



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 SAN GIORGIO - CATANIA

### Codice meccanografico

CTIC899007

### Città

CATANIA

### Provincia

CATANIA

## Legale Rappresentante

### Nome

CONCETTA

### Cognome

MANOLA

### Codice fiscale

MNLCCT60M69C351F

### Email

ctic899007@istruzione.it

### Telefono

095570530

## Referente del progetto

### Nome

DANIELE

### Cognome

BANNO'

### Email

danielebanno@gmail.com

### Telefono

3405901976

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

I64D22003380006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-18331

#### Titolo progetto

MENTE INNOVATIVA, AVANGUARDIA EDUCATIVA

#### Descrizione progetto

Il progetto mira a trasformare un numero di aule tradizionali, in ambienti di apprendimento in grado di consentire agli alunni di apprendere secondo metodologie d'insegnamento innovative e variabili, modalità immersive in connessione con il mondo virtuale. Partiremo dalle diffuse dotazioni già in essere nell'istituto e si punterà a dotare le aule con arredi flessibili che permettono la rimodulazione del setting delle aule e da una componente digitale, quest'ultima mirata a supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri studenti verso la creatività, la collaborazione, la ricerca e la sperimentazione. La dotazione prevede alcuni accessori per una maggiore e più stabile connettività nelle aule. Sarà ampliata la dotazione di dispositivi personali (PC portatili, tablet). Il maggior investimento sarà rivolto a soluzioni che permettano la distinzione chiara tra gli ambienti tematici creati, per potenziare a largo raggio le competenze disciplinari legate alle STEM, ma anche quelle ad indirizzo umanistico con la creazione di ambienti per la lettura e scrittura, un sistema digitale per l'ascolto immersivo di contenuti audio in lingua originale, nonché di arti grafiche e tecnologia che riteniamo indispensabili per sviluppare creatività e un approccio pratico ed esperienziale alla conoscenza. Le classi/ambiente, così come strutturate ed attrezzate, consentiranno un 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, attività laboratoriali condotte in classe per l'insegnamento delle lingue. Il tutto applicando le più moderne metodologie didattiche (ad esempio il debate, la flipped classroom, il gamification, ecc.) tutte atte a potenziare sia le competenze di base sia le capacità di analisi, critica e problem solving dei nostri ragazzi.

#### Data inizio progetto prevista

20/03/2023

#### 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.).**

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: - N. 2 plessi: Plesso "G. Falcone" e plesso "P. Borsellino" - numero 40 classi di cui: 10 classi della Scuola Secondaria di I Grado, 21 classi della Scuola Primaria e 9 classi della Scuola dell'Infanzia. Tutte le classi sono dotate di tecnologie digitali quali pannelli touch con sistema Android integrati e connessi in rete. - N. 3 laboratori multimediali con PC fissi per attività multidisciplinari, distribuiti rispettivamente: o 2 Laboratori nel plesso "P. Borsellino" con complessivi 30 postazioni o 1 Laboratorio con 15 postazioni nel plesso "G. Falcone" - circa 90 Tablet per attività multidisciplinari e circa 60 notebook distribuiti nei due plessi. - N. 1 Laboratorio per le STEM - Ambiente all'interno del laboratorio d'informatica, dedicato al maker con stampante 3D, plotter, postazione podcast, coding.

## **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.**

Il progetto mira a trasformare un numero di aule tradizionali, in ambienti di apprendimento in grado di consentire agli alunni di apprendere secondo metodologie d'insegnamento innovative e variabili, modalità immersive in connessione con il mondo virtuale. Partiremo dalle diffuse dotazioni già in essere nell'istituto e si punterà a dotare le aule con arredi flessibili che permettono la rimodulazione del setting delle aule e da una componente digitale, quest'ultima mirata a supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri studenti verso la creatività, la collaborazione, la ricerca e la sperimentazione. Più specificamente: - (SALONE) Nella prima tipologia di ambiente si punterà alla realizzazione di un'aula immersiva con proiezione su unica parete frontale e visori VR con arredi flessibili e modulari (sedute e pannelli divisori fonoassorbenti). Adattamenti edilizi con l'installazione di tende oscuranti e finestre a scorrimento). - (TUTTE LE CLASSI) Sistema digitale per l'ascolto immersivo di contenuti audio. 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. Il kit mobile è composto da 15 cuffie con ricevitore. - (PLESSO FALCONE) AULA INFORMATICA con 15 postazioni di PC AIO (All in One) vanno a sostituire i computer obsoleti presenti nei laboratori. - (PLESSO BORSELLINO) AULA INFORMATICA con 13 postazioni PC AIO (All in One) vanno a sostituire i computer obsoleti presenti nei laboratori. - (BIBLIOTECA) Aula di lettura con postazione PC, tablet, stampanti, arredi flessibili e modulari - Access Point per l'ampliamento della connettività della rete wifi dei due plessi. - 2 Kit 8 visori VR totale 16 visori VR - (TUTTE LE CLASSI) N. 15 tablet da ripartire equamente nelle classi coinvolte nel progetto.

**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)**

<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 IMMERSIVA	1	Video proiettori, Workstation grafica per la gestione di più ingressi video - pannello di proiezione motorizzato di grandi dimensioni - software e applicativi per la realtà virtuale - Visori VR	seute pouf - pareti modulare -pannelli fonoassorbenti - tende oscuranti	consentire agli alunni di apprendere secondo modalità reticolari, associative ed immersive, in connessione con il mondo virtuale.
AULA MULTIMEDIALE (Plesso Falcone)	1	PC AIO (All In One) - AP CONNETTIVITA'	sedute	supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri studenti verso la creatività, la collaborazione, la ricerca e la sperimentazione
AULA MULTIMEDIALE (Plesso Borsellino)	1	PC AIO (All in ONe) - AP CONNETTIVITA'	sedute	supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri studenti verso la creatività, la collaborazione, la ricerca e la sperimentazione
AULA DI LETTURA/SCRITTURA	1	PC AIO (ALL IN ONE) - TABLET - STAMPANTI - AP connettività	Contenitori a giorno/librerie, sedute e banchi modulari, pareti modulari, pannelli fonoassorbenti, tende oscuranti	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
AULA/CLASSE	12	CUFFIE (per l'ascolto immersivo) - Tablet/Notebook AP CONNETTIVITA'	sedute	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

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

Le innovazioni organizzative, didattiche, curricolari e metodologiche in relazione alla trasformazione degli ambienti di apprendimento riguarderanno un nuovo modello di "sapere" legato maggiormente ad un approccio computazionale dinamico e interdisciplinare. Gli interventi educativi saranno intrapresi al fine di garantire lo sviluppo del pensiero critico e divergente, il saper imparare ad imparare per confrontarsi, via via, con un sapere più complesso e reticolare. L'innovazione didattica avrà un valore strategico per sostenere la crescita individuale di ogni studente attraverso azioni metodologiche che superano il concetto di "aula" didattica come spazio fisico implementando strategie didattiche innovative caratterizzate da flessibilità e multifunzionalità attraverso l'uso delle tecnologie per un apprendimento attivo e creativo. Le metodologie quindi avranno lo scopo di incrementare il benessere emotivo degli alunni eliminando la lezione "preconfezionata" per dare vita ad una didattica metacognitiva, laboratoriale e cooperativa.

### **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.**

La scuola deve rappresentare un argine alla crescita delle disuguaglianze, garantendo a tutti i minori le opportunità di apprendere, sperimentare, sviluppare e far fiorire liberamente capacità, talenti e aspirazioni. Progettare con l'innovazione sistemica e utilizzare le risorse professionali dei docenti, può aiutare a raggiungere l'uguaglianza di genere, l'inclusività e l'autodeterminazione di tutti gli alunni. L'intento è quello di promuovere azioni per migliorare e innovare gli strumenti educativi, ampliare verso la cultura delle tecnologie STEM, contro le discriminazioni di genere, puntare alla digitalizzazione con un messaggio di cultura che vede uomini e donne sullo stesso piano. Porre le basi a partire dalle scuole primarie per creare una cultura attuale, basata sul concetto di parità, di rispetto delle diversità, che anzi vanno viste come potenzialità per creare una società più inclusiva e produttiva.

### **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 lavoro sarà formato da figure istituzionali che realizzeranno, nella prima fase, la progettazione preliminare. Questo primo step pone le basi per la successiva fase esecutiva (dopo la concessione del finanziamento). Il team, previa mappatura delle risorse tecnologiche e digitali già esistenti, individua gli spazi e le classi da trasformare in ambienti multidimensionali, tenendo conto delle esigenze di nuove attrezzature, arredi modulari ed eventuali interventi edilizi funzionali alla realizzazione del progetto, nonché delle nuove competenze digitali da potenziare. Il team considera anche la possibilità di creare ambienti virtuali, sia facendo ricorso alla VR o AR per simulare i contesti di lavoro, sia prevedendo l'acquisizione di piattaforme hardware/software integrate con i dispositivi. Sono previste riunioni periodiche tra i membri del gruppo, con lo scopo di elaborare le necessarie azioni da intraprendere e formulare la progettualità necessaria.

## 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

La professionalità del docente gioca un ruolo primario nell'utilizzo efficace degli ambienti realizzati: non deve essere solo in grado di utilizzare le nuove tecnologie ma, fattore ancora più importante, deve assumere il ruolo di tutor, conduttore e animatore del momento formativo, in modo da favorire in ciascun alunno e alunna l'evoluzione di una mentalità flessibile, operativa e dinamica, nonché la capacità di elaborare personalmente e criticamente i più diversificati messaggi che provengono dalla realtà esterna. Le tecnologie offerte dai nuovi ambienti di apprendimento favoriranno le occasioni di crescita professionale per i docenti grazie ai contenuti didattici inclusi nei bundle che si intende acquistare. In aggiunta a ciò, ciascun docente sarà anche accompagnato dall'animatore digitale del nostro istituto in un processo di rinnovamento per una formazione continua.

## 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	350

## 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	16	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%		84.668,00 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		25.010,00 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		7.639,16 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		12.475,50 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				129.792,66 €

## 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**  
27/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**  
Firma digitale del dirigente scolastico.