



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



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU



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

SCAFATI I

### Codice meccanografico

SAEE16100T

### Città

SCAFATI

### Provincia

SALERNO

## Legale Rappresentante

### Nome

MARGHERITA

### Cognome

ATTANASIO

### Codice fiscale

TTNMGH69L64C361P

### Email

sae16100t@istruzione.it

### Telefono

0818631737

## Referente del progetto

### Nome

MARGHERITA

### Cognome

ATTANASIO

### Email

SAEE16100T@ISTRUZIONE.IT

### Telefono

0818631737

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

I84D23000380006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-15090

#### Titolo progetto

FUTURE Digit@l Cl@ssrooms

#### Descrizione progetto

L'Istituto ha sempre posto grande attenzione alle innovazioni didattiche e metodologiche; grazie ai fondi del PNRR, sarà possibile riorganizzare alcune aule creando nuovi scenari di apprendimento per una didattica interattiva, coinvolgente che consenta, grazie all'allestimento di ambienti innovativi, di esplorare, comunicare e imparare un modo di pensare digitale. Gli ambienti saranno spazi ibridi adatti ad un utilizzo costante delle tecnologie nella quotidianità scolastica, che consentiranno di attivare percorsi di insegnamento/apprendimento con ampie potenzialità, con un coinvolgimento sempre maggiore degli alunni. Verrà ripensato il concetto di aula: gli spazi diverranno aule-laboratorio per una didattica attiva e collaborativa, supportata da strumenti digitali appropriati e fortemente inclusivi. Si trasformeranno 10 ambienti di apprendimento; si lavorerà utilizzando arredi flessibili, rimodulabili e variabili. Le aule saranno progettate in modo da permettere una maggiore flessibilità degli spazi per consentire una rapida configurazione a seconda delle esigenze. Partendo dalle dotazioni presenti, il progetto sarà volto principalmente all'acquisizione di nuove tecnologie, per la creazione di ambienti immersivi e visivi al fine di stimolare creatività, pensiero computazionale, favorire apprendimenti teorici e pratici. La finalità progettuale è promuovere un apprendimento "onlife", che favorisca la transizione digitale, trasformando le aule e gli spazi in ambienti di apprendimento innovativi, connessi e digitali.

#### 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.).**

La scuola è composta da 4 plessi di scuola primaria per un totale di n. 28 classi. Sono presenti 6 laboratori, solo, nel plesso "Capoluogo". Complessivamente la scuola dispone di : 23 monitor touch per altrettante classi; nelle restanti 5 classi i touch dovranno essere sostituiti - perché obsoleti - o acquistati perché inesistenti; 39 personal computer funzionanti; 4 tablet; 4 visori VR; 1 set robotica; 1 stampante multifunzione laser; 1 coppia diffusori attivi; 3 doodler start; 6 strawbees kit maker. Nei diversi plessi è già presente una congrua dotazione di arredi come banchi monoposto, sedie e armadi. Sono presenti nei laboratori del plesso Capoluogo: 2 tavoli esagonali centrali per isola; 6 tavoli trapezoidali; 1 kit composto da 6 tavoli componibili; 2 divanetti gommapiuma. Gli arredi non sono però sufficienti per gli spazi individuati e di conseguenza verranno acquistati ulteriori arredi per rendere gli ambienti più ospitali e funzionali al nuovo setting. Diventa importante riprogettare gli ambienti di apprendimento pensando ad un progetto unitario che risponda, nel contempo, alla specificità degli ambienti di ciascun plesso. Il ripensamento degli ambienti richiede un grande sforzo in quanto bisognerà dare a tutti gli alunni le stesse opportunità.

## 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.**

Premesso che l'ambiente è parte integrante del processo di apprendimento e che la tecnologia supporta e agevola lo svolgimento di lezioni interattive e didattiche, funzionali ad un apprendimento inclusivo ed efficace, l'istituto mira a realizzare con ausili tecnologici aule laboratoriali con tecnologie Steam (coding, simulazioni virtuali, matematica visuale e geometria dinamica); aula/laboratorio linguistico e teatrale, con metodologia PBL, approccio multiculturale e internazionale, eTwinning; aula/laboratorio di realtà aumentata, con utilizzo di postazioni fisse e di software dedicato; aula/laboratorio di realtà virtuale, con touch screen e proiezioni interattive, con utilizzo dei visori; Invention Lab (project based learning e Tinkering); laboratorio musicale; biblioteca multimediale con libri fisici, digitali e in CAA (Comunicazione aumentativa e Alternativa). Obiettivo dell'implementazione sarà quello di realizzare una didattica personalizzata, che migliori le relazioni, la motivazione, il benessere emotivo, il peer learning. Tutte le attività saranno caratterizzate da un approccio di tipo problem solving al fine di consolidare le abilità cognitive, metacognitive, sociali ed emotive.

**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.)
STEAM E INVENTION LAB	3	n. 30 droni educativi programmabili, n. 30 notebook, n. 2 carrelli	n. 10 tavoli modulari da 6 + n. 60 sedie	migliorare l'efficacia didattica e l'acquisizione delle competenze tecniche, creative, digitali della comunicazione e

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		notebook con ricarica		collaborazione, delle capacità di problem solving, di flessibilità al cambiamento
DIGITAL SOUND	1	n. 1 diffusore audio cordless, n. 1 sintetizzatore, n. 1 drum machine, n. 1 chitarra elettrica. n. 1 batteria elettronica portatile, n. 1 basso	n. 3 carrelli porta strumento, pannelli fono assorbenti per grandezza laboratorio	permettere di esplorare la propria emotività di scoprire la dimensione interiore e quindi di sviluppare la propria affettività
VIRTUAL LIFE	1	n. 22 VR, n. 1 pavimento interattivo. n. 3 pannelli interattivi, n. 1 pc	n. 1 carrello per materiale digitale	offrire la possibilità di ottenere "nuovi spazi" di comunicazione sociale, maggiore libertà di creare e condividere, offerta di nuove esperienze didattiche immersive attraverso la virtualizzazione.
STORYTELLING/ TEATRO	1	n. 1 proiettore, n. 1 pannello interattivo, n. 1 pc per elaborazione multimediale e 3D	n. 8 tribunette con ruote e n. 24 sedute con cuscini,	favorire l'immedesimazione nei personaggi creati ed una maggiore consapevolezza delle proprie emozioni per rafforzare l'identità personale e di gruppo.
DIGITAL LIBRARY/LETTURA IMMERSIVA	3	n. 1 software MLOL, n. 1 abbonamento archive.org,	n. 15 puffi ecopelle, n. 24 tribunette con ruote + n. 72 sedute con cuscini	motivare alla lettura come libera e capace di porre il soggetto in relazione con se e con gli altri. Promuovere le capacità cognitive e la sensibilità estetica.
LANGUAGE LAB/ SCRITTURA CREATIVA	1	n. 1 Mac-book, n. 25 quaderni umano digitali, n. 1 carrello con ricarica, n. 20 tavoletta digitale	n. 4 tavoli modulari da 6 + n. 24 sedie	conoscere e utilizzare diversi linguaggi; comprendere gli elementi di un racconto; comprendere le relazioni emotivi fra elementi; acquisire un metodo per comunicare ascoltare e osservare con attenzione.

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

L'organizzazione dei laboratori e delle aule mirerà a superare la sistemazione classica dello spazio che diventerà spazio flessibile e tematico, organizzato per disciplina in cui gli alunni avranno l'accesso a tutti i materiali con la possibilità di condividerlo e sperimentarlo, aumentando il senso di responsabilità e di appartenenza. Ogni aula assumerà l'aspetto di un ecosistema inclusivo e flessibile che integra tecnologie e pedagogie innovative. Per motivare gli alunni nell'apprendimento favorendo la capacità di porsi domande e cercare risposte con e senza di noi, i percorsi proposti saranno incentrati sulla didattica laboratoriale in cui i ragazzi saranno sempre attori in un ambiente di apprendimento attivo, stimolante e collaborativo. Gli alunni andranno sostenuti nella costruzione graduale di concetti e conoscenze necessarie alla comprensione dei fenomeni indagati, individuando elementi e relazioni. La metodologia adottata sarà rivolta a realizzare una vera rigenerazione della comunità scolastica e dell'offerta formativa. Essa mirerà all'apprendimento attivo e collaborativo fra alunni attraverso l'uso di tecnologie digitali, utilizzando gli strumenti del gioco per rendere la didattica, a parità di efficacia, più coinvolgente e accattivante. L'obiettivo è saper realizzare una didattica maggiormente centrata sul valore formativo delle discipline e sulla loro capacità di strutturare nel tempo vere e proprie competenze.

### **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.**

L'ambiente di apprendimento, così concepito, è uno spazio che non si appiattisce più alla sola didattica frontale ma che promuove la didattica attiva e collaborativa, favorisce l'inclusione, la promozione fra le varie opportunità e risorse tra persone con e senza disabilità. Promuove l'accoglienza e l'ascolto attivo affinché tutti diventino tasselli di un unico mosaico, quel meraviglioso puzzle dell'apprendimento. Dovrà includere l'accesso a contenuti digitali e software, dispositivi innovativi per la promozione di lettura e scrittura, per lo studio delle STEAM, del pensiero computazionale, dell'intelligenza artificiale e della robotica educativa.

### **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 Dirigente scolastico ha individuato il gruppo di progettazione, composto da figure professionali indispensabili anche in base alle diverse aree di competenza. Tutto il gruppo di lavoro, riunitosi periodicamente, ha individuato i dispositivi, le dotazioni digitali da implementare, gli spazi da innovare.

### **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

L'utilizzo delle nuove tecnologie richiederà competenze diffuse. Pertanto, sarà prevista una importante formazione iniziale rivolta a tutto il personale. La formazione del personale punterà all'uso efficace e pedagogico degli strumenti digitali e di realtà aumentata; alla realizzazione di una redazione digitale e allo scambio di buone pratiche per la creazione di un Repository di materiale fruibile da parte del personale e degli alunni.

## 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	200

## 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	10	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%		53.945,13 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		15.412,87 €
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%		7.706,39 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				77.064,39 €

## 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**  
24/02/2023

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