



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

ISTITUTO COMPRENSIVO OLBIA

### Codice meccanografico

SSIC82900L

### Città

OLBIA

### Provincia

SASSARI

## Legale Rappresentante

### Nome

SIMONA MARIA

### Cognome

MURGIA

### Codice fiscale

MRGSNM65A65F667B

### Email

ssic82900l@istruzione.it

### Telefono

078969282

## Referente del progetto

### Nome

Simona Maria

### Cognome

Murgia

### Email

### Telefono

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

C94D22004020006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-18216

#### Titolo progetto

Non ci resta che innov@re!

#### Descrizione progetto

Grazie ai fondi PNRR con il nostro progetto intendiamo destinare agli studenti ambienti 4.0 adottando una soluzione ibrida, mettendo al centro lo stile di apprendimento dello studente e offrendogli la possibilità di scegliere come imparare, usando i diversi supporti multimediali. Le classi, integrate con l'ambiente digitale di apprendimento, avranno disponibili varie applicazioni, dall'e-learning alla realtà virtuale, in grado di fornire feedback in itinere per monitorare e migliorare il processo di apprendimento. In particolare, andremo ad intervenire fisicamente su 20 ambienti di apprendimento (il nostro target è 19) di cui 17 aule fisse e 3 tematiche, ma la soluzione adottata avrà impatto su tutto l'istituto e darà un forte impulso innovativo. Si riorganizzeranno le aule, dotandole di arredi e di tecnologie - a un livello più avanzato rispetto a quelli già disponibili - di tipo mobile, modulare e scrivibile, che permettano una rimodulazione rapida e flessibile del setting al fine di ottimizzare tempi ed energie e supportare al meglio metodologie d'insegnamento innovative e variabili. Vengono dunque riconfigurate le architetture interne, proponendo una concezione dello spazio differente dal modello di organizzazione didattica rimasto spesso ancorato alla centralità della lezione frontale. Nel design d'aula si terrà conto dell'accessibilità e della flessibilità integrando le tecnologie con le pedagogie e metodologie innovative e in coerenza con il più recente quadro di riferimento europeo delle competenze digitali dei cittadini DigComp 2.2. Le aule diventeranno aule-laboratorio per una didattica attiva, collaborativa, hands-on, supportata da strumenti adeguati. La classe così rivisitata diventa un laboratorio attivo di ricerca in cui i più moderni device tecnologici si associano ad arredi funzionali a un tipo di didattica basata sul cooperative learning e sul learning by doing. A questa riconfigurazione delle aule si aggiungeranno i 3 laboratori di approfondimento (aule tematiche), a disposizione di tutte le classi dell'istituto. Nel complesso, acquisteremo principalmente nuove tecnologie e nuovi arredi, da integrare con quelli presenti, alcuni già flessibili, che consentano la rimodulazione del setting di ora in ora. Per coinvolgere gli alunni si curerà l'aspetto cromatico degli ambienti, la pannellistica e standing. Doteremo gli ambienti di Digital board, alcuni già presenti, altri da acquistare e di alcuni minimi accessori. Sarà ampliata la dotazione di dispositivi personali (PC portatili Windows), dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico, set di indirizzo e software dedicati (robotica educativa, kit di elettronica, soluzioni STEAM, strumenti per la creatività digitale...). Nelle aule tematiche suddivideremo strumenti caratterizzanti e di indirizzo: nell'aula dei Linguaggi inseriremo gli strumenti più congeniali ai docenti delle materie umanistiche, in quella dell'Espressività gli strumenti più congeniali ai docenti delle discipline artistiche e nell'aula del Maker farei i set a supporto degli obiettivi curriculari delle discipline tecnico-scientifiche.

#### 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.).**

Nel nostro istituto la maggior parte delle aule sono allestite in modo tradizionale: banchi monoposto, cattedra, lavagna, armadio con ante. Sono comunque già presenti n. 29 Digital Board, acquistate grazie al relativo progetto PON e con i vari fondi per la didattica a distanza che andremo ad incrementare dotando alcune aule della scuola primaria che ne sono sprovviste; tutte saranno potenziate grazie a nuovi accessori. Questo ci fornirà una dotazione comune di base nei vari ambienti, su cui poi andremo a creare le diverse distinzioni (e dotazioni) tematiche nelle aule di indirizzo. I dispositivi personali che andremo ad acquistare (PC portatili Windows) andranno invece ad arricchire la dotazione di 86 device performanti (21 tablet e 65 pc) 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. Nell'Istituto è presente un'aula polivalente allestita grazie a relativo finanziamento PON, con schermo interattivo, arredi modulari che permettono di adattare la disposizione a diverse esigenze ed attività. Un'altra aula laboratorio è allestita in modo tradizionale; postazioni singole, una sola parete di proiezione, niente aree dedicate alla differenziazione e alla rotazione, ma dispongono di attrezzature: PC e videoproiettore relativamente recenti, manca in questo ambiente la Digital board. Sono presenti due stampanti 3D, uno scanner 3D, e diversi filamenti, 12 Set di base x 24 alunni LEGO Education WeDo, un robot Jimu, 8 Blue-Bot con accessori e alcuni percorsi, acquistati con progetti finanziati dalla Fondazione di Sardegna. Questa attrezzatura andrà incrementata con qualche accessorio e arredo per completare gli ambienti da dedicare al Maker faire/Robotica e Coding. In generale non è curato l'aspetto cromatico degli ambienti. Da tre anni la scuola utilizza la piattaforma GSuite. La rete interna (lan e/o wireless), finanziata con un progetto PNRR, è stata da poco potenziata ed è efficiente. Le dotazioni sono aggiornate rispetto ai nuovi standard tecnologici. Il personale docente, nonostante la pandemia, non è uniformemente formato all'uso della tecnologia, sia dal punto di vista dell'uso strumentale, sia dal punto di vista della sua applicazione ai moderni metodi di insegnamento-apprendimento. È stata comunque prevista nel PTOF una programmazione pluriennale della formazione per il personale docente.

## 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.**

Con il progetto "Non ci resta che Innov@re" grazie ai fondi PNRR intendiamo realizzare, all'interno dell'istituto 20 ambienti fisici di apprendimento innovativi dei 19 previsti nel target con soluzione ibrida comprese 3 aule tematiche (Linguaggi, Espressioni, Maker faire). Riorganizzeremo le aule in modo da destinare agli studenti ambienti 4.0, dotandoli di arredi e di tecnologie a un livello più avanzato con arredi mobili, modulari e scrivibili, che permettano un maggior grado di flessibilità nella rapida riconfigurazione dell'aula per i diversi setting. Le aule diventeranno aule-laboratorio per una didattica attiva, collaborativa, hands-on, supportata da strumenti adeguati. Agli arredi esistenti e ai setting di aula rinnovati, andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa. Ci doteremo di ulteriori Digital board mancanti e di alcuni minimi accessori che andranno ad integrare i monitor già presenti nell'Istituto. Andremo ad arricchire la dotazione di device con quelli che la scuola ha già acquistato grazie ai finanziamenti precedenti e che, dopo il periodo emergenziale, sono tornati nell'istituto: in questo modo potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie. Sarà ampliata la dotazione di dispositivi personali (PC portatili Windows), che potranno essere posti su carrelli mobili, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. A questa riconfigurazione delle aule si aggiungeranno le Aule tematiche a disposizione di tutte le classi dell'Istituto. Per l'aula dedicata ai Linguaggi acquisteremo set per la creazione di contenuti digitali originali (stazione web radio/podcast, laboratorio digitale per le lingue) e software dedicati; per l'aula dedicata alle Espressioni e metaverso, acquisteremo set per la creatività (stop motion, dispositivo Odra, visori, Minecraft Education e altri software dedicati); prevediamo inoltre un' aula Maker faire per sviluppare creatività, problem-solving e un approccio pratico ed esperienziale alla conoscenza, e, essendo già dotati di set di robotica educativa, stampanti e scanner 3D, la andremo ad implementare con qualche accessorio/arredo. I software dovranno far riferimento a un d. b. EU. I fornitori dovranno garantire assistenza e formazione. Per coinvolgere maggiormente gli alunni si curerà l'aspetto cromatico degli ambienti, la pannellistica e lo standing come mezzo potente per comunicare in chiave creativa.

**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 fissa scuola Primaria tempo normale connected learning	1	Digital board, 4 pc notebook già presenti. Ambienti virtual classroom e cloud, software elaborazione testi, presentazioni, calcolo, mappe, storytelling, gamification non presenti	Tavoli e arredi per making specifici per le STEAM, banchi di lavoro modulari che permettano maggiore flessibilità e rapida riconfigurazione dei diversi setting d'aula.	Creare le condizioni per rendere l'aula scolastica un ambiente operativo di apprendimento legato ad una flessibile distribuzione delle postazioni e con la disponibilità di nuovi strumenti multimediali
Aula fissa scuola Primaria tempo normale connected learning	2	Digital board, 4 pc notebook già presenti. Ambienti virtual classroom e cloud, software elaborazione testi, presentazioni,	Tavoli e arredi per making specifici per le STEAM, banchi di lavoro modulari che permettano maggiore flessibilità e rapida riconfigurazione dei diversi	Creare le condizioni per rendere l'aula scolastica un ambiente operativo di apprendimento legato ad una flessibile distribuzione delle postazioni e con la

<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>
		calcolo, mappe, storytelling, gamification non presenti	setting d'aula.	disponibilità di nuovi strumenti multimediali
Aula fissa scuola Primaria tempo normale connected learning	3	4 PC notebook già presenti. Digital board, ambienti virtual classroom e cloud, software elaborazione testi, presentazioni, calcolo, mappe, storytelling, gamification non presenti	2 tavoli modulari con 6 postazioni ciascuno completi di sedie resistenti e colorate già presenti. 2 tavoli modulari con 6 postazioni da acquistare	Creare le condizioni per rendere l'aula scolastica un ambiente operativo di apprendimento legato ad una flessibile distribuzione delle postazioni e con la disponibilità di nuovi strumenti multimediali
Aula fissa scuola Primaria tempo normale connected learning	4	Digital board, 4 pc notebook già presenti. Ambienti virtual classroom e cloud, software elaborazione testi, presentazioni, calcolo, mappe, storytelling, gamification non presenti	Tavoli e arredi per making specifici per le STEAM, banchi di lavoro modulari che permettano maggiore flessibilità e rapida riconfigurazione dei diversi setting d'aula.	Creare le condizioni per rendere l'aula scolastica un ambiente operativo di apprendimento legato ad una flessibile distribuzione delle postazioni e con la disponibilità di nuovi strumenti multimediali
Aula fissa scuola Primaria tempo normale connected learning	5	Digital board, 4 pc notebook già presenti. Ambienti virtual classroom e cloud, software elaborazione testi, presentazioni, calcolo, mappe, storytelling, gamification non presenti	Tavoli e arredi per making specifici per le STEAM, banchi di lavoro modulari che permettano maggiore flessibilità e rapida riconfigurazione dei diversi setting d'aula.	Creare le condizioni per rendere l'aula scolastica un ambiente operativo di apprendimento legato ad una flessibile distribuzione delle postazioni e con la disponibilità di nuovi strumenti multimediali
Aula fissa scuola Primaria tempo pieno connected learning	6	Digital board, 4 pc notebook già presenti. Ambienti virtual classroom e cloud, software elaborazione testi, presentazioni, calcolo, mappe, storytelling, gamification non presenti	24 nuovi banchi modulari completi di sedie resistenti già presenti.	Creare le condizioni per rendere l'aula scolastica un ambiente operativo di apprendimento legato ad una flessibile distribuzione delle postazioni e con la disponibilità di nuovi strumenti multimediali
Aula fissa scuola Primaria tempo normale connected learning	7	Digital board, 4 pc notebook già presenti. Ambienti virtual classroom e cloud, software elaborazione testi, presentazioni, calcolo, mappe,	24 nuovi banchi modulari completi di sedie resistenti già presenti.	Creare le condizioni per rendere l'aula scolastica un ambiente operativo di apprendimento legato ad una flessibile distribuzione delle postazioni e con la disponibilità di nuovi

<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>
		storytelling, gamification non presenti		strumenti multimediali
Aula fissa scuola Primaria tempo normale connected learning	8	Digital board, 4 pc notebook già presenti. Ambienti virtual classroom e cloud, software elaborazione testi, presentazioni, calcolo, mappe, storytelling, gamification non presenti	24 nuovi banchi modulari completi di sedie resistenti già presenti.	Creare le condizioni per rendere l'aula scolastica un ambiente operativo di apprendimento legato ad una flessibile distribuzione delle postazioni e con la disponibilità di nuovi strumenti multimediali
Aula fissa scuola Primaria tempo normale connected learning	9	Digital board, 4 pc notebook già presenti. Ambienti virtual classroom e cloud, software elaborazione testi, presentazioni, calcolo, mappe, storytelling, gamification non presenti	24 nuovi banchi modulari completi di sedie resistenti già presenti.	Creare le condizioni per rendere l'aula scolastica un ambiente operativo di apprendimento legato ad una flessibile distribuzione delle postazioni e con la disponibilità di nuovi strumenti multimediali
Aula fissa scuola Primaria tempo normale connected learning	10	Digital board, 4 pc notebook già presenti. Ambienti virtual classroom e cloud, software elaborazione testi, presentazioni, calcolo, mappe, storytelling, gamification non presenti	24 nuovi banchi modulari completi di sedie resistenti già presenti.	Creare le condizioni per rendere l'aula scolastica un ambiente operativo di apprendimento legato ad una flessibile distribuzione delle postazioni e con la disponibilità di nuovi strumenti multimediali
Aula fissa scuola Primaria tempo normale connected learning	11	Digital board, 4 pc notebook già presenti. Ambienti virtual classroom e cloud, software elaborazione testi, presentazioni, calcolo, mappe, storytelling, gamification non presenti	24 nuovi banchi modulari completi di sedie resistenti già presenti.	Creare le condizioni per rendere l'aula scolastica un ambiente operativo di apprendimento legato ad una flessibile distribuzione delle postazioni e con la disponibilità di nuovi strumenti multimediali
Aula fissa Scuola Secondaria 1 grado soluzione connected learning per una rapida riconfigurazione dei diversi setting che supportino l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative	12	Digital board e webcam presenti. Ambienti virtual classroom, cloud, 6 pc, software elaborazione testi, presentazioni, calcoli, mappe, storytelling, gamification, laboratori	Da acquistare arredi modulari per una maggiore flessibilità e rapida riconfigurazione dei diversi setting d'aula per l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili per max 24	Favorire l'apprendimento attivo degli alunni, attraverso pluralità di percorsi, promuovendo un approccio collaborativo e significativo, motivazione, benessere emotivo, peer learning, problem solving

<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>
e variabili		interattivi da acquistare.	alunni	
Aula fissa Scuola Secondaria 1 grado soluzione connected learning per una rapida riconfigurazione dei diversi setting che supportino l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili.	13	Digital board e webcam presenti. Ambienti virtual classroom, cloud, 6 pc, software elaborazione testi, presentazioni, calcoli, mappe, storytelling, gamification, laboratori interattivi da acquistare.	Da acquistare arredi modulari per una maggiore flessibilità e rapida riconfigurazione dei diversi setting d'aula per l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili per max 24 alunni	Favorire l'apprendimento attivo degli alunni, attraverso pluralità di percorsi, promuovendo un approccio collaborativo e significativo, motivazione, benessere emotivo, peer learning, problem solving
Aula fissa Scuola Secondaria 1 grado soluzione connected learning per una rapida riconfigurazione dei diversi setting che supportino l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili.	14	Digital board e webcam presenti. Ambienti virtual classroom, cloud, 6 pc, software elaborazione testi, presentazioni, calcoli, mappe, storytelling, gamification, laboratori interattivi da acquistare.	Arredi modulari che permettano maggiore flessibilità e rapida riconfigurazione dei diversi setting d'aula per l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili per max 24 alunni presenti	Favorire l'apprendimento attivo degli alunni, attraverso pluralità di percorsi, promuovendo un approccio collaborativo e significativo, motivazione, benessere emotivo, peer learning, problem solving
Aula fissa Scuola Secondaria 1 grado soluzione connected learning per una rapida riconfigurazione dei diversi setting che supportino l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili.	15	Digital board e webcam presenti. Ambienti virtual classroom, cloud, 6 pc, software elaborazione testi, presentazioni, calcoli, mappe, storytelling, gamification, laboratori interattivi da acquistare.	Arredi modulari che permettano maggiore flessibilità e rapida riconfigurazione dei diversi setting d'aula per l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili per max 24 alunni presenti	Favorire l'apprendimento attivo degli alunni, attraverso pluralità di percorsi, promuovendo un approccio collaborativo e significativo, motivazione, benessere emotivo, peer learning, problem solving
Aula fissa Scuola Secondaria 1 grado soluzione connected learning per una rapida riconfigurazione dei diversi setting che supportino l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili.	16	Digital board e webcam presenti. Ambienti virtual classroom, cloud, 6 pc, software elaborazione testi, presentazioni, calcoli, mappe, storytelling, gamification, laboratori interattivi da acquistare.	Arredi modulari che permettano maggiore flessibilità e rapida riconfigurazione dei diversi setting d'aula per l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili per max 24 alunni presenti	Favorire l'apprendimento attivo degli alunni, attraverso pluralità di percorsi, promuovendo un approccio collaborativo e significativo, motivazione, benessere emotivo, peer learning, problem solving
Aula fissa Scuola Secondaria 1 grado soluzione connected learning per una rapida riconfigurazione dei diversi setting che supportino l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili.	17	Digital board e webcam presenti. Ambienti virtual classroom, cloud, 6 pc, software elaborazione testi, presentazioni, calcoli, mappe, storytelling, gamification, laboratori interattivi da acquistare.	Arredi modulari che permettano maggiore flessibilità e rapida riconfigurazione dei diversi setting d'aula per l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili per max 24 alunni presenti	Favorire l'apprendimento attivo degli alunni, attraverso pluralità di percorsi, promuovendo un approccio collaborativo e significativo, motivazione, benessere emotivo, peer learning, problem solving

<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>
Aula dei Linguaggi: ambiente 4.0 connected learning per una rapida riconfigurazione dei diversi setting d'aula e con spazi dedicati alle diverse attività e fornite di strumentazioni specifiche.	18	Digital board, webcam, 24 pc, postazione web radio/podcast, laboratorio lingue, virtual classroom e cloud, software elaborazione testi, presentazioni, per mappe, storytelling non presenti	Banchi e sedie modulari e morbide per 24 alunni per la riconfigurazione dei diversi setting d'aula e arredi funzionali alle diverse attività, comprese produzione, registrazione e debate.	Apprendimento attivo, per un approccio collaborativo e significativo, in un ambiente produttivo e stimolante che sviluppi competenze comunicative e consolidi le abilità cognitive e metacognitive.
Aula Espressività e Metaverso: ambiente 4.0 connected learning per una riconfigurazione dei diversi setting d'aula e con spazi dedicati alle diverse attività e fornite di strumentazioni specifiche.	19	Digital board presente. Webcam, 24 pc, carrello mobile, set visori, virtual classroom e cloud, software dedicati per grafica/ montaggio video, set per la creatività e ambienti virtuali da acquistare	Banchi modulari per 24 alunni che permettano la riconfigurazione dei diversi setting d'aula e contenitori e arredi funzionali alle diverse attività da acquistare	Apprendimento attivo, per un approccio collaborativo e significativo, in un ambiente produttivo e stimolante che sviluppi competenze espressive e digitali e consolidi le abilità metacognitive.
Aula Maker faire: ambiente STEAM & Coding connected learning con spazi dedicati alle diverse attività e fornite di strumentazioni specifiche.	20	Digital board, 6 pc, stampanti e scanner 3D, set per la robotica accessori e relativi presenti. Carrello mobile, software dedicati, microscopio digitale, filamenti e webcam da acquistare	Tavoli e arredi per making specifici per le STEAM da acquistare. Sono presenti banchi di lavoro modulari per una maggiore flessibilità ed una rapida riconfigurazione dei diversi setting d'aula.	Apprendimento attivo per un approccio collaborativo e significativo, in un ambiente produttivo e stimolante che sviluppi competenze nel problem solving, know how, digitali e abilità metacognitive.

### **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, implementare e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo, per arrivare a potenziare all'interno di ciascun'aula anche il problem posing e il problem solving. Andremo poi a potenziare le competenze digitali, consentendo l'accesso attivo e critico alle risorse digitali per apprendere un modo di accedere al digitale e di viverlo in modo consapevole e sicuro. Le aule 4.0, integrate con l'ambiente digitale di apprendimento, miglioreranno sia il processo di apprendimento che la sua valutazione in chiave formativa e motivazionale. Lo scopo è quello di favorire ambienti attivi e collaborativi, utilizzando una didattica personalizzata, favorire l'apprendimento attivo di studentesse e studenti con una pluralità di percorsi e approcci, l'apprendimento collaborativo, l'interazione sociale fra studenti e docenti, la motivazione ad apprendere e il benessere emotivo, il peer learning, il problem solving, la co-progettazione, l'inclusione e la personalizzazione della didattica, il prendersi cura dello spazio della propria classe. In questo modo si potranno consolidare le abilità cognitive e metacognitive (pensiero critico, pensiero creativo, imparare ad imparare); abilità sociali ed emotive (empatia, responsabilità e collaborazione); abilità pratiche e fisiche (uso corretto di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale). La produzione di contenuti digitali che metteremo in atto comporta un bagaglio di competenze e strumenti molto articolato e complesso e richiede competenze adeguate, che vanno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Occorrono competenze tecnologiche e operative, logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. L'aspirazione è quella di trasformare i nostri alunni, da consumatori a "produttori" di contenuti e architetture digitali. Una delle sfide formative che abbiamo davanti è infine relativa allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazione complessa e strutturata, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale.

### **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 d'apprendimento. Le tecnologie prescelte sono pensate per supportare l'apprendimento esperienziale e creare esperienze di didattica ibrida. Tale approccio potrebbe essere utilizzato anche per includere gli alunni che non potranno essere in classe, o che saranno costretti ad assentarsi per lunghi 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 ciascun alunno. Andremo a promuovere attività per la prevenzione del divario di genere attraverso la robotica e le metodologie STEAM. Inoltre rafforzare azioni di contrasto al bullismo e al cyberbullismo con periodici momenti di confronto tra classi aperte e incrociate, per consolidare una maggiore consapevolezza e responsabilità negli alunni anche tramite la metodologia della 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

Fondamentale il ruolo della D.S. nel promuovere il cambiamento negli ambienti di apprendimento e sperimentare nuove disposizioni spaziali della classe con nuove metodologie didattiche. Verranno coinvolti i docenti e il personale ATA per favorire un comune senso di appartenenza d'Istituto basato su scelte condivise. La D.S. come referente di progetto ha già individuato e incaricato il gruppo di lavoro, composto da diverse figure professionali. Il gruppo di progettazione nella fase iniziale ha effettuato un'autovalutazione di mappatura delle aree da migliorare; è seguita una ricognizione degli spazi e delle attrezzature già in dotazione, ottenute con precedenti finanziamenti, in modo tale da trasformare e/o attrezzare ulteriori aule rispetto al target minimo previsto di 19 ambienti. L'organizzazione e la gestione degli incontri e le attività consisteranno nella produzione di documenti di testo, videoconferenze e un puntuale calendario di lavoro con la condivisione delle risorse.

### 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

Questa nuova visione della didattica necessita di competenze diffuse: sarà previsto un momento forte di formazione iniziale allargata a tutto il personale dell'istituto, seguito da percorsi di formazione continua, sia esterna che interna, per tutti i docenti della scuola. Parte delle tecnologie individuate, si basano su risorse formative per docenti e alunni messe liberamente a disposizione dai produttori. Nel corso dell'anno 2023 andremo a prevedere momenti di formazione che verranno intensificati a partire dal 2024/2025. Si potrà in questo modo usufruire e condividere materiali, destinati a docenti e alunni e disporre di un bagaglio gratuito di risorse ed esperienze condivise da cui partire.

## 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	950

## 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	19	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%		90.043,67 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		30.014,55 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		15.007,27 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		15.007,27 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			150.072,76 €	

## 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**

24/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.