



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

IC POGGIALI-SPIZZICHINO

### Codice meccanografico

RMIC8FF00E

### Città

ROMA

### Provincia

ROMA

## Legale Rappresentante

### Nome

ANNA

### Cognome

SALAMINO

### Codice fiscale

SLMNNA70S60L049R

### Email

anna.salamino@istruzione.it

### Telefono

3478128468

## Referente del progetto

### Nome

STEFANO

### Cognome

SINISGALLI

### Email

stefano.sinisgalli.d@ic-poggialispizzichino.edu.it

### Telefono

3392490353

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

B84D22004830006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-16051

#### Titolo progetto

InnovaMenti

#### Descrizione progetto

L'IC Poggiali Spizzichino intende utilizzare i fondi del PNRR-Piano Scuola 4.0-Next generation class - per innovare gli ambienti di apprendimento dei plessi di scuola primaria e secondaria rendendoli più flessibili, collaborativi, inclusivi e più funzionali ad una didattica attiva da parte degli alunni. Tale innovazione parte da una visione pedagogica ben definita che intende mettere i discenti in primo piano, migliorando le esperienze di apprendimento in base alle peculiarità e ai bisogni formativi di ciascuno e favorendo l'accesso alla conoscenza con adeguato accompagnamento e utilizzo delle risorse digitali e tecnologiche. Partendo dal target assegnato all'Istituzione scolastica che prevede l'innovazione di almeno 31 ambienti didattici, l'investimento più consistente sarà rivolto ai due plessi della scuola secondaria di I grado adottando il modello delle aule disciplinari laboratoriali, che ben si presta alla suddivisione delle singole discipline, mentre nella scuola primaria caratterizzata da insegnamenti per ambiti disciplinari, riorganizzeremo le aule in modo da destinare agli studenti di ciascun anno ambienti dedicati sia alle lezioni dell'ambito linguistico-espressivo sia a quelle dell'ambito logico-matematico. Un'attenzione particolare sarà rivolta altresì all'allestimento funzionale ed innovativo delle biblioteche scolastiche e di aule polifunzionali per progetti inclusivi. Di seguito la proposta di progettazione per la scuola secondaria I grado e per la scuola primaria. All'interno dei due plessi di scuola secondaria di I grado, si prevede di scompaginare l'attuale configurazione tradizionale delle aule "fisse" dove gli studenti vivono l'intero tempo scuola per lasciare il posto ad aule laboratorio disciplinari. Queste ultime saranno assegnate in funzione delle discipline che vi si insegneranno per cui possono essere riprogettate e allestite con un setting funzionale alle specificità della disciplina stessa, restituendo ad ogni dipartimento una dimensione laboratoriale e sviluppando autonomia e responsabilizzazione nei vari gruppi di lavoro. Il docente non ha più a disposizione un ambiente indifferenziato da condividere con i colleghi di altre materie, ma può adeguarlo a una didattica attiva di tipo laboratoriale, predisponendo arredi, materiali, libri, strumentazioni, device, software, ecc.. Passando così alla didattica per ambienti di apprendimento, gli studenti avranno un ruolo attivo e dinamico sia sotto il profilo dell'accesso alle conoscenze che avrà luogo con metodologie e tecniche innovative sia perché dovranno ruotare tra un'aula e l'altra a seconda della disciplina spezzando la rigidità della modulazione oraria all'interno della stessa classe. Nella scuola primaria, invece, essendo gli insegnamenti suddivisi per ambiti disciplinari, si prevede di allestire nei quattro plessi, aule funzionali all'insegnamento/potenziamento delle discipline STEM, atelier creativi sia per l'ambito linguistico espressivo che scientifico-tecnologico, aule immersive oltre ad ambienti idonei per le attività di sostegno didattico, tenendo in debita considerazione gli spazi disponibili sia interni che esterni. Per ottenere obiettivi così ambiziosi lavoreremo, sia nella scuola secondaria che primaria, su configurazioni flessibili, rimodulabili all'interno dei vari ambienti, in modo da supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili in base agli insegnamenti disciplinari.

#### Data inizio progetto prevista

01/03/2023

#### 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.).**

L'Istituto Comprensivo è composto da due plessi di scuola secondaria e quattro di scuola primaria di costruzione non molto recente: in ciascuno dei plessi è stata raggiunta una discreta dotazione tecnologica grazie ai fondi pervenuti con i PON Digital board e reti/infrastrutture. Ogni edificio scolastico è dotato di un laboratorio multimediale allestito con attrezzature ottenute grazie anche a dismissioni gratuite di tecnologie provenienti da università o uffici: si contano circa 120 postazioni PC desktop complete, discreti elaboratori di età massima compresa tra i 7 e i 15 anni. Risulta disponibile un discreto numero di aule, fin qui non utilizzate, per realizzare nuovi ambienti didattici che integrino le aule tradizionali, essendo essi raggiunti dalle infrastrutture wireless. Sono state individuate alcune aule di ampia capienza nelle quali progettare ambienti di apprendimento con arredi laboratoriali. Gli impianti elettrici, al momento, garantiscono una copertura più o meno ampia a seconda dei plessi i cui edifici non sono di recente costruzione. Abbiamo una dotazione di devices DDI di circa 70 computer laptop ottenuta grazie ai fondi per l'emergenza COVID19, una flotta di circa 50 tablet android V.9 necessari a garantire due classi 2.0 nei plessi di Scuola secondaria I grado con due unità di ricarica mobili; ciascuna delle aule didattiche realmente assegnate può contare su arredi monoposto, sulla presenza di una Digital board con sistema Android, oppure di uno schermo smart di ultima generazione o LIM, per un totale di circa 70 devices video di recente installazione. Le connessioni dati sono assicurate in tutti i plessi interessati dal PNRR 4.0 da fornitura a fibra ottica. Le scuole sono dotate di sistema di allarme. I nuovi ambienti di apprendimento saranno caratterizzati da connettività diffusa e attrezzature digitali versatili, rete wireless o cablata e cloud computing. Gli alunni disporranno di un dispositivo digitale tablet da utilizzare a scopo solo didattico, pacchetto APP Google ed altre applicazioni indicate dai docenti delle diverse discipline, verranno inoltre previsti dispositivi di fruizione collettiva per un migliore accesso alla didattica digitale integrata in aula, ovvero schermi interattivi touchscreen. I layout delle classi saranno definiti prevedendo soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta e in grado di soddisfare contesti sempre diversi.

## 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.**

Nella scuola secondaria di I grado, si prevede di allestire, all'interno di ciascuno dei due plessi, aule laboratoriali, in numero proporzionale e funzionale ai singoli insegnamenti disciplinari e al numero di classi ed alunni, che saranno assegnate in gestione ad almeno due docenti per ciascuna disciplina. L'insegnamento della materia alternativa IRC avrà luogo, a rotazione, all'interno di una delle aule disciplinari o in biblioteca. Gli alunni ruoteranno ad ogni cambio di ora nelle rispettive aule disciplinari. Nella scuola primaria, pur mantenendo le aule "fisse" già esistenti e già corredate di adeguate dotazioni digitali, si prevede di allestire nuovi ambienti didattici sia interni che esterni, in base agli spazi disponibili, destinandole ad insegnamenti di STEM, lingue, arte, musica ed al Sostegno didattico per alunni con BES. Il Progetto, nel suo complesso, sarà volto sia a rinnovare gli arredi degli ambienti, al fine di rimodulare il setting delle aule in base alle discipline, rendendoli più flessibili e performanti, sia a potenziare la dotazione tecnologica già in essere nell'Istituto grazie ai finanziamenti PON e PNSD precedenti. La dotazione di base delle aule sarà completata con alcune Digital board - che andranno ad integrare le LIM e i monitor già presenti nell'Istituto e sarà anche ampliata la dotazione di dispositivi personali a disposizione di studenti e docenti, che saranno posti su carrelli mobili per la ricarica, la salvaguardia e la protezione degli stessi, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. In tutte le aule saranno poi previste dotazioni "caratterizzanti" di base, al fine di potenziare a largo raggio le competenze disciplinari più strettamente legate alla materia che vi si svolgerà. Una predilezione particolare sarà dedicata alle dotazioni STEM e ai set di robotica educativa, che riteniamo indispensabili per sviluppare, con gli studenti, creatività, problem-solving e un approccio pratico ed esperienziale alla conoscenza. Infine un'attenzione particolare sarà dedicata ai luoghi comuni come biblioteche, teatri, palestre, atrio, pareti e spazi nei corridoi, questi ultimi allestiti con armadietti ove gli studenti possano riporre le proprie risorse personali, diventando tutti ambienti in cui si possa verificare scambio ed interazione tra docenti e alunni.

#### 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 DISCIPLINARI DI LETTERE (SCUOLA SEC. I GRADO)	6	Digital board PC con pacchetto office Tablet Software didattici Abbonamenti a riviste e quotidiani Dizionari online lingua italiana Carte geografiche online	Banchi modulari Sedie con scrittoio e ruote Armadietti blindati per devices e torrette per ricarica Librerie Pannelli didattici Ventilatori a soffitto Tende ignifughe Vernici per colorare l'aula	Riprogettazione significativa di attività e compiti finalizzati a sviluppare competenze nella lingua madre e nelle materie umanistiche attraverso una didattica laboratoriale, cooperativa e inclusiva
AULE DISCIPLINARI DI LINGUE STRANIERE (SCUOLA SEC. I GRADO)	4	Digital Board PC Dizionari bilingue online Abbonamento Netflix film in lingua Stampanti e scanner Lettori DVD chiavi USB Sistema dolby surround Sintetizzatore vocale	Banchi modulari Dizionari bilingue cartacei Carte geografiche fisiche e politiche Bandiere	Favorire la partecipazione attiva degli alunni all'apprendimento delle lingue straniere, potenziando attività di

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		Kahoot Premium Software didattici	50x70 Tende Giochi didattici ELI Appendiabiti Librerie e armadietti Ventilatori a soffitto Vernici	coworking e interazioni fra compagni durante i corsi e negli spostamenti
AULE DISCIPLINARI DI MATEMATICA (SCUOLA SEC. I GRADO)	4	Digital board PC con pacchetto office Modelli per Teorema di Pitagora, per solidi sviluppabili e per solidi di rotazione	Banchi modulari Sedie con scrittoio e ruote Armadietti blindati per devices e torrette per ricarica Librerie Pannelli didattici Ventilatori a soffitto Tende ignifughe Vernici per colorare l'aula	Riprogettazione significativa di attività e compiti finalizzati allo sviluppo delle competenze scientifiche attraverso una didattica cooperativa, digitale, laboratoriale
AULE DISCIPLINARI DI SCIENZE (SCUOLA SEC. I GRADO)	2	Digital board PC con pacchetto office Microscopi ottici	Banchi modulari Sedie con rotelle Armadietti blindati per devices Torrette per ricarica Librerie Pannelli didattici Ventilatori a soffitto Tende ignifughe Modelli e strumenti di lavoro Vernici	Riprogettazione significativa di attività e compiti finalizzati allo sviluppo delle competenze scientifiche attraverso una didattica cooperativa, digitale, laboratoriale
AULE DISCIPLINARI DI MUSICA (SCUOLA SEC. I GRADO)	2	Digital board tipo Promethean, PC fisso per il docente, impianto stereo, microfono con sistema dolby surround, mixer con le casse, una tastiera a sette ottave, programma di scrittura musicale	Armadietto, scaffalatura porta strumenti, strumentario Orff (da definire la tipologia), flauto dolce Moeck legno Vernici per colorare l'aula	Creare un ambiente laboratoriale adatto a cantare, suonare, ascoltare in modo partecipativo e inclusivo
AULE DISCIPLINARI DI ARTE (SCUOLA SEC. I GRADO)	2	Digital board tipo Promethean PC fissi e portatili Tavole grafiche Piani illuminati	Armadietti blindati per device, squadre da 45° e da 30°, righelli, tavoli 70x140, scaffalature. Ventilatori a soffitto Vernici per colorare l'aula	Sviluppare e potenziare le capacità degli alunni di esprimersi e comunicare in modo creativo, acquisendo sensibilità estetica e atteggiamento di consapevole attenzione verso il patrimonio artistico
AULE DISCIPLINARI	2	Digital board tipo Promethean, PC	Squadre da 45° e da	Maturare negli allievi una

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
DI TECNOLOGIA (SCUOLA SEC. I GRADO)		fissi e portatili Armadi/caricatori per PC	30°, righe da 60, tavoli 70x140, armadietti, cassettiere per riporre materiale. Ventilatori a soffitto Vernici per colorare l'aula	pratica tecnologica, etica e responsabile attenta alla condizione umana e alla realtà che li circonda. Uso consapevole delle tecnologie
AULE DISCIPLINARI IRC (SCUOLA SEC. I GRADO)	2	Digital board tipo Promethean PC fissi	Armadietti, scaffali, Wireless tour guide, banchi modulari. Vernici per colorare l'aula	Approfondire in chiave laboratoriale la dimensione culturale e spirituale dell'esperienza religiosa con particolare attenzione al dialogo e alla convivenza tra culture e forme di spiritualità diverse
AULE DI INTEGRATIVITA' (SCUOLA SEC. I GRADO E PRIMARIA)	5	Digital board tipo Promethean Pc fissi, tablet, software e app per realizzare mappe, software per CAA, casse bluetooth, stampanti, tastiere semplificate, mouse facilitati	Banchi ergonomici e componibili Sedie/ puff colorati di forma geometrica Libri Erickson Armadietti Tappeti puzzle colorati Ventilatori a soffitto Vernici per colorare l'aula	Accogliere gli alunni con disabilità e fragilità in un ambiente confortevole che favorisca integrazione e sviluppo di abilità relazionali, sociali e didattico-educative
LABORATORI INFORMATICI (SCUOLA SEC. I GRADO E PRIMARIA)	5	Lettori di testi, Jourist DC80 telecamere e visualizzatori di documenti da 8 MP, Ultra-HD - per formato A3 / Windows, macOS, Chromebook e Linux, PC fissi e software pacchetto Office	Tende ignifughe ventilatori a soffitto, vernici per colorare l'aula	Implementare i laboratori già esistenti per potenziare competenze digitali e l'uso corretto e responsabile di devices e programmi. Sviluppare, in ottica collaborativa, creatività e problem solving
AULE LINGUE/L2 SCUOLA PRIMARIA	3	Digital board tipo Promethean, PC fissi, microfoni con sistema dolby surround, cuffie	Banchi modulari Sedie con scrittoio e ruote Pannelli didattici Armadi e scaffalature. Ventilatori a soffitto Vernici per colorare l'aula	Promuovere competenze linguistiche e, per gli alunni stranieri, l'alfabetizzazione di primo/secondo livello all'interno di un clima inclusivo e collaborativo
BIBLIOTECA	5	Digital board tipo Promethean, PC	Sedie con rotelle,	Integrare l'allestimento di

<b>Denominazione ambiente (max 200 car.)</b>	<b>Numero</b>	<b>Dotazioni digitali (max 200 car.)</b>	<b>Arredi (max 200 car.)</b>	<b>Finalità didattiche (max 200 car.)</b>
(SCUOLA SEC. I GRADO E PRIMARIA)		fissi o Laptop	cuscini per sedute comode, divani per lettura. Armadi e scaffalature. Ventilatori a soffitto. Vernici per colorare l'aula	biblioteche già esistenti per promuovere la lettura e la co-costruzione della conoscenza attivando abilità cognitive, metacognitive e affettivo-relazionali
AULE POLIFUNZIONALI PER PROGETTI PTOF (SCUOLA SEC. I GRADO E PRIMARIA)	6	Digital board tipo Promethean, Pc fissi	Banchi modulari Sedie con scrittoio e ruote Pannelli didattici Armadietti blindati x devices Armadi e scaffalature. Ventilatori a soffitto Vernici per colorare l'aula	Promuovere processi di rinnovamento della pratica pedagogica Educare a scelte sostenibili Favorire comportamenti civilmente responsabili per la realizzazione di progetti multidisciplinari
AULE PSICOMOTRICITA'	4	Pc portatili, casse altoparlante+mixer+microfoni	Materiali e strumenti vari per pratiche sportive, Tendaggi adeguati, arredi comodi e modulabili	Promuovere esperienze cognitive, sociali e affettive che concorrano ad una maturazione globale, ad un migliore inserimento sociale, ad un sano stile di vita e di prevenzione disagi
ATELIER CREATIVI (ARTE, TECNOLOGIA, STEM)	3	Digital Board; stampante laser b/n, giochi STEM analogici. Pc fisso, proiettore ottica ultracorta	Banchi modulari, sedie con rotelle, cavalletti, tele, cassettiere, colori, pennelli, squadre	Sviluppare esperienze di apprendimento attivo, collaborativo e creativo incoraggiando manualità, gioco e pensiero progettuale con l'uso delle tecnologie
AULE MUSICA SCUOLA PRIMARIA	2	Digital Board a carrello, stampante laser b/n, Sistema audio dolby surround, amplificatore con mixer, microfoni, cablaggi, prolunghe elettriche multiple, registratori digitali, accordatori, metronomi	Sedute modulabili, leggi, tastiere, aste per microfoni. Tendaggi adeguati	Stimolare gli alunni all'ascolto e alla conoscenza del linguaggio musicale come strumento espressivo. Sperimentare il suono di insieme, corale o strumentale, interagendo in gruppo
ORTO DIDATTICO (SCUOLA SEC. I GRADO E PRIMARIA)	6	Propagatori per mini serra jumbo xxl con tappetini riscaldanti, 60x130x50cm, trasparenti. Mini serre riscaldate e illuminate	Scaffali e vasi per serra, panchine da esterno	Promuovere l'apprendimento esperienziale all'aperto, con focus sul rispetto di ambiente ed eco-sostenibilità. Favorire

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				pratiche didattiche inclusive con impatto sul pieno sviluppo cognitivo-emotivo

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

La didattica è il motore delle scelte che vanno ad impattare su tempo e spazio. La trasformazione degli ambienti di apprendimento è il punto di partenza per innescare un cambiamento che superi le rigidità connesse, da un lato, alla parcellizzazione delle discipline (dimensione tempo) e, dall'altro, ai limiti strutturali dell'aula caratterizzata da banchi allineati e arredi fissi (dimensione spazio), che confliggono con la dinamicità dei processi comunicativi resi possibili dalle ICT. Le nostre aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Nei plessi della scuola secondaria di I grado, gli studenti ruoteranno all'interno degli ambienti di ora in ora: l'orario sarà rielaborato di conseguenza per gestirne la complessità. Questo consentirà ampio respiro ai ragazzi che ruoteranno nelle aule, trovandosi sempre in ambienti di apprendimento nuovi che faciliteranno la rinascita continua di motivazione e concentrazione. Nei plessi della scuola primaria, si lavorerà su configurazioni flessibili, rimodulabili all'interno dei vari ambienti, in modo da supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative per le diverse discipline. Le nuove tecnologie acquisite ci permetteranno di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo, sviluppando competenze logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative e potenziando, in generale, le competenze chiave di cittadinanza. L'aspirazione è quella di rendere gli alunni veri protagonisti del processo di apprendimento all'interno di nuovi ambienti di apprendimento in cui possano esprimersi nel modo a loro più congeniale, sviluppando le capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare e produrre informazioni complesse e strutturate, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale. Per operare tali cambiamenti si reputa necessario coinvolgere coralmmente tutte le componenti della comunità educante.

### **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 innovativi saranno volti a supportare la personalizzazione dell'esperienza di apprendimento, con impatto positivo su tutti gli alunni, a prescindere dal target assegnato alla scuola. Le tecnologie prescelte sono pensate per supportare, sia in aula che fuori, l'apprendimento attivo ed esperienziale, mettendo i discenti in primo piano e facilitando l'accesso alla conoscenza attraverso modalità di coworking, in ottica inclusiva e con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. Saranno promosse altresì attività volte alla costruzione di relazioni non discriminatorie tra ragazzi e ragazze, al superamento di stereotipi e alla prevenzione del divario di genere. Un focus particolare sarà verso la cura del proprio ambiente scolastico, interno ed esterno, sull'esperienza di retake, così come su robotica e STEM, con periodici momenti di confronto tra classi aperte per consolidare consapevolezza e riuscita sia di ragazzi che ragazze, per esempio grazie 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

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

Il gruppo di progettazione sarà costituito dal Dirigente scolastico con funzioni di coordinamento generale del progetto e di RUP. Il DSGA svolgerà attività specialistiche di supporto tecnico e organizzativo al RUP, curando le fasi istruttorie delle procedure selettive per l'acquisizione delle forniture. L'Animatore digitale si occuperà dell'analisi preliminare e ricognizione di spazi e dotazioni esistenti in tutti i plessi, individuando soluzioni metodologiche e tecnologiche e coordinandone le attività. Per tali adempimenti sarà coadiuvato e supportato dalla Funzione strumentale Innovazione. Con specifico avviso interno potranno essere selezionati docenti con specifiche competenze digitali/tecnologiche per la progettazione e l'allestimento dei nuovi ambienti nei vari plessi dell'Istituto. Il Gruppo di lavoro individuato opererà secondo un calendario definito di incontri, alternando momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici garantiti dalle tecnologie e da file condivisi.

### **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**

Gli ambienti di apprendimento innovativi necessiteranno di competenze diffuse per essere utilizzati efficacemente: tra la fine del corrente anno scolastico e l'inizio del prossimo sarà programmata una formazione iniziale rivolta sia al personale docente che Ata dell'Istituto e poi percorsi di formazione continua, sia esterna che interna, nell'arco di realizzazione del progetto, creando al contempo comunità di pratiche interne che saranno costantemente sviluppate e aggiornate. Oltre a strumenti e materiali di didattica innovativa rinvenibili sul web (Indire, in particolare), sempre fruibili da parte del personale scolastico, saranno programmate attività di formazione, condivisione e confronto sugli ambienti innovativi rivolte anche a studenti e famiglie. Prevista anche la revisione del Regolamento di Istituto per definire l'uso efficace dei nuovi ambienti sia da parte degli alunni che del personale scolastico, nonché visite in scuole che hanno adottato, per esempio, il modello "DADA".

## **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	1000

## 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	31	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%		138.600,34 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		46.200,11 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		23.100,05 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		23.100,05 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				231.000,55 €

## 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**

21/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.