



## 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. DI SISSA TRECASALI

### Codice meccanografico

PRIC805003

### Città

SISSA TRECASALI

### Provincia

PARMA

## Legale Rappresentante

### Nome

ELISABETTA

### Cognome

BOTTI

### Codice fiscale

BTTLBT61P63E463R

### Email

PRIC805003@istruzione.it

### Telefono

0521878301

## Referente del progetto

### Nome

Alfonso

### Cognome

Plazza

### Email

a.plazza@icsissatrecasali.edu.it

### Telefono

0521878301

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

C44D22003380006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-21776

#### Titolo progetto

Eduverso ed interconnessioni verso una Scuola del futuro

#### Descrizione progetto

Grazie ai fondi PNRR Piano Scuola 4.0 intendiamo realizzare, all'interno dell'Istituto Comprensivo, 33 ambienti fisici di apprendimento tenendo conto anche degli ambienti digitali (ambienti on line tramite piattaforme cloud di e-learning e ambienti immersivi in realtà virtuale) per configurare nuove dimensioni di apprendimento ibrido. La base teorico pedagogica sulla quale vogliamo muoverci è l'Eduverso, che offre la possibilità di ottenere nuovi spazi di comunicazione sociale, maggiore libertà di creare e condividere, offerta di nuove esperienze didattiche immersive attraverso la virtualizzazione, creando un continuum educativo e scolastico fra lo spazio fisico e lo spazio virtuale per l'apprendimento, ovvero un ambiente di apprendimento on - life. Le aule resteranno fisse ma lavoreremo su configurazioni flessibili, rimodulabili all'interno dei vari ambienti, in modo da supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili di ora in ora. Il progetto sarà volto principalmente all'acquisizione di nuove tecnologie, in quanto l'Istituto negli ultimi anni non ha beneficiato di alcuni dei PON specifici per una innovazione digitale. In particolare non è stato possibile usufruire del PON per la Realizzazione di reti locali cablate e wireless nelle scuole (Prot. n 20480 del 20 luglio 2021) nei Plessi Primaria poiché la costruzione degli edifici sarà completata nell'anno in corso. Il progetto sarà volto principalmente all'acquisizione di nuove tecnologie, in quanto, per gli arredi, partiremo dalle dotazioni già in essere nell'Istituto nel rispetto del principio DNSH. Agli arredi esistenti e ai setting di aula rinnovati, andremo ad aggiungere nelle aule una dotazione tecnologica con le nuove Digital Board che andranno ad integrare le LIM e i proiettori già presenti nell'Istituto che saranno riposizionate in quegli ambienti/atelier creativi di fruizione collettiva, supportate da accessori per videoconferenza, software e piattaforme per la videocomunicazione. Le aule, indipendentemente da ogni setting disciplinare, saranno servite da una dotazione di dispositivi personali (Chromebook) a disposizione di studenti e docenti, che saranno posti su carrelli mobili per la ricarica intelligente al fine di attuare un risparmio energetico. Uno sguardo particolare sarà rivolto alla realizzazione di un'aula a rotazione STEAM che ha la finalità di poter riutilizzare le dotazioni e la strumentazione acquistata negli anni, per potenziare a largo raggio creatività, capacità di problem-solving e anche competenze disciplinari più strettamente legate alle STEM. Questi ambienti speciali non necessitano di visori o dispositivi aggiuntivi per la fruizione, configurandosi come un ambiente sicuro e adatto per la fascia d'età degli studenti della scuola, ed è corredato di contenuti didattici già pronti per i nostri studenti. Infine una certa attenzione sarà dedicata ad una nuova visione della scuola, con l'obiettivo che diventino veri e propri luoghi di apprendimento, di scambio e di interazione tra docenti e studenti.

#### Data inizio progetto prevista

06/03/2023

#### 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 nostro istituto abbiamo 34 LIM/VIDEOPROIETTORI, acquisiti con risorse finanziarie della Scuola, che andremo a sostituire nelle aule fisse con DIGITAL BOARD. Questo ci fornirà una dotazione comune di base nei vari ambienti, su cui poi andremo a creare alcune distinzioni tematiche. Inoltre, a scuola abbiamo una dotazione di arredi adeguati alle finalità didattiche e modulabili. Nuovi setting che andremo ad acquistare coinvolgeranno nuovi arredi per aule STEAM atti a valorizzare strumentazione e apparecchi già presenti nella scuola. I dispositivi personali che andremo ad acquisire (PC portatili Windows) andranno invece ad arricchire la dotazione di 53 device che la scuola ha già acquistato grazie ai finanziamenti precedenti: in questo modo potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque priorità ai soggetti più fragili e a rischio dispersione.

## 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.**

Grazie ai fondi PNRR intendiamo realizzare, all'interno dell'istituto Comprensivo 33 (indicare numero target o superiore) ambienti fisici di apprendimento innovativi. Riutilizzeremo e realizzeremo con l'acquisto di elementi di arredo mirato a valorizzare gli spazi a dare nuovo respiro agli arredi già presenti nell'istituto, in quanto sono flessibili e permettono la rimodulazione del setting delle aule. A questi, inoltre, andremo ad unire una nuova dotazione tecnologica: acquisteremo Digital Board e Chromebook con carrelli, soluzioni STEM e STEAM, strumenti per la creatività digitale, che sono stati selezionati, in forma condivisa, dai vari docenti, in base alle diverse esigenze ed obiettivi curricolari. Tali strumenti sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo.

**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.)
Innovazione digitale aule fisse	28	Digital Board	In rispetto al principio DNSH si prevede la riorganizzazione degli spazi con arredi già presenti.	Per offrire la possibilità di creare, condividere e potenziare l'offerta di esperienze didattiche attraverso la virtualizzazione.
Aula a rotazione per discipline STEAM	1	Digital Board, riutilizzo e valorizzazione del materiale STEAM in dotazione.	Arredo funzionale alla messa in sicurezza della strumentazione STEAM. Tavoli modulari per attività di peer to peer e circle time.	Potenziare a largo raggio creatività, capacità di problem solving, learning by doing, cooperative learning e tinkering.
Ambiente a rotazione per discipline digitali	1	Chromebook in quantità adeguata al numero di alunni per classe. Carrello con funzione di ricarica.	In rispetto al principio DNSH si prevede la riorganizzazione degli spazi con arredi già presenti.	Per potenziare l'apprendimento attraverso il fare, tinkering
Aula a rotazione per discipline musicali e linguistiche	2	Sistema sonoro di riproduzione e registrazione	In rispetto al principio DNSH si prevede la riorganizzazione degli spazi con arredi già presenti.	Partecipazione attiva degli studenti e inclusione attraverso lezioni di carattere esperienziale.
Ambiente a rotazione per didattica personalizzata	1	Chromebook	Arredo modulare con finalità polifunzionali.	Creare un ambiente per una concezione didattica, finalizzata ad una didattica includente che opera sul singolo o sul piccolo gruppo.

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

Le nostre 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 acquisite, permetteranno di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno per arrivare a potenziare le proprie abilità. Andremo poi a potenziare le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso attivo e consapevole alle risorse, in modo consapevole e sicuro. La conoscenza di contenuti digitali comporta un bagaglio di competenze e strumenti molto utili e ad oggi molto richiesti. Occorrono competenze tecnologiche, logiche, argomentative. L'aspirazione è quella di trasformare i nostri studenti, da consumatori passivi a produttori di contenuti digitali. Una delle sfide formative che abbiamo davanti è infine relativa allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazione strutturata, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale. Promuoveremo inoltre l'interconnettività delle aule con altri spazi di apprendimento e l'inclusività, intesa come accessibilità per tutti che integrerà la didattica tradizionale con contenuti immersivi, che permettono di scoprire ed esplorare risorse uniche, con un approccio cooperativo e laboratoriale.

## **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.**

Gli ambienti che si intendono realizzare sono volti a supportare la personalizzazione avanzata dell'esperienza di apprendimento. Le tecnologie prescelte per le aule sono pensate per supportare, sia in aula che fuori, l'apprendimento esperienziale e di creare esperienze di didattica ibrida, per includere nelle lezioni anche gli studenti che non potranno essere in classe, o che saranno costretti ad assentarsi per alcuni periodi. L'implementazione della dotazione comune, digitale, di base nelle aule, è pensata per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. Andremo anche a promuovere attività per la prevenzione del divario di genere, STEM, con periodici momenti di confronto tra classi aperte incrociate, che si sono rivelati ottime premesse per consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche, grazie anche alla gamification.

### **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

Esperto tecnico (interno o esterno)

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

La Dirigente Scolastica ha già individuato il gruppo di lavoro, composto da figure professionali indispensabili. Abbiamo incaricato i diversi componenti del Team, ed assegnato loro i compiti e le responsabilità connesse. Andremo a responsabilizzare i docenti, in modo da creare un senso di appartenenza forte all'Istituto, basato su scelte condivise e sulla caratterizzazione delle aule in senso tematico e disciplinare. Singoli desideri ed esigenze saranno tradotti dal gruppo di progettazione. Un tecnico esperto (interno od esterno) darà concretezza al progetto individuando i prodotti hardware, software ed i servizi necessari. Gli strumenti necessari all'organizzazione e alla gestione delle attività consisteranno in fogli di lavoro condivisi (pacchetto Google Workspace), documenti di testo, videoconferenze. La DSGA, con il supporto di tutti gli attori coinvolti, attuerà le procedure di affidamento dei prodotti e servizi individuati.

### **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

Una rivoluzione come questa ha bisogno di competenze diffuse: sicuramente prevedremo un momento forte 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, parte delle tecnologie individuate, si basa su risorse formative per docenti e studenti messe liberamente a disposizione dai produttori: andremo a prevedere, nel corso dell'anno 2023 e più intensamente a partire dal 2024/2025 momenti di formazione, condivisione e confronto su questi materiali, rivolti ai docenti. In questo modo ci assicureremo un bagaglio gratuito di risorse ed esperienze condivise da cui partire. Si applicherà quindi la metodologia del cooperative learning fra docenti.

## 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	300

## 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	15	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%		77.064,69 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		22.354,89 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		1.177,44 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		11.177,44 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				111.774,46 €

## 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**  
20/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**  
Firma digitale del dirigente scolastico.