



*Ministero dell'Istruzione e del Merito*

**Unità di missione per il Piano nazionale di ripresa e resilienza**



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU

**FUTURA**  
PNRR ISTRUZIONE

**LA SCUOLA**  
PER L'ITALIA DI DOMANI



**Italiadomani**  
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

IC SOVERIA MANNELLI "G.RODARI"

### Codice meccanografico

CZIC81500Q

### Città

SOVERIA MANNELLI

### Provincia

CATANZARO

## Legale Rappresentante

### Nome

TERESA

### Cognome

PULLIA

### Codice fiscale

PLLTRS75B47M208M

### Email

dirigente.teresapullia@icrodarisoveria.edu.it

### Telefono

3287385989

## Referente del progetto

### Nome

MICHELINA

### Cognome

SIRIANNI

### Email

michelinasirianni@icrodarisoveria.edu.it

### Telefono

3397615148

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

G44D22006310006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-14424

#### Titolo progetto

@PPRENDERE OLTRE L'AULA

#### Descrizione progetto

@pprendere oltre l'aula innova 10 aule del nostro istituto: quattro della scuola primaria, quattro della scuola secondaria, l'aula di informatica e l'aula magna, anch'esse dislocate presso la scuola secondaria di I grado. La proposta progettuale presentata, prevede la realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi secondo una soluzione ibrida che possa fondere le potenzialità educative e didattiche degli spazi fisici e degli ambienti digitali. Le aule della scuola primaria e della scuola secondaria verranno innovate nel setting con nuovi arredi che siano funzionali al passaggio da una didattica trasmissiva ad una più cooperativa. Le dotazioni tecnologiche esistenti verranno implementate e arricchite di nuovi software e dispositivi che consentano una maggiore accessibilità alle informazioni di tutti gli studenti, ponendo particolare attenzione così ai diversi stili di apprendimento che li caratterizzano, rendendo le lezioni fruibili per tutti. L'aula di informatica verrà reinventata come aula polifunzionale all'interno della quale quotidianamente i ragazzi svolgeranno le lezioni di tecnologia, lingue e arte. L'aula magna sarà un'aula dedicata alla lettura e all'approfondimento delle discipline umanistiche: una biblioteca digitale che supporterà l'apprendimento della lingua madre favorendo l'acquisizione nei ragazzi delle abilità di ricerca, confronto e scelta delle informazioni; impareranno così ad imparare ad imparare, ad essere socialmente competenti; consolideranno le proprie competenze digitali rendendole funzionali alla loro crescita personale e formativa sostenendoli nei percorsi di orientamento. Una innovazione nella didattica che permetterà di osservare e riconoscere, anche in tempi non sospetti, i primi segni di disaffezione allo studio permettendo di attuare strategie più inclusive e motivanti, in contesti ben organizzati in cui studenti e studentesse vengono posti al centro del processo di insegnamento apprendimento.

#### 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.).**

Il nostro istituto ha aderito nel corso degli ultimi anni ai vari avvisi permettendo di apportare significativi interventi innovativi all'interno della didattica. Quasi tutte le aule della scuola primaria e secondaria sono state dotate di Monitor Interattivi Dabliu Touch 65"+Ops + Videoconference Sono stati inoltre acquistati pc portatili dislocati nelle classi, 11 Notebook Windows 10 Home I3, 16 Tablet 10.6" M10 Plus (3rd Gen) Wif1; 12 Bee-Bot Nuova Versione; 6 Blue-Bot Nuova Versione; 1 Kit Steam (Classroom Size 20/30 Studenti) + Alpha Kit Steam Per Docente + Contenuti Formativi ; 3 Engino - Kit Costruzioni Tridimensionali - Leve; 3 Engino - Kit Costruzioni Tridimensionali - Ponti; 1 Telecamera 360 Ricoh Theta Sc2 For Business; 4 Microscopio Digitale Usb con impugnatura a Mano ; 1 Microscopio Lcd Touch Con Connessione Hdmi; 1 Sharebot One - Bundle; 1 Officestd 2019 Sngl Olp NI Acdmc; 4 Hue Hd Pro Camera. Sono inoltre presenti un laboratorio informatico ed uno linguistico rispettivamente di 14 e 12 postazioni per studenti, una postazione per docenti, una stampante e una LIM, da implementare per una loro maggiore funzionalità. Presenti anche tre carrelli di ricarica, due presso la scuola secondaria e uno presso la scuola primaria.

## **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.**

@pprendere oltre l'aula realizza 10 ambienti di apprendimento innovativi, che permettano di andare oltre lo spazio fisico. Si tratta di spazi flessibili, per promuovere sia strategie didattiche consolidate che approcci innovativi; adattabili, per una riconfigurazione del setting; sfidanti, per 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. Nel modello ibrido adottato, aule fisse su configurazioni flessibili, rimodulabili in modo da supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili di ora in ora, si integreranno con aule dedicate a specifici insegnamenti abitate quotidianamente da studenti e studentesse ampliando le opportunità educative di tutti andando anche oltre il target assegnato. Le dotazioni in essere verranno ricollocate all'interno del processo didattico in modo più funzionale e la loro efficienza implementata da nuovi dispositivi che ne supportino l'efficacia. Adeguata attenzione verrà riservata all'acquisto di arredi che permettano di variare il setting d'aula con facilità rendendole più fruibili, dinamiche e flessibili alle caratteristiche di studenti e studentesse favorendo la personalizzazione dei processi di insegnamento e apprendimento. Nuove Digital board saranno posizionate in quegli ambienti attualmente sprovvisti di una superficie digitale di fruizione collettiva, supportate da accessori, software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali. Le aule saranno servite da dispositivi (tavole grafiche, tablet, notebook, ausili di supporto alla didattica per studenti con disabilità anche sensoriali, implementando i livelli di inclusività) a disposizione di studenti e docenti, posti su carrelli mobili per la ricarica, la salvaguardia e la protezione degli stessi. Nuovi angoli STEM nelle aule saranno di supporto, per potenziare, creatività, capacità di problem-solving e competenze disciplinari proprie delle STEM. Una biblioteca digitale, che si prege della realtà aumentata per vivere in prima persona esperienze apprenditive che consentano di vivere sotto l'aspetto sensoriale, cognitivo ed emozionale l'apprendimento, rendendo l'esperienza significativa, in un ambiente allargato a spazi riservati a dibattiti e discussioni dove la centralità dello studente conquista spazio e tempo.

**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 DIGITAL TECHNOLOGY LANGUAGE	1	Notebook webcam microfoni cuffie professionali mouse monitor interattivo con ops e accessori PC fisso software gestione classe carrello ricarica licenze software campus lab software,repeat	Banchi modulari con ruote bloccanti per alunni sedie armadio contenitore tavolo e sedie docenti	Realizzare spazi che favoriscano l'uso delle tecnologie e dei contenuti digitali; motivare ad apprendere; impiegare software che rendano i processi di insegnamento funzionali agli stili apprenditivi.
AULE DIDATTICHE INNOVATIVE SCUOLA PRIMARIA	4	carrelli ricarica e custodia pc tavolette grafiche notebook con webcam e microfoni integrati digital board pc fisso per docenti software per alunni con disabilità,repeat	Banchi modulari e sedie per alunni tavolo e sedie per docenti armadi librerie tavoli ribaltabili	Reperire informazioni in rete che rendono la classe partecipe e consapevole; Allenare la mente e apprendere in un modo divertente e stimolante;
AULE DIDATTICHE INNOVATIVE SCUOLA SECONDARIA	4	dispositivi didattici per l'inclusione scolastica casse sistemi di videoconferenze repeat	Banchi modulari e sedie per alunni tavolo e sedie per docenti armadi librerie	Favorire l' apprendimento collaborativo e cooperativo;
AULA LINGUISTICO ESPRESSIVA	1	digital board notebook tablet book rider visori tavolette grafiche software biblioteca virtuale carrello ricarica repeat	Tavoli ad anelli sedie alunni e docenti pouff di forme diverse cuscini tappeti lampade led tavolo piano ribaltabile armadietto custodia	Contribuire a far superare agli alunni quelle difficoltà strumentali insite nel leggere Favorire l'integrazione degli strumenti digitali con quelli tradizionali Sviluppare la capacità di ricerca

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

La fluidità dei processi comunicativi innescati dalle ICT necessita di ambienti fisici in grado di rispondere a contesti educativi in continua evoluzione, e impone un graduale ripensamento degli spazi e dei luoghi che preveda soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta, e in grado di soddisfare contesti sempre diversi. A tal ragione le aule saranno organizzate in modo da essere mobili e flessibili, con possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Alcune saranno fisse altre ibride. Le prime organizzate con arredi mobili che permetteranno di passare da una disposizione utile ad una didattica di tipo frontale ad una laboratoriale con isole di lavoro; saranno dotate di device per promuovere il consolidamento e l'acquisizione delle competenze digitali, consentendo l'accesso attivo e consapevole alle risorse digitali, per potervi accedere e viverlo in modo consapevole, sicuro, critico, attuando quanto il curriculum di istituto declina. Arredi e dispositivi tecnologici saranno alcuni ripensati adattando l'esistente, altri acquistati secondo le nuove esigenze rilevate. In alcune aule si aggiungerà l'acquisto delle digital board, che affiancherà la LIM già presente. Negli ambienti ripensati i ragazzi ruoteranno, trovandosi di ora in ora in ambienti di apprendimento nuovi, che faciliteranno la rinascita continua della concentrazione. Le nuove tecnologie permetteranno di promuovere e sviluppare la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo, per arrivare a potenziare anche problem posing e problem solving. L'aspirazione è quella di trasformare i nostri studenti, da consumatori a produttori di contenuti e architetture digitali. Spazi così concepiti favoriscono il coinvolgimento e l'esplorazione attiva dello studente, i legami cooperativi e lo star bene a scuola. Ripensare gli ambienti di apprendimento incide positivamente sul benessere e sulla qualità di vita degli studenti e sulla cura del senso estetico. Luoghi confortevoli, colorati e accoglienti contribuiscono a rendere piacevole lo stare a scuola e a fare di uno spazio asettico un luogo vissuto.

### **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 nuove tecnologie permettono di realizzare simulazioni, di viaggiare e orientarsi, di reperire informazioni da fonti diverse e di confrontarle tra loro, di scrivere testi a più mani, di guardare tutorial e svolgere esercizi interattivi, consentono di sperimentare compiti autentici e dinamici, esperienze che prevedono un coinvolgimento attivo da parte degli alunni utilizzando strumenti a loro familiari. La tecnologia impiegata nello studio di alcune discipline è in grado di: integrare l'esperienza dell'apprendimento scolastico; di supportare e aiutare gli studenti nello studio, integrando il progetto educativo e formativo di ognuno.

### **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

Componente genitori del consiglio di Istituto in possesso di competenze tecniche ritenute importanti nella progettazione degli interventi che si intendono attuare con la pianificazione del progetto.

### **Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione**

Il gruppo di progetto accompagna l'idea progettuale dalla fase di pianificazione e programmazione a quella di controllo. Attraverso azioni di ricognizione delle risorse esistenti, di valutazione degli ambienti e delle possibili ricadute sui processi di apprendimento, valuta la fattibilità della proposta progettuale, il possibile reimpiego e quindi la ridefinizione degli spazi di apprendimento, supportando il dirigente scolastico nella valutazione delle ipotesi attuative. Al suo interno obiettivi ed incarichi sono formalizzati e chiaramente definiti, secondo le competenze possedute e i ruoli ricoperti da ognuno. Esso coadiuverà il Dirigente Scolastico per: inserire su piattaforma il progetto esecutivo; caricare le informazioni relative allo stato di avanzamento della progettazione e realizzazione di ciascun ambiente di apprendimento innovativo trasformato; monitorare il grado di avanzamento delle azioni di progetto e il raggiungimento del target previsto.

### 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

Fondamentale per promuovere innovazione e nuovi ambienti di apprendimento in cui il digitale si coniughi con l'analogico è la formazione del personale, ma non solo. Anche gli studenti, sebbene si possano considerare nativi digitali, necessitano di una adeguata formazione che permetta loro di fruire delle potenzialità che il digitale offre loro in termini di efficacia nei processi di apprendimento. Si tratterà di preparare i docenti a strutturare modalità alternative alla lezione frontale, da pianificare di pari passo alla costruzione degli ambienti di apprendimento e all'acquisto delle tecnologie e degli strumenti idonei. La scelta dei prodotti e applicativi digitali sarà corredata da servizi di formazione o di supporto per l'intera durata del progetto o comunque fino al 2025.

## 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	130

## 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	10	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%		46.238,66 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		15.412,87 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		7.706,43 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		7.706,43 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			77.064,39 €	

## 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**

23/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.