche di valutazione).

- Organizzazione e valorizzazione professionale - In linea con il DigComp Edu sarà rivista l'organizzazione degli spazi con una maggiore flessibilità, sia per fruire delle aule fisse di nuovo allestimento sia per l'utilizzo della quota di autonomia del 20%, come previsto dal PTOF di Istituto. Allo scopo di favorire nella comunità professionale l'uso delle tecnologie digitali per la comunicazione organizzativa, la collaborazione e la crescita professionale, sarà implementata la formazione per l'uso consapevole delle nuove aule in coerenza con le finalità di ciascun ambiente/setting.

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 PTOF dell'istituto pone da anni al centro il processo di inclusione, superando il mero concetto dell'integrazione. La Scuola è infatti impegnata ad elaborare, condividere ed implementare una prassi educativa che operi nella prospettiva di valorizzare il percorso degli alunni, per una reale inclusività di tutti. Il progetto mira a potenziare le didattiche cooperative e inclusive attraverso strumenti digitali e setting d'aula. Si trasforma l'aula da mero "contenitore" a spazio dell'incontro e della relazione, capace di favorire un clima di benessere relazionale, condizione essenziale per apprendimenti significativi nel singolo e nel gruppo. La classe diviene reale comunità e l'apprendimento un processo sociale, dove la didattica favorisce l'accoglienza di tutti gli alunni, in particolare modo degli alunni con DA, dei NAI, dei DSA, degli alunni BES. Le aule favoriranno metodologie laboratoriali, anche con strumenti per la letto-scrittura, le STEM e l'apprendimento cooperativo.

Descrizione delle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati

Al fine di garantire un più ampio e consapevole utilizzo delle tecnologie digitali scelte, saranno predisposti momenti di formazione sia per i docenti che per gli alunni.

Il gruppo di progettazione ha individuato, come più adatta alle esigenze dell'istituto, una formazione continua suddivisa in più moduli, anche brevi, da usare in sequenza oppure separatamente, ad opera del Team per l'Innovazione.



Riepilogo fondi in dotazione

Spese per acquisto di dotazioni digitali (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.)	60%	100%	87.610,0
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%	29.203,0
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%	14.601,6
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%	14.601,6
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			146.016,74 €

Per il gruppo di Progetto Area 1 e Area 2

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Anna Maria Guardiano
(Documento firmato digitalmente ai sensi
del c.d. Codice dell'Amministrazione
Digitale e normativa connessa)