



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 GABELLI MISTERBIANCO

### Codice meccanografico

CTIC89000R

### Città

MISTERBIANCO

### Provincia

CATANIA

## Legale Rappresentante

### Nome

Adriana

### Cognome

Battaglia

### Codice fiscale

BTTDRN67R48C351U

### Email

adriana67it@yahoo.it

### Telefono

3666422811

## Referente del progetto

### Nome

Adriana

### Cognome

Battaglia

### Email

adriana67it@yahoo.it

### Telefono

3666422811

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

B24D22003910006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-24726

#### Titolo progetto

AttivaMente a scuola

#### Descrizione progetto

Il progetto prevede una radicale innovazione pedagogico-didattica e organizzativa, da attuare attraverso una trasformazione degli ambienti scolastici e della pratica di insegnamento. L'obiettivo è quello di trasformare gli alunni in soggetti attivi, motivati e concretamente partecipi della costruzione del loro sapere al fine di migliorare il loro rendimento scolastico.

#### 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.).

Durante gli ultimi anni l'istituto ha intrapreso un percorso di trasformazione dei propri spazi, nonché delle metodologie didattiche alla base dell'offerta formativa, grazie sempre ad un maggiore utilizzo delle tecnologie didattiche digitali. Tale processo, reso possibile grazie ai diversi piani di investimento finanziati dall'Unione Europea o direttamente dal ministero competente, ha attivato un circolo virtuoso che si intende alimentare grazie alla presente proposta di progetto, la quale pone le sue basi sugli spazi e sulle dotazioni tecnologiche presenti allo stato attuale. Più specificamente la scuola è dotata di: - numero di plessi: 2 (Plesso Galimberti : Scuola dell'Infanzia - 9 sezioni e Plesso Centrale: Scuola Primaria - 25 classi e Secondaria di I° grado - 16 classi) - numero classi: 41 tutte dotate di tecnologie digitali quali pannelli touch con sistemi android integrati e connessi in rete , PC portatili - numero laboratori di PC fissi per attività multidisciplinari: 1 - numero laboratori di PC mobili per attività multidisciplinari: 1 - numero laboratori linguistici mobili per attività in aula (secondo il paradigma delle "classi laboratorio"): 1 - numero di dispositivi individuali (portatili ) : 45

## 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 ambienti di apprendimento innovativi dotati di Schermo digitale e dispositivi per la possibile fruizione di lezioni anche a distanza e in videoconferenza, dotati di setting modulare per consentire riconfigurazioni . Alcune di queste aule saranno equipaggiate con dispositivi per la promozione di lettura e scrittura, per la fruizione di contenuti attraverso la realtà virtuale e aumentata, lo studio delle STEM, l'integrazione tra l'aula fisica e ambienti virtuali. Le finalità didattiche sono quelle di promuovere l'apprendimento attivo con una pluralità di percorsi e di approcci, un'interazione sociale degli studenti/docenti verso un apprendimento collaborativo, al fine di favorire una miglior motivazione ad apprendere e di incrementare i processi di inclusione e di personalizzazione della didattica

### 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.)
Realtà virtuale e realtà aumentate in classe grazie ai kit visori	2	12 KIT da 5 visori ciascuno (totale: 30 visori da allocare in 6 classi), dotati di specifici software ptenuiti didattici immersivi ed interattivi	Arredi modulari, funzionali al corretto utilizzo delle dotazioni tecnologiche, usati al fine di creare un setting educativo flessibile.	consentire agli alunni di apprendere secondo modalità reticolari, associative ed immersive, in connessione con il mondo virtuale
Realtà aumentata in classe o nell'ambiente multidimensionale grazie al sistema zspace	2	Sistema zspace inspire, software contenitori con migliaia di modelli e di attività didattiche e software di modellizzazione 3D semplificato + attrezzatura	Arredi modulari, funzionali al corretto utilizzo delle dotazioni tecnologiche, usati al fine di creare un setting educativo flessibile.	L'uso della tecnologia di realtà virtuale nell'aula fornirà agli studenti un'esperienza di apprendimento più immersiva e interattiva,

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		per presentazione in classe delle attività		stimolando il loro interesse e focalizzando la loro attenzione.
Sistema digitale per l'ascolto immersivo di contenuti audio in lingua originale	2	Un sistema digitale per l'ascolto immersivo di contenuti audio in lingua originale, composto da due kit (per altrettanti classi) ciascuno dei quali copre le esigenze di 15 studenti.	Arredi modulari, funzionali al corretto utilizzo delle dotazioni tecnologiche, usati al fine di creare un setting educativo flessibile.	Il sistema si presta a molteplici utilizzi: a) Laboratori linguistici in classe, b) ascolto immersivo di contenuti multimediali in aula, c) attività con alunni BES o DSA
Sistema interattivo per la realizzazione di ambienti di fruizione di contenuti multidisciplinari in aula	2	Sistema di videoproiezione mobile ed interattiva in aula comprensivo di KIT di fruizione dei contenuti audio immersivi	Arredi modulari, funzionali al corretto utilizzo delle dotazioni tecnologiche, usati al fine di creare un setting educativo flessibile.	supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri studenti verso la creatività, la collaborazione, la ricerca e la sperimentazione
Sistema per la creazione di un ambiente di lettura e scrittura, nonché di arti grafiche e tecnologia	2	12 KIT da 4 Pad ciascuno, attrezzati di software per le attività di lettura e scrittura attiva su contenuti didattici. Il sistema supporta anche attività di disegno artistico e tecnico.	Arredi modulari, funzionali al corretto utilizzo delle dotazioni tecnologiche, usati al fine di creare un setting educativo flessibile.	supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri studenti verso la comprensione e sintesi dei testi e la creazione di grafica artistica e tecnica
Multimedialità in classe grazie ai tavoli interattivi touch	2	Tavoli interattivi touch con android integrato, connessi ad alta velocità alla rete internet per accedere ai contenuti digitali presenti in rete	Arredi modulari, funzionali al corretto utilizzo delle dotazioni tecnologiche, usati al fine di creare un setting educativo flessibile.	supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri studenti, anche BES e DSA, verso la creatività, la collaborazione, la ricerca e la sperimentazione
Ambienti multidisciplinari STEAM	3	Kit per attività di Robotica, Coding, Modellazione 3D, dotato di arredi specifici (tavoli modulari, divanetti, tavoli per esercitazioni)	E' prevista un'area per attività di progettazione e design costituita da arredi modulari, un'area di brainstorming costituita da divani/pouf e un'area per attività di testing con tavoli ribaltabili	Creare un ambiente dall'utilizzo molto flessibile in cui poter realizzare la flipped classroom, le classi scomposte, le attività laboratoriali per la ricerca e la sperimentazione in varie discipline
Videoconferenza in aula	1	Kit per la realizzazione di lezioni in videoconferenza. Consente l'inclusione degli	Arredi modulari, funzionali al corretto utilizzo delle dotazioni	Consentire agli alunni di apprendere secondo modalità reticolari,

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		studenti in DAD attraverso un sistema innovativo ed avanzato che integra perfettamente l'attività d'aula con l'este	tecnologiche, usati al fine di creare un setting educativo flessibile.	associative ed immersive, in connessione con il mondo virtuale
Ambiente multidisciplinare per la personalizzazione e lo sviluppo delle competenze di base	3	Ambiente dedicato al recupero delle competenze di base, dotato di arredi modulari, notebook per gli studenti, stazione di ricarica, pannello interattivo e piattaforma di condivisione dei contenuti	È caratterizzato da arredi modulari in grado di riconfigurarsi per la creazione di gruppi/aree di lavori differenziate. Tavolo per esercitazioni e tribunetta	Consente agli alunni di potenziare e sperimentare l'accrescimento delle competenze di base stimolando l'attività collaborativa mediante piattaforme e spazi di condivisione dei prodotti digitali
Ambiente di disegno con dotazioni digitali	1	un monitor touch e un tavolo interattivo per la erogazione e la fruizione dei contenuti multimediali	Arredi modulari, funzionali al corretto utilizzo delle dotazioni tecnologiche, usati al fine di creare un setting educativo flessibile.	supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri studenti verso la creazione di grafica artistica e tecnica
Ambiente multidisciplinare per la personalizzazione e lo sviluppo delle competenze	2	Ambiente dedicato al recupero delle competenze di base con -PC per studenti - un monitor touch	Tavoli studente per setting dell'ambiente	Consente agli aluConsente agli alunni di potenziare e sperimentare l'accrescimento delle compenni di potenziare e sperimentare l'accrescimento delle competenze multidisciplinari stimolando l'attività
Ambiente didattico digitale di elettro musica per la composizione e l'ascolto di brani musicali (stazione montaggio audio)	1	Un monitor touch e una stazione di composizione di musica elettronica composta da elaboratore+scheda audio professionale + software per la composizione + strumenti digitali	Tavoli modulari per setting flessibile	Consentire agli alunni di accrescere le competenze musicali attraverso l'utilizzo di strumenti digitali

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

Al fine di favorire un progressivo inserimento nella didattica ordinaria di nuove metodologie tali da consentire un apprendimento disciplinare duraturo e consapevole, verrà implementata una gestione flessibile degli spazi e del tempo scuola. Pertanto verrà potenziata una rotazione delle classi nelle aule tematiche, in base alle materie e agli argomenti affrontati. In occasione di momenti qualificanti delle stesse (competizioni di debate, dimostrazioni in ambiente laboratoriale, didattica esperienziale) verranno messe in atto strategie che superino la rigida scansione dell'orario scolastico tradizionale anche protraendo l'orario di apertura del plesso anche in orario pomeridiano. Si cercherà di potenziare la didattica On life: scuola che si arricchisce degli strumenti digitali mantenendo contesti di apprendimento reali, divenendo quindi uno spazio diffuso di apprendimento, anche attraverso luoghi aumentati per esperienze, come ad esempio i laboratori e i musei, che potranno essere visitati attraverso i numerosi archivi digitali messi a disposizione dal web. Verranno inoltre utilizzate piattaforme specifiche, non solo per la fruizione, ma anche per la costruzione di saperi on line. Verrà promosso e privilegiato l'utilizzo di tutte metodologie innovative, dalla peer to peer education alla IBSE methodology.

### **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 progetto, nel potenziare la collaborazione tra pari e il "protagonismo" degli studenti nell'utilizzo degli strumenti didattici favorirà, già in fase di progettazione, una facilitazione alla lettura e alla scrittura, all'apprendimento della matematica e delle lingue mediante piattaforme dedicate e software. Tali metodologie e strumenti favoriscono l'abbattimento delle barriere che ostacolano un'effettiva inclusione, permettendo a ciascun studente di utilizzare il proprio personale stile di apprendimento al fine di sviluppare più proficuamente le competenze. Tutto questo, per essere pienamente realizzato, prevede un "ripensamento" del setting di apprendimento, per cui gli arredi dell'intero istituto saranno riadattati in modo funzionale ai cambiamenti previsti.

### **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**

Incontri periodici da remoto e/o in presenza, condivisione materiali in drive,

### **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

Programmazione dell'utilizzo delle aule tematiche tramite calendario condiviso; riprogrammazione delle discipline e delle attività laboratoriali mediante confronto a livello di dipartimenti, ripensamento degli strumenti didattici mediante i quali ottenere i traguardi formativi previsti.

## 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	22	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%		104.645,36 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		34.881,77 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		17.440,88 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		17.440,88 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				<b>174.408,89 €</b>

## 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**

28/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.