



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

CODROIPO

### Codice meccanografico

UDIC849001

### Città

CODROIPO

### Provincia

UDINE

## Legale Rappresentante

### Nome

ERMINIA

### Cognome

SALVADOR

### Codice fiscale

SLVRMN63R45C817H

### Email

UDIC849001@ISTRUZIONE.IT

### Telefono

0432824559

## Referente del progetto

### Nome

ISABELLA

### Cognome

ZAMARIAN

### Email

UDIC849001@ISTRUZIONE.IT

### Telefono

0432824559

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

I84D22004220006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-23186

#### Titolo progetto

Next generation, new generation

#### Descrizione progetto

Con il finanziamento del PNRR il nostro Istituto prevede di dare un supporto educativo-didattico innovativo al Piano triennale dell'Offerta Formativa che si basa su alcuni cardini, che sono: • valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, • potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche • sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro • approccio multidisciplinare del sapere in modo tale da attivare e supportare l'adozione di metodologie di insegnamento innovative. L'ambiente inteso come spazio esperienziale è un elemento fondamentale nella definizione del progetto educativo che si intende realizzare. Nella convinzione che la qualità degli spazi vada di pari passo alla qualità dell'apprendimento, Loris Malaguzzi ha definito proprio lo spazio come terzo educatore (Malaguzzi, 2010) che permette agli alunni di passare da fruitori individuali di informazioni a creatori collaborativi di nuova conoscenza. Dunque, l'organizzazione degli spazi deve derivare da un attento processo di riflessione. I nuovi ambienti, realizzati con gli appositi fondi, riguarderanno almeno il 50% delle classi dell'istituto; il profondo rinnovamento di spazi ed ausili, unito alla diffusione di strumenti tecnologici, avrà importanti ricadute sulla didattica, favorendo l'utilizzo di metodologie come digital storytelling, flipped classroom, didattica immersiva, coding e robotica, dimensione immersiva. Le aule diventeranno aule-laboratorio per una didattica attiva, collaborativa, hands-on, supportata da strumenti adeguati. A questa riconfigurazione delle aule si aggiungeranno ambienti di apprendimento per disciplina, a disposizione di tutte le classi dell'istituto. Nello specifico, l'intervento riguarderà 39 ambienti di apprendimento, alcuni dei quali costituiranno delle risorse utilizzate da tutto l'Istituto, grazie a soluzioni che caratterizzino l'ambiente tematico creato. Saranno acquistati arredi flessibili e rimodulabili, per supportare un processo di insegnamento-apprendimento basato su metodologie innovative, laboratoriali e collaborative, nonché nuovi strumenti tecnologici di ultima generazione.

#### 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.).**

Allo stato attuale l'Istituto è dotato di attrezzature tecnologiche ed arredi acquisiti grazie a finanziamenti vari, quali progetti PON e sovvenzioni comunali. Una buona parte degli ambienti di apprendimento è dotata di Digital Board, utilissime nel supporto alla didattica; tuttavia, c'è la necessità di completare negli ambienti-classe la dotazione informatico-tecnologica e sostituire diversi dispositivi ormai obsoleti, come LIM di vecchia generazione, computer, tablet, notebook. Mancano in alcuni plessi le aule tematiche, da allestire con arredi, hardware e software dedicati; sono presenti arredi per atelier acquistati con un PON dedicato che ci si propone di impiegare per implementare suddette aule. Nello specifico, la dotazione tecnologica consiste in: - 49 Smartboard - 110 PC/notebook - 50 tablet Sono presenti 40 tavoli modulari con le relative sedie.

## 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.**

Si intendono realizzare 9 aule tematiche, che permetteranno a tutti gli alunni e a tutte le alunne dell'Istituto di beneficiare di un setting innovativo e fortemente caratterizzato: - aula debate - aule per le discipline scientifiche - aula per coding e robotica - aule multidisciplinari - aule per l'apprendimento delle lingue straniere - aula immersiva Ad integrazione degli arredi e dei materiali tecnologici già esistenti per la strutturazione di queste aule si provvederà ad implementare gli stessi con l'acquisto di arredi che facilitino una didattica esperienziale e cooperativa (ed esempio: banchi di forma trapezoidale, leggeri e di ridotte dimensioni, che permettano di trasformare velocemente l'area di lavoro a seconda delle diverse esigenze, pareti mobili per la suddivisione temporanea degli spazi) e di hardware/software dedicati, come kit per la robotica e le STEM, set di cuffie/microfono e carrelli con tablet per l'apprendimento delle lingue, software per il videomaking, per i podcast, accessori per videoconferenza e piattaforme adatte e sicure. Oltre a questi 9 spazi, verranno profondamente rinnovate 30 aule, distribuite in tutte le scuole primarie e secondarie di primo grado dell'Istituto, tramite l'acquisto e la messa in opera di Digital Board e loro accessori, notebook compatti con carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi, arredi quali tavoli didattici, sedie, mobili contenitori, pareti mobili.

**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 didattiche	30	Smart board, tablet, notebook,	banchi mobili e componibili, sedie ergonomiche, carrelli	Favorire l'apprendimento attivo e collaborativo; consolidare le abilità sociali ed emotive;

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula debate	1	Smart board, notebook, tablet, piattaforma per creare e condividere lezioni multimediali, carrello di ricarica per dispositivi	Tavoli aggregabili, sedie ergonomiche, arena componibile, contenitori con pareti scrivibili, leggìo con ruote, pouf di diverse forme e misure	Sviluppare competenze comunicative; favorire l'autovalutazione; migliorare l'autostima; potenziare le competenze culturali; supportare gli alunni in difficoltà con strumenti e metodologie innovative
Aule per discipline scientifiche	2	Smart board, computer, software, videocamere dedicate, scanner 3D, microscopio digitale, stampante 3D	Tavoli per makerspace e tinkering, contenitori, pannelli per esporre e/o schermare, sedie e sgabelli	Sviluppare competenze scientifiche; approfondire tematiche; sollecitare l'interesse verso le discipline scientifiche; supportare gli alunni in difficoltà con strumenti e metodologie innovative
Aula per coding e robotica	1	Stampante 3D, computer, notebook, carrello di ricarica per dispositivi, software specifici, robot educativi, box di coding, carello porta tablet	Tavoli coding, sedie ergonomiche	Sviluppare la creatività; acquisire la capacità di risolvere problemi anche in forma cooperativa (problem solving); supportare gli alunni in difficoltà con strumenti e metodologie innovative
Aule multidisciplinari	2	Monitor interattivo, webcam, piattaforme didattiche, stampanti, kit per video conferenza, software per il videomaking e per i podcast, set di cuffie/microfoni	Tavoli, armadi con ante a battente e cassetti, sedie ergonomiche, pannelli per esporre e/o schermare	Conoscere e imparare a utilizzare strumenti tecnologici per potenziare le competenze e per supportare gli alunni in difficoltà ; migliorare la qualità degli apprendimenti;
Aule per l'apprendimento delle lingue straniere	2	Monitor interattivo, tablet, software per laboratori linguistici, carello di ricarica dispositivi	Tavoli, sedie, contenitori, pannelli per esporre e/o schermare	Favorire il consolidamento di competenze linguistiche nelle lingue straniere; supportare gli alunni in difficoltà con strumenti e metodologie innovative
Aula immersiva	1	Schermi interattivi, visore, videocamera , tablet, carrello di ricarica dispositivi, software dedicati	Pouf morbidi, tavoli, sedie ergonomiche	Rinforzare le competenze tramite l'ascolto e l'osservazione; favorire la partecipazione attiva nelle situazioni di apprendimento

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

Con l'investimento del PNRR l'Istituto avrà l'opportunità di aprire una finestra sul futuro per farlo entrare nelle aule scolastiche attraverso l'utilizzo di nuove metodologie didattiche, supportate e ampliate da altrettanto nuovi strumenti didattici, nonché da una diversa modalità organizzativa degli spazi. L'intento è quello di rendere la scuola un moltiplicatore di occasioni formative per educare i ragazzi a vivere con responsabilità e consapevolezza nella società, sempre più dominata dalle cosiddette "nuove tecnologie". Tale obiettivo può essere raggiunto con un cambio di prospettiva del processo di insegnamento-apprendimento, con lo scardinamento della tradizionale modalità di insegnamento-apprendimento per arrivare a un serve maggior utilizzo di metodologie e supporti quali per esempio la Flipped Classroom, il Cooperative learning, l'utilizzo di schermi multimediali interattivi, la realtà aumentata. L'aula sarà vissuta come "educatore" e non semplice "contenitore"; sarà caratterizzata da mobilità e flessibilità, con possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. L'approccio pedagogico sarà di tipo esperienziale (problem solving) e laboratoriale (learning by doing), Favorirà il contrasto alla frammentazione del sapere e allo scollamento dell'apprendimento dalla realtà e darà priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione. Un ambiente rinnovato e strumenti tecnologici di ultima generazione permetteranno di: - promuovere e sviluppare la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative; - accedere consapevolmente alle risorse digitali per vivere il digitale in modo consapevole, sicuro, critico; - acquisire un bagaglio di competenze e strumenti articolato e complesso tale da permettere una lettura critica della realtà in cui siamo immersi; - sviluppare le capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazioni, in ambiti specifici del sapere; - scoprire ed esplorare risorse uniche, con un approccio cooperativo e laboratoriale; - accrescere il mutual learning fra i docenti, gli scambi di buone pratiche e metodologie connesse, la diffusione e documentazione delle azioni didattiche; - responsabilizzare l'alunno sul proprio percorso di apprendimento; - potenziare competenze trasversali e interdisciplinari, logiche, computazionali, argomentative, interpretative e critiche.

### **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 nostro Istituto si caratterizza per l'attenzione all'inclusività e alle pari opportunità, anche a livello di risorse, personali ed economiche, che vengono impiegate per la lotta alla discriminazione ed agli ostacoli alla piena realizzazione dell'individuo. In quest'ottica, la scuola diventa una meravigliosa realtà fatta di possibilità, di crescita personale e di gratificazione, luogo della personalizzazione più che dell' individualizzazione. Le tecnologie prescelte per le aule, anche in qualità di strumenti compensativi, sono pensate per supportare l'apprendimento esperienziale, per garantire la personalizzazione, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. La costituzione di aule tematiche risponde alla necessità di fornire occasioni di apprendimento secondo la teoria delle intelligenze multiple: ogni discente avrà la possibilità di mettere a frutto le proprie inclinazioni, senza distinzioni di genere in una prospettiva inclusiva.

### **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

Collaboratori del dirigente scolastico ( Primo collaboratore, Referenti ordini scolastici, Referente Alunni DA)

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

Nella fase di sviluppo preliminare del progetto, il gruppo di lavoro inizialmente ha approfondito il contenuto della normativa relativa al Piano Scuola 4.0; successivamente ha stilato una serie di priorità coerenti con l'Offerta formativa dell'Istituto. Ha coinvolto anche altri docenti, al fine di renderli partecipi della grande innovazione che l'Istituto, grazie al finanziamento, si troverà a vivere. Il suddetto di lavoro, nel delineare il progetto, ha operato con la seguente modalità: - ricognizione di spazi, arredi e attrezzature - analisi delle esigenze dei docenti e degli alunni - definizione degli obiettivi - analisi comparativa di soluzioni presenti sul mercato - elaborazione di un progetto.

#### 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

Visto l'imponente finanziamento previsto per questo Istituto, si rende necessario in primis formare il personale della scuola, partendo dai docenti che denotano una maggiore sensibilità alla tematica dell'innovazione. La formazione sarà diretta sia ad un utilizzo più ampio e rispondente alle necessità dei discenti delle nuove tecnologie, ma anche all'implementazione delle metodologie didattiche che risultano maggiormente efficaci se abbinate ai supporti tecnologici. È previsto anche un momento di riflessione sulla valenza didattica di un adeguato setting dell'aula, anche in relazione al benessere degli alunni e di tutti i lavoratori della scuola. I docenti formati, poi, diventeranno disseminatori di buone pratiche e di competenze acquisite, sia in ambito didattico-metodologico che tecnologico-informatico.

## 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	2000

## 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	39	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%		174.368,18 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		58.122,71 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		29.061,35 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		29.061,35 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				290.613,59 €

## 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**

27/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.