



*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. OMNICOMPRESIVO POPOLI

### Codice meccanografico

PEIS001008

### Città

POPOLI

### Provincia

PESCARA

## Legale Rappresentante

### Nome

PATRIZIA

### Cognome

CORAZZINI

### Codice fiscale

CRZPRZ62L47Z112K

### Email

patriziacorazzini@gmail.com

### Telefono

3392023037

## Referente del progetto

### Nome

ANNALISA

### Cognome

TERZINI

### Email

annalisa.terzini@alice.it

### Telefono

3703705166

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

G74D22006110006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-13591

#### Titolo progetto

NEXT4CLASS

#### Descrizione progetto

Il progetto NEXT4CLASS dell'Istituto Omnicomprensivo Popoli si propone, in linea con gli obiettivi da raggiungere nell'ambito dell'attuazione del PNRR per le SCUOLE, di creare ambienti di apprendimento, in sostituzione delle tradizionali classi/aule al fine di motivare e stimolare fortemente le menti e le inclinazioni delle generazioni future. L'approccio vuole essere quello della sollecitazione delle "intelligenze multiple" o comunque di EDUCARE ossia E-DUCERE gli alunni attraverso la valorizzazione delle proprie capacità andando a progettare ambienti di apprendimento caratterizzati da mobilità e flessibilità. Con questo si vuole trasformare l'aula facendola diventare uno spazio, ambiente d'apprendimento, all'interno del quale la versatilità della stessa risponde ai nuovi bisogni educativo-didattici. Pragmaticamente interverremo installando arredi facilmente riposizionabili, attrezzature digitali (digital board, arredi collaborativi, software...). Trattandosi di un Omnicomprensivo i target di riferimento saranno le realizzazioni di ambienti educanti relativi a tre fasce di scolarizzazione: scuola Primaria, scuola secondaria di Primo Grado e scuola Secondaria di Secondo Grado. Per ciascun grado scolastico gli allestimenti rispetteranno le caratteristiche evolutive della fascia di età degli alunni per i quali saranno predisposti gli ambienti di apprendimento. Si intende favorire l'espressione dei diversi tipi di intelligenze, pertanto gli studenti ruoteranno all'interno di ambienti appositamente strutturati. L'uso di una didattica esperienziale e di attività cooperative e collaborative, avrà l'intento di promuovere e sviluppare capacità di problem posing e di problem solving.

#### 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.).**

Nel nostro istituto abbiamo già 25 Digital Board che andremo a potenziare grazie a nuovi accessori. Questo ci fornirà una dotazione comune di base nei vari ambienti, su cui poi andremo a creare le diverse distinzioni (e dotazioni) tematiche nelle aule di indirizzo. A scuola abbiamo un arredo di tipo tradizionale (cattedra, banchi, sedie) ed una piccola percentuale di arredi modulari. I dispositivi multimediali che saranno acquistati (pc, o tablet) andranno a sostituire la dotazione che la scuola ha già grazie ai finanziamenti precedenti e che risulta essere obsoleta: in questo modo potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione.

## **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.**

Grazie ai fondi PNRR intendiamo realizzare nel nostro Istituto 19 ambienti fisici di apprendimento innovativi, riorganizzando le aule in modo da destinare agli studenti ambienti dedicati rispettivamente a lezioni artistico-umanistiche e lezioni tecnico-scientifiche. In questo senso le classi andranno a specializzare gli spazi, in modo che siano a reale supporto della didattica delle diverse discipline: gli studenti non staranno più sempre nello stesso ambiente, ma passeranno (e si scambieranno) da una aula all'altra a seconda delle materie da approfondire. Nelle aule suddivideremo in strumenti caratterizzanti e di indirizzo: non ci saranno spazi in più ma sfrutteremo in diverso modo gli spazi esistenti. Riutilizzeremo alcuni degli arredi già presenti nell'istituto, ai quali andremo ad unire una dotazione tecnologica: acquisteremo accessori minimi per le Digital board (i monitor sono già presenti), dispositivi personali (notebook e/o tablet) con carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi, nonché set di indirizzo e caratterizzanti (robotica educativa, kit di elettronica, soluzioni STEM, strumenti per la creatività digitale), che saranno selezionati, in forma condivisa, dai vari docenti, in base alle diverse esigenze ed obiettivi curricolari. Si prevede anche l'acquisizione di una piattaforma digitale fruibile in sincrono e asincrono nelle classi dell'Istituto, per fornire all'intera comunità educante uno strumento funzionale ad una didattica multidisciplinare altamente innovativa. Tali strumenti sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo. In particolare la piattaforma rappresenterà un valido strumento per l'attuazione degli interventi previsti nella progettazione dell'investimento 1.4 finalizzato alla prevenzione ed al contrasto alla dispersione scolastica. Ergo andremo ad intervenire fisicamente su 19 ambienti di apprendimento, ma la rivoluzione avrà impatto su tutto l'Istituto, grazie all'utilizzo condiviso della piattaforma. Lavoreremo con arredi flessibili, rimodulabili e che supportino l'adozione di metodologie di insegnamento innovative e variabili. Si acquisteranno armadietti per i corridoi ove riporre le dotazioni personali degli alunni, nonché laboratori mobili su ruote ("bus") da utilizzare in modalità "sharing". Sarà pertanto il setting laboratoriale che andrà a muoversi rispetto all'ambiente di apprendimento.

**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.)
Ambiente scientifico-tecnologico	9	applicativi rete lan, hub di ricarica e sincronizzazione, tavoli collaborativi multimediali, pc e tablet	tavoli collaborativi ed arredi modulari	STEM problem solving e problem posing, sviluppo del pensiero computazionale, flipped classroom
Ambiente umanistico-artistico	10	pc e tablet, kit chromakey	tavoli collaborativi e arredi modulari, tribuna mobile e componibile	debate, peer learning, apprendimento collaborativo e immersivo, flipped classroom
Ambiente multidisciplinare	1	piattaforma in cloud		trasformazione digitale transdisciplinare

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

Le aule del nostro istituto Omnicomprensivo saranno caratterizzate da flessibilità. Tale da permettere di cambiare la loro configurazione sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Gli studenti ruoteranno all'interno di ambienti appositamente strutturati che favoriranno l'espressione dei diversi tipi di intelligenze. Le nuove tecnologie acquisite, permetteranno di promuovere e sviluppare capacità di problem posing e di problem solving attraverso l'uso di una didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, per apprendere un modo di accedere al digitale e di viverlo in modo consapevole, sicuro, critico. L'aspirazione di trasformare i nostri studenti, da consumatori a produttori di contenuti e architetture digitali, comporta la costruzione di un bagaglio di competenze e strumenti molto articolato e complesso che vanno ben al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Occorrono, pertanto, competenze tecnologiche - operative, logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. La scelta di strutturare ambienti di apprendimento, tanto nell'ambito scientifico- tecnologico, quanto in quello umanistico - artistico, nasce dall'esigenza formativa che abbiamo davanti relativa allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazione complessa e strutturata.

### **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'utilizzo di metodologie didattiche innovative e tecnologie avanzate permetterà un'educazione accessibile e personalizzata per tutti gli studenti, indipendentemente dalle loro capacità o dal loro genere, garantendo il benessere degli studenti all'interno della scuola. Considerata la verticalità del nostro curriculum le metodologie didattiche saranno curvate rispetto ai target formativi di riferimento. Necessariamente differenziate saranno le strategie metodologiche innovative e conseguentemente gli ambienti di apprendimento. L'apprendimento collaborativo e peer learning utilizzeranno arredi modulari e tavoli collaborativi, il debate si avvarrà della costruzione di un'agorà, la personalizzazione dell'insegnamento verrà realizzata attraverso la creazione di contenuti digitali ad hoc e l'utilizzo di ambienti digitali. L'esperienza immersiva d'apprendimento (Eduverso) sarà favorita dai visori 3D. Le attività di monitoraggio e feedback saranno effettuate tramite soluzioni EDTECH.

### **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, insieme al referente di progetto, ha già individuato il gruppo di lavoro. Il gruppo di progettazione andrà a coinvolgere i docenti in modo da creare un senso di appartenenza all'istituto e di collaborazione reciproca nell'utilizzo delle nuove metodologie didattiche previste nel progetto. Si lavorerà in modo collaborativo e si comunicherà regolarmente per assicurare il successo del progetto. Gli strumenti necessari all'organizzazione possono variare a seconda della complessità e delle dimensioni del progetto, ma alcuni strumenti comuni potrebbero essere le piattaforme di collaborazione come Google Drive, che permettono ai membri del gruppo di condividere e accedere a documenti, informazioni e file in modo sicuro e centralizzato oppure email, chat e video conferenze per coordinare il lavoro in modo efficiente. Verrà valutato regolarmente il progresso del progetto e apportati miglioramenti per garantirne il successo a lungo termine.

### **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 garantire un efficace utilizzo degli ambienti di apprendimento realizzati, saranno promosse misure di accompagnamento, tra cui garantire un supporto tecnico, tempestivo ed efficiente. Si prevede un periodo di formazione iniziale ed in itinere. Il monitoraggio e la valutazione dell'utilizzo dell'ambiente di apprendimento servirà a valutare l'efficacia delle attività didattiche. Non mancherà il supporto agli insegnanti nello sviluppo di materiali didattici digitali personalizzati e adatti alle esigenze degli studenti che saranno costantemente motivati a partecipare attivamente alle attività didattiche. Sarà offerto agli studenti la possibilità di caratterizzare il proprio percorso di apprendimento attraverso l'utilizzo di strumenti di personalizzazione e sarà garantito un ambiente di apprendimento accessibile a tutti gli studenti anche ai diversabili con specificità. Non mancherà un feedback costante sulle loro prestazioni attraverso l'utilizzo di strumenti di valutazione appositi.

## **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	606

## 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	19	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%		92.477,29 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		30.825,75 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		15.412,87 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		15.412,87 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			154.128,78 €	

## 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.