



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

VALENZA P. E R. BORSELLINO

### Codice meccanografico

ALIC838001

### Città

VALENZA

### Provincia

ALESSANDRIA

## Legale Rappresentante

### Nome

MAURIZIO PRIMO

### Cognome

CARANDINI

### Codice fiscale

CRNMZP60P14Z326N

### Email

dirigentescolastico@smpascoli.191.it

### Telefono

3394632737

## Referente del progetto

### Nome

Maurizio Primo

### Cognome

CARANDINI

### Email

dirigentescolastico@smpascoli.191.it

### Telefono

3394632737

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

D64D22004020006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-18379

#### Titolo progetto

RITORNO AL FUTURO

#### Descrizione progetto

Grazie ai fondi PNRR Piano Scuola 4.0 intendiamo realizzare, all'interno dell'istituto ambienti di apprendimento innovativi, che ci permettano di andare anche oltre a quello che è il semplice spazio fisico, aprendoci a una dimensione "on-life". Il target, come previsto da bando. È di metà delle aule tra scuola primaria e scuola secondaria di I grado. In realtà, confidiamo di oltrepassare detto limite. 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, e in alcune aule dedicate si agirà sull'acquisizione di arredi che permettono la rimodulazione agile del setting delle aule anche di ora in ora. Agli arredi esistenti e ai setting di aula rinnovati, andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa. Completeremo la dotazione di base delle aule con alcune Digital board - che andranno ad integrare quelle già presenti nell'istituto e a posizionare in quegli ambienti attualmente sprovvisti di una superficie digitale di fruizione collettiva - supportate da accessori per videoconferenza, software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali (stazione video, stazione podcast, stop motion). Le aule saranno dotate inoltre di postazioni totem/leggio utili ai docenti e agli studenti. 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, la salvaguardia e la protezione degli stessi, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. In tutte le aule saranno previste dotazioni STEM di base, per potenziare a largo raggio creatività, capacità di problem-solving e, in alcuni casi, anche competenze disciplinari più strettamente legate alle STEM. Andremo poi ad acquisire una serie di dotazioni mobili: - Laboratori linguistici multimediali mobili - Laboratori scientifici mobili - Dotazioni per la realtà virtuale/aumentata a disposizione delle classi

#### Data inizio progetto prevista

08/03/2023

#### 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'analisi preliminare ha visto all'opera il gruppo di lavoro nella sua interezza con un focus dettagliato sui libri dell'inventario del nostro istituto che, negli ultimi anni, con finanziamenti propri e derivanti da progetti si è dotato di attrezzature e dispositivi che saranno integrati nei nuovi ambienti: - monitor interattivi multimediali - laboratori linguistici multimediali - laboratori di informatica - pc portatili - pc portatili con box carica pc - laboratori scientifici dotati di microscopi elettronici - D.Or. Station - la stazione della didattica orientativa - Golden house - Supporti digitali per audio video

## 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 i finanziamenti di cui al presente progetto si intendono realizzare e integrare i seguenti ambienti di apprendimento: - totem/leggii in ogni classe - tavolette e penne grafiche - tablet - box carica tablet - laboratori scientifici mobili - monitor interattivi ove mancanti - migliorie su rete interna - arredi per strutture mobili all'interno delle classi e spazi comuni - sistemi per la realtà virtuale e la realtà aumentata - sistemi per la audio-video conferenza

**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 didattica	30	Totem/leggio	nessun arredo previsto	Migliorare l'acquisizione delle competenze in uscita
Laboratorio scientifico mobile	2	kit laboratoriale scientifico attrezzato per le analisi	nessun arredo previsto	Migliorare l'acquisizione delle competenze in uscita
Aula didattica	5	Monitor interattivo multimediale	Nessun arredo previsto	Migliorare l'acquisizione delle competenze in uscita
Aula informatica	3	migliorie rete interna dedicata alla didattica	Nessun arredo previsto	Migliorare l'acquisizione delle competenze in uscita
Aule didattiche speciali	6	Tablet	Arredi dedicati con particolare riferimento	Migliorare l'acquisizione delle competenze in uscita

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
			all'inclusione	
Aula didattica speciale	3	Visori e sistemi per la realtà aumentata e la realtà virtuale	Nessun arredo previsto	Migliorare l'acquisizione delle competenze in uscita
Aula conferenza	3	Kit per audio e video conferenza	Nessun arredo previsto	Potenziare le attività a distanza per studenti e docenti

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

La trasformazione degli ambienti prevede una ovvia trasformazione dell'asset didattico. In quest' ottica il progetto mira a creare i presupposti per mettere in atto un' innovazione trasferibile e sostenibile dove ogni idea concorre al ripensare il modello di scuola affinché possa rispondere alle esigenze di una società della conoscenza in rapida evoluzione. La spinta all' innovazione e l' utilizzo degli strumenti digitali in classe connessi ad internet garantiscono la creazione di materiale scolastico multimediale. I docenti possono realizzare unità didattiche interattive per stimolare e accompagnare i ragazzi verso l' utilizzo efficiente e responsabile delle risorse e assicurare un apprendimento produttivo. Gli alunni possono interagire, modificare o creare a loro volta del nuovo contenuto analizzando le fonti messe a disposizione dal vasto mondo del web, possono creare documentazione da poter utilizzare offline (e-book) o online (web-book).Le attività di insegnamento/apprendimento saranno contaminate dal progetto in essere con particolare riferimento alle competenze in uscita degli studenti. Non si tratterà di eliminare la didattica "tradizionale" bensì di integrarla con l'ausilio e l'inserimento di dotazione digitali e arredi significativi.

### **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.**

Fondamentale è pensare ad una nuova organizzazione spaziale delle aule in ambienti di apprendimento multimediali per migliorare il livello di apprendimento nelle diverse discipline di studio e garantire a tutti gli studenti pari opportunità di sviluppo delle capacità e potenzialità individuali. In tale direzione è senz'altro utile, anche in coerenza con quanto esplicitato nelle linee guida definite dal MI e del Merito, favorire un modello di processo didattico innovativo che utilizzi le tecnologie digitali che possa garantire agli alunni un apprendimento di tipo personalizzato, autonomo e soprattutto collaborativo in cui ogni alunno possa diventare protagonista della propria formazione. Le tecnologie della comunicazione e delle relazioni devono essere, in linea con quanto stabilito dall'Obiettivo 5 dell'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile, strumenti per facilitare l'empowerment delle ragazze e delle giovani donne e non causarne un'ulteriore esclusione.

### **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**

Si possono considerare stakeholder del progetto tutti i soggetti presenti nel contesto che hanno una "posta" (stake) in gioco, ovvero: chi ha un INTERESSE specifico sul quale il progetto potrebbe avere un certo impatto (positivo o negativo) chi è in grado di esercitare un POTERE sul progetto, ovvero di condizionare (in modo positivo o negativo) l'esito dello stesso o il suo svolgimento in funzione del proprio Interesse specifico. Il gruppo di progettazione, già in essere quale strategia organizzativa di istituto, opera e opererà tenendo conto della realtà scolastica e del capitale umano in essa rappresentato. Il crono programma prevede incontri a cadenza quindicinale e ove opportuno settimanale. Grande attenzione viene data ai temi dell'inclusione e delle pari opportunità forti dello slogan del nostro istituto: una scuola un luogo dove le cose accadono.

### **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**

Si possono considerare stakeholder del progetto tutti i soggetti presenti nel contesto che hanno una "posta" (stake) in gioco, ovvero: chi ha un INTERESSE specifico sul quale il progetto potrebbe avere un certo impatto (positivo o negativo) chi è in grado di esercitare un POTERE sul progetto, ovvero di condizionare (in modo positivo o negativo) l'esito dello stesso o il suo svolgimento in funzione del proprio Interesse specifico. Il gruppo di progettazione, già in essere quale strategia organizzativa di istituto, opera e opererà tenendo conto della realtà scolastica e del capitale umano in essa rappresentato. Il crono programma prevede incontri a cadenza quindicinale e ove opportuno settimanale. Grande attenzione viene data ai temi dell'inclusione e delle pari opportunità forti dello slogan del nostro istituto: una scuola un luogo dove le cose accadono.

## **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	600

## 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	24	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%		122.579,33 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		35.022,66 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		17.511,33 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		0,00 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				175.113,32 €

## 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**

09/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.