



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

I.C NEVIANO DEGLI ARDUINI

### Codice meccanografico

PRIC81500N

### Città

NEVIANO DEGLI ARDUINI

### Provincia

PARMA

## Legale Rappresentante

### Nome

ENRICO

### Cognome

CALZOLARI

### Codice fiscale

CLZNR64P20B898F

### Email

dirigente@icnevianoarduini.edu.it

### Telefono

3519192944

## Referente del progetto

### Nome

enrico

### Cognome

calzolari

### Email

dirigente@icnevianoarduini.edu.it

### Telefono

3519192944

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

G64D23001180006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-25753

#### Titolo progetto

Digitalizzazione degli ambienti di apprendimento

#### Descrizione progetto

L'Istituto mira a creare ambienti di apprendimento innovativi, con l'obiettivo di migliorare la qualità dell'educazione e rendere gli studenti più preparati per affrontare le sfide del mondo digitale. Gli ambienti che saranno realizzati caratterizzano tecnologie avanzate, come tablet, chromebook e laptop, strumenti di realtà aumentata e virtuale, e saranno pensati per offrire esperienze di apprendimento interattive e coinvolgenti. Le finalità didattiche di questi ambienti di apprendimento innovativi sono molteplici e riguardano sia lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti, sia la promozione di metodi di insegnamento più dinamici e personalizzati. In particolare, si mira a:

- Favorire la collaborazione e il lavoro di gruppo attraverso l'utilizzo di strumenti digitali;
- Stimolare la creatività e la problem solving skills degli studenti;
- Sviluppare la capacità di ricerca e analisi dell'informazione;
- Promuovere la motivazione all'apprendimento e la curiosità;
- Favorire l'accessibilità a risorse didattiche online e la flessibilità nell'orario di studio;

Sostenere la personalizzazione dei percorsi di apprendimento in base alle esigenze e agli stili di ogni singolo studente. In sintesi, l'obiettivo dell'istituto con questo progetto è quello di creare ambienti di apprendimento che siano al passo con i tempi e che permettano agli studenti di acquisire competenze utili per il futuro in un mondo sempre più digitale.

#### Data inizio progetto prevista

01/04/2023

#### 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.).**

La scuola è composta da 30 classi suddivise in 4 plessi. Diventa pertanto importante riprogettare gli ambienti di apprendimento pensando ad un progetto unitario che risponda, nello stesso momento, alle specificità degli ambienti di ciascun plesso. Il ripensamento degli ambienti di apprendimento richiede un grande sforzo in quanto richiede che il rinnovamento sia replicato in tutti i plessi al fine di dare le stesse opportunità a tutti gli alunni. In ogni plesso sono già presenti degli spazi destinati a specifici laboratori utilizzati anche in modo flessibile. La scuola dispone di arredi classici e di circa 10 banchi modulari suddivisi in 1 plessi e di 0 sedie ergonomiche. L'obiettivo è quello di incrementare l'arredo al fine di riconfigurare gli ambienti in chiave flessibile. Per quanto riguarda la tecnologia, la scuola dispone già dei seguenti strumenti: n. monitor interattivi 14 n. dispositivi 30 n. kit di robotica 1

## 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.**

L'obiettivo è di realizzare, all'interno dell'istituto, ambienti fisici di apprendimento innovativi, che permettano di andare oltre a quello che è il semplice spazio fisico, aprendo a una dimensione "on-life". Pertanto, partendo dalle dotazioni già in essere nell'istituto, intendiamo andare a riutilizzare gli arredi già presenti, integrandoli con arredi flessibili che permettono la rimodulazione del setting degli ambienti di apprendimento. Si lavorerà su alcune aule fisse e su ambienti di apprendimento tematici in cui le classi accederanno a rotazione. Le aule verranno dotate di tecnologia diffusa che acquisiremo con i fondi a disposizione: Digital board - per integrare quelle già presenti - supportate da accessori per software e piattaforme per la videoconferenza e per la creazione di contenuti digitali originali. Si acquisterà materiale digitale per garantire una dotazione di base di dispositivi personali per studenti e docenti, alcuni carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi. Tali strumenti sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo, peer learning, insegnamento delle multiliteracies e gamification. Si procederà alla realizzazione di spazi di apprendimento flessibili, dotandosi di materiale per coding, STEM, piattaforme contenuti digitali, tavoli collaborativi e sedie, arredi morbidi, contenitori e device per l'accesso da parte degli studenti alle risorse digitali.

**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 digitali	11	monitor interattivo per presentazioni dinamiche e tablet per lavoro di gruppo	no	favorire la didattica per mezzo delle nuove tecnologie

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aule coding robotica	4	Kit di robotica, Kit Lego Education, tablet, monitor interattivo e piattaforma di contenuti certificati	Banchi modulari, sedie ergonomiche, armadi per contenere le tecnologie	Imparare coding e pensiero computazionale

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

Le nostre aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Questo, unito alle nuove tecnologie acquisite, ci permetterà di promuovere davvero 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 ciascuna aula anche problem posing e problem solving. Andremo poi a potenziare, grazie ai nuovi strumenti e setting, le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso puntuale, attivo e consapevole da parte di studenti e docenti, questo non tanto per arrivare a delle conoscenze da considerarsi fine ultimo, quanto per apprendere un modo di accedere al digitale e di viverlo in modo consapevole, sicuro, critico. La produzione di contenuti digitali che metteremo in atto in modo puntuale grazie ai nuovi strumenti acquisiti, infatti, comporta un bagaglio di competenze e strumenti sempre più articolato e complesso e richiede competenze adeguate, che vanno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Occorrono, infatti, non solo competenze tecnologiche e operative, ma anche competenze logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. L'aspirazione è quella di trasformare i nostri studenti, da consumatori a "consumatori critici" e "produttori" di contenuti e architetture digitali.

### **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.**

Le tecnologie prescelte sono pensate per creare esperienze di didattica ibrida, per includere nelle lezioni anche gli studenti che non potranno essere in classe, o che saranno costretti ad assentarsi per alcuni periodi. L'implementazione del digitale nelle aule, soprattutto con la dotazione di dispositivi personali per gli studenti e piattaforme di gestione e condivisione, è pensato per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. Andremo a promuovere attività per la prevenzione del divario di genere, con robotica e STEM, anche grazie a periodici momenti di confronto tra classi, che si sono rivelate ottime premesse per consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche, grazie anche alla 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

Il gruppo di progettazione, costituito dai docenti responsabile di plesso e di ordine, dall'Animatore digitale, dall'assistente tecnico e dal DSGA, oltre a specifici docenti e assistenti amministrativi che saranno coinvolti in funzione della fase di realizzazione del progetto, alternerà momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici garantite dalle tecnologie e da file condivisi. Dopo un primo monitoraggio dell'esistente e degli obiettivi in termini di ambienti di apprendimento che il Collegio dei docenti intende perseguire, si intende procedere attraverso la stesura di un cronoprogramma in cui definire compiti e tempi.

### 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

Formazione degli insegnanti: è importante che gli insegnanti siano formati sull'utilizzo delle tecnologie e delle nuove modalità di insegnamento e apprendimento, per garantire un'utilizzazione efficiente e corretta degli ambienti innovativi. Sensibilizzazione degli studenti: Gli studenti devono essere sensibilizzati sulle opportunità offerte dagli ambienti di apprendimento innovativi, affinché possano sfruttarli al massimo delle loro potenzialità.

## 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	300

## 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	15	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%		64.829,20 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		21.609,72 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		10.804,86 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		10.804,86 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			108.048,64 €	

## 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.