



Ministero dell'Istruzione e del Merito  
Unità di missione per il Piano nazionale di ripresa e resilienza



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU

FUTURA  
PNRR ISTRUZIONE

LA SCUOLA  
PER L'ITALIA DI DOMANI



Italiadomani  
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

BENIAMINO GIGLI

### Codice meccanografico

MCIC83200A

### Città

RECANATI

### Provincia

MACERATA

## Legale Rappresentante

### Nome

ERMANNNO

### Cognome

BRACALENTE

### Codice fiscale

BRCRNN70L14F632B

### Email

mcic83200a@istruzione.it

### Telefono

0717571477

## Referente del progetto

### Nome

Barbara

### Cognome

Vignoni

### Email

barbara.vignoni@icgigli.edu.it

### Telefono

3405545781

MCIC83200A - A628498 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0001264 - 16/02/2023 - IV.2 - U

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

E24D22002940006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-20636

#### Titolo progetto

Navighiamo verso il Futuro

#### Descrizione progetto

Il progetto prevede di trasformare le aule dell'Istituto Scolastico in ambienti di apprendimento digitali, innovativi, flessibili e facilmente modificabili nell'aspetto a seconda dell'attività che si propone alla classe. In particolare il progetto prevede di acquistare cabinet per stoccaggio e ricarica laptop carrelli dotati di ruote e con 25 postazioni di ricarica, 12 computer portatili in modo da digitalizzare tutte le classi dell'Istituto Comprensivo "B. Gigli". Un carrello verrà condiviso tra due classi. Verranno acquistati alcuni tablet nei plessi che ne sono sprovvisti per facilitare l'inclusione. Si pensa di acquistare software e applicazioni utili alla didattica come anche un software di gestione dei dispositivi stessi da remoto da parte dell'insegnante. Per la scuola primaria verranno acquistati alcuni arredi quali armadi o casellari per riporre il materiale degli alunni e rendere più agevole la mobilità dei bambini all'interno dell'aula. Gli arredi modulari già in dotazione alla scuola ed i nuovi strumenti digitali permetteranno un utilizzo flessibile degli spazi per un apprendimento che vede lo studente sempre più partecipe ed attivo nell'acquisizione di nuove competenze. Nella scuola secondaria di primo grado si prevede di attuare due tipi di interventi che vanno a integrare la dotazione di spazi (aule didattiche) e attrezzature già esistenti nel plesso acquistati con bandi PNSD. Si prevede l'allestimento di 8 classi dotate delle seguenti attrezzature: n 1 cabinet per stoccaggio e ricarica computer laptop condiviso tra due classi n 12 computer laptop con processore. Inoltre si prevede di attrezzare 4 aule che integrino gli spazi innovativi attualmente in uso. In tal senso gli interventi sono finalizzati a dotare la scuola di aule dedicate che consentano la progressiva conversione della didattica verso un'organizzazione di tipo "DADA" (didattica per ambienti di apprendimento). Il progetto prevede l'allestimento di: Aula dedicata all'insegnamento della lingua straniera dotata di: - tavoli modulari aggregabili ad isole di lavoro con predisposizione per ricarica PC - N.12 computer laptop - schermo touch screen (già in dotazione della scuola) Aula dedicata all'insegnamento di scienze dotata di: - tavoli modulari aggregabili ad isole di lavoro con predisposizione per ricarica PC - N.12 computer laptop - schermo touch screen (già in dotazione della scuola) Aula dedicata all'insegnamento di arte e immagine dotata di: - tavoli modulari aggregabili ad isole di lavoro con predisposizione per ricarica PC - N.12 computer laptop Aula dedicata all'insegnamento di tecnologia dotata di: - tavoli modulari aggregabili ad isole di lavoro con predisposizione per ricarica PC - N.12 computer laptop.

#### Data inizio progetto prevista

01/03/2023

#### Data fine progetto prevista

31/12/2024

## Dettaglio intervento: Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

---

#### Intervento:

M4C1I3.2-2022-961-1021 - Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

#### Descrizione:

Le scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado procedono a redigere il progetto di trasformazione per almeno la metà delle classi in ambienti di apprendimento innovativi, sulla base di quanto previsto nel paragrafo 2 del Piano "Scuola 4.0", cui si fa più ampio rinvio.

### Indicazioni generali

La sezione descrive il quadro operativo complessivo dell'intervento con particolare riferimento al numero e alla tipologia degli ambienti di apprendimento che si intende realizzare con la descrizione degli ambienti fisici di apprendimento innovativi con le risorse assegnate e delle relative dotazioni tecnologiche che saranno acquistate, alle innovazioni organizzative, didattiche, curricolari, metodologiche che saranno intraprese a seguito della trasformazione degli ambienti, all'inclusività delle tecnologie utilizzate per gli studenti con bisogni educativi speciali e con disabilità, alle modalità organizzative del gruppo di progettazione e alle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati da parte di docenti e alunni. I campi sono tutti obbligatori, in caso di necessità devono essere compilati indicando il valore "0" (zero) oppure "Nessuno/Nessuna" esprimendone l'esito negativo.

## 1. Analisi preliminare e ricognizione degli spazi e delle dotazioni esistenti

**Ricognizione degli spazi di apprendimento esistenti, degli arredi, delle attrezzature e dei dispositivi già in possesso della scuola che saranno integrati nei nuovi ambienti, con particolare riferimento ai dispositivi acquisiti con le risorse dei progetti in essere del PNRR (didattica a distanza, didattica digitale integrata, etc.).**

Il plesso *¿Pittura¿* ha 7 aule, con maxischermo digitale touch screen, banchi singoli che possono essere disposti secondo le necessità del momento, con uno/due armadi per classe. Il plesso è dotato di connessione wifi con access point dedicato con fibra. Nell'aula informatica sono predisposte 7 postazioni con pc , 6 robot DOC e 4 MIND. Il plesso *¿Lotto¿* ha di 12 aule, un laboratorio innovativo già operativo, 4 aule di sostegno. Tutte le classi hanno i banchi singoli, per cui modulabili, con maxischermi interattivi touchscreen (fondi del PNRR), un armadio e un casellario con una casella per ciascun alunno. Nell'ampio laboratorio innovativo (PNSD Azione #7) ci sono 5 tavoli (4 ribaltabili), sedie impilabili, un angolo biblioteca , alcuni mobili modulari, un angolo lettura, robot (5 DOC , 5 MIND , 1 CODYPUZZLE, 2 BUBBLE PRO, 10 ROBOMAKER). Il plesso è dotato di connessione wifi con access point dedicato con fibra (fondi PNRR) e di allarme antifurto. Il plesso *¿B. Gigli¿* ha 10 aule, 1 palestra e 2 stanze per attività polifunzionali. (sostegno, piccoli gruppi, attività alt., laboratori ¿ ) In ogni aula, compresa la palestra, c'è un maxi schermo interattivo touch screen. La scuola è dotata di un ampio e lungo corridoio, accessibile da ogni aula, che permette lo svolgimento di attività ricreative e non solo. Gli arredi sono tradizionali e essenziali. I banchi sono singoli e possono essere disposti secondo le necessità didattiche. Il plesso ha 4 robot (3 DOC e 1 MIND ) e la connessione wifi con access point dedicato con fibra. Il plesso *¿Patrizi¿* ha 16 aule tutte con maxi schermo digitale touch screen, banchi singoli, access point dedicato, 3 aule per il sostegno, 1 aula magna. La scuola ha inoltre - Laboratorio informatico con 25 PC, 3 stampanti 3D e altre dotazioni hardware acquistate con bando PNSD ¿strumenti digitali per l'apprendimento STEM¿ (SET Lego educational Spike n.6, Makeblock Halo Code set per l'elettronica n.12 schede, Makeblock Mbot per la robotica n.6 , Tavoli per la robotica n.2, Kit di apprendimento per la meccanica e pneumatica). - Laboratorio creativo *¿Crea-Lab¿* (PNSD ¿atelier Creativi¿) con maxischermo digitale touch screen, arredi modulari e laptop con armadietto di ricarica. La scuola ha spazi di connessione e distribuzione tra le diverse sezioni usati per attività parallele alle lezioni e per la ricreazione. L'ampio atrio di ingresso attorno al quale si sviluppa la rampa di collegamento ai piani è il centro di attività che coinvolgono

## 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 vorrebbe allestire ambienti di apprendimento digitali innovativi nelle 26 classi della scuola primaria e avviare la didattica per ambienti di apprendimento alla secondaria di primo grado. I plessi di scuola primaria *Lotto* e *Gigli* (con 10 e 11 classi), saranno dotati ciascuno di un carrello ricarica pc da condividere ogni due classi con 20 postazioni di ricarica e 10 computer portatili per ciascun carrello e alcuni arredi funzionali al progetto. Il plesso *Gigli* acquisterà anche 5 tablet, uno per ogni carrello. L'utilizzo del laboratorio digitale *volante* sarà organizzato con una pianificazione degli orari settimanali tra i docenti. Nelle classi saranno inserite altre prese di corrente, alcuni arredi (armadi e casellari per riporre i materiali degli alunni). Il plesso *Pittura del Braccio* (con 5 classi) sarà dotato di 3 carrelli ricarica pc con 20 postazioni di ricarica, 10 computer portatili per ogni carrello e 3 tablet. L'utilizzo del laboratorio digitale *volante* sarà organizzato con una pianificazione degli orari settimanali tra i docenti. Nelle classi (o nei pressi di esse) saranno inserite altre prese di corrente, alcuni arredi (armadi e casellari per riporre i materiali degli alunni). La scuola *Patrizi* prevede per ognuna delle 8 classi 1 cabinet ricarica laptop, 12 laptop, 24 banchi modulari. Si allestiranno anche 4 aule che consentiranno la progressiva conversione della didattica verso la *DADA*: aula di lingue straniere, aula di scienze, di arte e di tecnologia, ciascuna con tavoli modulari, laptop, kit educativi specifici, complementi di arredo. Le finalità didattiche connesse alla realizzazione di questi spazi digitali, già definite nel Piano di Miglioramento, sono: incrementare le competenze digitali intese come linguaggio trasversale alle diverse discipline. In particolare si intende incentivare dapprima l'utilizzo del digitale per alcune discipline o per selezionati progetti interdisciplinari e poi, gradualmente, per tutte le materie. Ogni docente dovrà programmare almeno 2 lezioni con l'utilizzo del digitale. Si punta a incentivare la didattica laboratoriale e l'utilizzo del digitale per cercare informazioni, condividere documenti, utilizzare software e applicazioni didattiche per una scuola dinamica e creativa. Integrando la didattica con tecnologie digitali, si vuole facilitare lo studio di materie Stem, pensiero computazionale, pensiero critico, robotica, la realtà aumentata e virtuale.

**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	38	Carrelli ricarica pc, tablet, computer portatili, abbonamenti a applicativi e software didattici e per la gestione dei dispositivi da remoto.	Tavoli modulari aggregabili ad isole di lavoro con predisposizione per ricarica PC	Realizzare aule scolastiche che condividano i dispositivi digitali (un carrello con 10 pc, uno ogni due alunni). Le aule si trasformano in ambienti di apprendimento flessibili.

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

I docenti di tutte le classi interessate dalla digitalizzazione organizzeranno attività didattiche che prevedano l'uso delle attrezzature per ricercare, condividere, collaborare, creare,...L'innovazione didattica del progetto è nel far utilizzare un pc o un tablet ogni due alunni in modo che possano collaborare, confrontarsi, aiutarsi nel percorso di apprendimento. I docenti progetteranno le attività che prevedano l'utilizzo di nuove tecnologie, mediante l'utilizzo di app e software didattici o che avvino alla programmazione come ad esempio Scratch. Per la scuola primaria il kit digitale viene condiviso tra due classi che organizzeranno gli orari in modo opportuno ad esempio: viene utilizzato da una classe mentre l'altra è in palestra, oppure mentre l'altra sta svolgendo esercizi di matematica standard (es. calcolo numerico ,...). La scuola secondaria svilupperà progetti che prevedano l'utilizzo di robotica e stampanti 3 D. L'utilizzo degli strumenti informatici favoriranno una didattica per scoperta, stimoleranno le abilità cognitive e metacognitive, le abilità sociali ed emotive, le abilità pratiche e fisiche (uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale) con un apprendimento di tipo immersivo, collaborativo e cooperativo. Saranno utilizzati software e applicazioni, il problem solving, la coprogettazione, per facilitare l'apprendimento e favorire l'inclusione e la personalizzazione dei percorsi. I curricula annuali saranno rimodulati, includeranno pertanto attività da svolgersi con metodologie innovative che prevedono anche l'utilizzo degli strumenti informatici. Le metodologie che si utilizzeranno sono: · didattica laboratoriale: lavoro per piccoli gruppi, per condividere idee, opinioni e progetti da realizzare e risolvere difficoltà. · scrittura creativa e collaborativa: lavoro per piccoli gruppi per inventare racconti da condividere con il resto della classe. · apprendimento per scoperta, utilizzo del problem posing e problem solving: sperimentazione di diversi materiali per scoprirne le proprietà e caratteristiche utilizzandoli per realizzare un'idea progettuale condivisa. Il digitale sarà utilizzato in questo caso per attività di ricerca e per le relazioni il lavoro svolto. · flipped classroom e debate: gli alunni approfondiscono autonomamente tematiche suggerite dall'insegnante, a scuola si utilizzeranno le conoscenze degli alunni per condividere e risolvere problemi pratici proposti dal docente.

### **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 prevede di stimolare la collaborazione tra gli alunni, con particolare riguardo verso quelli più fragili, attraverso attività di collaborazione e di didattica laboratoriale concepita per piccoli gruppi inclusivi. L'utilizzo delle nuove tecnologie favorirà una didattica trasversale in cui le discipline si integreranno e si completeranno. La possibilità di acquisire competenze informatiche con strumenti uguali per tutti gli alunni darà pari opportunità e l'incentivazione all'uso della tecnologia porta anche al superamento dei divari di genere, in particolare favorirà l'avvicinamento delle bambine e delle ragazze alle materie STEM. Anche gli alunni H avranno la possibilità di utilizzare un proprio dispositivo, che li aiuterà a superare alcune delle difficoltà e colmare il divario dovuto alla disabilità.

### **Composizione del gruppo di progettazione**

- Dirigente scolastico
- Direttore dei servizi generali ed amministrativi
- Animatore digitale
- Studenti
- Genitori
- Docenti
- Funzioni strumentali o collaboratori del Dirigente
- Personale ATA
- Altro-Specificare

## Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo è diretto dal Dirigente Scolastico ed è composto dalla Commissione Tecnica : un ins di scuola secondaria di primo grado, un ins di scuola primaria (Animatrice Digitale) e un ins di scuola dell'infanzia. La Commissione Tecnica ha studiato il bando Scuola 4.0 e le linee guida. Sono state riunite le coordinatrice della scuola primaria per capire le esigenze dei plessi. La scuola secondaria di primo grado si è confrontata su come innovare la scuola e per capire se fosse possibile attivare la Didattica per Ambienti di Apprendimento. La commissione ha preso numerose informazioni on line e da altre scuole del territorio che hanno già realizzato classi 2.0 e si è confrontata su come sviluppare il progetto, scrivendolo su un documento condiviso. Il progetto è stato presentato al Consiglio di Istituto, in particolare alla componente genitori ed ATA e si pensa di esporlo al Collegio di Plesso con i rappresentanti di classe il 13 febbraio 2023.

## 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

Per avviare i docenti all'utilizzo dei software e delle applicazioni nei dispositivi con l'intera classe si predisporranno dei manuali e dei videotutorial, in particolare il Team Innovazione suggerirà l'utilizzo di alcune applicazioni o software free. Si attingerà alle proposte formative dell'Ambito Territoriale e dell'equipe formativa territoriale, come anche degli altri corsi proposti sulla piattaforma FUTURA e sulla biblioteca dell'Innovazione di Indire.

## 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	945

## 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	21	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%		116.990,62 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		23.845,20 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		0,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		15.648,42 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			156.484,24 €	

## 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**

16/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.