



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 A.MORO CAPRIOLO

### Codice meccanografico

BSIC83300L

### Città

CAPRIOLO

### Provincia

BRESCIA

## Legale Rappresentante

### Nome

FERNANDO

### Cognome

MAGRI

### Codice fiscale

MGRFNN59M03D421B

### Email

dirigente@iccapriolo.edu.it

### Telefono

030736096

## Referente del progetto

### Nome

Andrea

### Cognome

Picotti

### Email

andreapicotti@iccapriolo.edu.it

### Telefono

3383275651

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

B84D22004370006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-10657

#### Titolo progetto

Non uno di meno

#### Descrizione progetto

Grazie ai fondi del PNRR per Scuola 4.0 intendiamo realizzare, all'interno dell'istituto ambienti di apprendimento innovativi, che ci permettano di rinnovare e ripensare il semplice spazio fisico, in chiave multidimensionale e trasversale. Pertanto, partendo dalle dotazioni già presenti all'interno dell'istituto, intendiamo andare a riutilizzare gli arredi già presenti all'interno delle aule ed acquistarne nuovi per trasformare ogni ambiente obsoleto in ambiente innovativo e fluido. A questi, andremo ad aggiungere delle nuove dotazioni tecnologiche propedeutiche a una didattica inclusiva e personalizzata, basata su un apprendimento esperienziale e collaborativo. Fanno parte di queste dotazioni tecnologiche e digitali i monitor interattivi, gli accessori per videoconferenze, i software e le piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali, una dotazione di base di dispositivi personali (Tablet/Notebook/Chromebook) messi a disposizione per studenti e docenti delle varie aule e, infine, alcuni carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi. Andremo anche a realizzare un ambiente nuovo e originale a disposizione di tutto l'istituto e sarà dotato di una tecnologia di carattere immersivo: si tratta di un'ambiente inclusivo dove tutti gli alunni – soprattutto quelli con bisogni educativi speciali – potranno immergersi nei contenuti e interagire con i materiali didattici in modalità multisensoriale. L'aula immersiva vuole presentarsi come una nuova frontiera dell'educazione per aggiungere una prospettiva più dinamica, interattiva e inclusiva al tradizionale insegnamento di una materia.

#### 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.).**

All'interno del nostro istituto sono già presenti (n°18) monitor interattivi acquistati grazie al relativo progetto PON. Sono già presenti (n°90) tavoli modulari e (n°150) sedie a rotelle all'interno di (n°5) classi che sono rivelati particolarmente utili per attività di gruppo e per rendere l'ambiente facilmente riconfigurabile a seconda delle necessità didattiche. L'obiettivo è quello di andare a potenziare ed arricchire ulteriormente gli ambienti scolastici con dispositivi e tecnologie digitali oltre ad incrementare in numero di arredi e soluzioni mobili e riconfigurabili. È previsto anche l'acquisto di alcuni dispositivi personali che andranno a potenziare e rinforzare la dotazione che la scuola aveva già acquistato, dopo il periodo di emergenza sanitaria, grazie ai Decreti sostegno. L'acquisto dei nuovi dispositivi garantirà una diffusione più ampia delle tecnologie, dando priorità ai soggetti più fragili e con bisogni educativi speciali.

## **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 del PNRR per Scuola 4.0 intendiamo realizzare, all'interno dell'istituto (n° 15) ambienti di apprendimento innovativi, che ci permettano di rinnovare e ripensare il semplice spazio fisico, in chiave multidimensionale e trasversale. Pertanto, partendo dalle dotazioni già presenti all'interno dell'istituto, intendiamo andare a riutilizzare gli arredi già presenti all'interno delle aule ed acquistarne nuovi per trasformare ogni ambiente obsoleto in ambiente innovativo e fluido. A questi, andremo ad aggiungere delle nuove dotazioni tecnologiche propedeutiche a una didattica inclusiva e personalizzata, basata su un apprendimento esperienziale e collaborativo. Fanno parte di queste dotazioni tecnologiche e digitali i monitor interattivi, gli accessori per videoconferenze, i software e le piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali, una dotazione di base di dispositivi personali (Tablet/Notebook/Chromebook) messi a disposizione per studenti e docenti delle varie aule e, infine, alcuni carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi. Andremo anche a realizzare ambienti nuovi e originali a disposizione di tutto l'istituto e saranno dotati di una tecnologia di carattere immersivo: si tratta di ambienti inclusivi dove tutti gli alunni – soprattutto quelli con bisogni educativi speciali – potranno immergersi nei contenuti e interagire con i materiali didattici in modalità multisensoriale. Questi ambienti vogliono presentarsi come una nuova frontiera dell'educazione per aggiungere una prospettiva più dinamica, interattiva e inclusiva al tradizionale insegnamento di una materia. La dotazione sarà quella di pc fissi dotati di monitor grande, cuffie, monitor interattivi, stampanti fotografiche, tavolette grafiche, arredi innovativi con relative sedute per dar spazio alla creatività. Grazie a questi fondi riusciremo a sfruttare un corridoio, attualmente inutilizzato, creando uno spazio interdisciplinare con pareti mobili e relativi arredi per essere a disposizione di tutto il plesso.

**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 fissa	10	Monitor interattivi, Webcam, Tablet, Microfono, casse audio	andiamo ad utilizzare i nostri arredi modulari che consentono una didattica innovativa	miglioreremo esponenzialmente le competenze digitali e, insieme a queste, andremo a lavorare e migliorare tutto quel bagaglio di competenze necessarie per vivere il digitale in modo consapevole.
Ambiente di apprendimento con postazioni innovative, destinato ad attività multidisciplinari che implicano l'utilizzo delle TIC.	1	30 pc fissi dotati di sintonizzatore vocale, tutore dattilo, cuffie, bluetooth per controllare i kit robotica, webcam, monitor interattivi, software gestionale, kit lego education	rimoduliamo gli arredi presenti e andiamo ad implementare con elementi innovativi.	aula immersiva vuole presentarsi come una nuova frontiera dell'educazione per aggiungere una prospettiva più dinamica, interattiva e inclusiva al tradizionale insegnamento. Rotazione classi
Ambiente di apprendimento per svolgere attività di lettura, lettura animata, ricerca e approfondimento.	1	Monitor interattivo e tablet	Barriera divisoria con arredi innovativi, sedute e tavoli modulari, particolarmente indicati per alunni diversamente abili. Eventuale scaffalatura	sviluppo delle abilità necessarie per scoprire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazioni complesse.
Ambienti di apprendimento destinato ad attività di approfondimento, formazione e orientamento, con rotazione delle classi	1	2 Monitor interattivi, carrello, webcam, eventuale parete mobile per monitor.	Barriera divisoria mobile modulare innovativa, sedute.	Diversificare il lavoro scolastico, consentendo più attività contemporaneamente, sviluppo dell'autonomia, esercizio della capacità di scelta e orientamento.
Aula sensoriale innovativa multiuso con rotazione delle classi	1	Monitor interattivo, webcam, tablet	arredi modulari innovativi, angolo morbido, tappeti, cuscini, materassi per pareti	apprendimento ottimali per tutti gli studenti, appianare difficoltà e differenze, allo scopo di mettere ogni alunno nelle condizioni di scoprire, valorizzare ed esprimere al massimo il proprio poteri
Ambiente espressivo emozionale	1	Monitor interattivo, webcam, tablet, tavoletta grafica, stampante fotografica, ozobot	Arredi modulari per lavoro in gruppo, sedute innovative, armadi didattici	Didattica innovativa che permette di procurarsi il "sapere" attraverso il "fare", restituendo forza all'idea che la scuola è il luogo in cui si "impara ad imparare" per la durata dell'intera vita.

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

Il tratto distintivo delle aule che andremo a rinnovare sarà l'adattabilità, la modularità e la mobilità: gli ambienti saranno pensati e configurati in modo da poter cambiare sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie adottate da ciascun docente. Questo, unito alle nuove tecnologie acquistate, ci permetterà di promuovere e sviluppare una metodologia didattica esperienziale basata su attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti saranno portati a lavorare su vari progetti con un approccio attivo e stimolante. Grazie ai nuovi strumenti e ai nuovi ambienti di apprendimento che andremo a realizzare, miglioreremo esponenzialmente le competenze digitali e, insieme a queste, andremo a lavorare e migliorare tutto quel bagaglio di competenze necessarie per vivere il digitale in modo consapevole, sicuro, critico. Il nostro scopo principale è quello di rendere i nostri studenti dei fruitori e creatori critici di contenuti digitali grazie all'apprendimento di competenze non solo tecniche e operative, ma anche logiche, computazionali e argomentative. Pertanto, la sfida educativa che ci troviamo ad affrontare ha sicuramente a che fare con lo sviluppo delle abilità necessarie per scoprire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazioni complesse e strutturate nei campi della scienza e della tecnologia, nonché delle scienze umane e della società. Promoveremo inoltre l'interconnessione e l'inclusività delle aule e degli altri spazi di apprendimento, migliorandone l'accessibilità; infine renderemo l'aula immersiva uno spazio accessibile a tutti gli alunni.

## **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'idea è quella di creare un ambiente didattico ibrido che permetterà a studenti o esperti che non possono essere presenti fisicamente in classe, di poter partecipare e interagire con i presenti. La fornitura di nuovi dispositivi digitali personali e l'incremento di piattaforme per gestione e condivisione dei contenuti, assicureranno un'esperienza di apprendimento innovativa, inclusiva, personalizzabile, incentrata sulla valorizzazione delle eccellenze. Sarà promosso lo sviluppo di competenze socio-emotive, la promozione di attività laboratoriali e la prevenzione del divario di genere grazie ad attività di gamification, che stimoleranno un maggiore consapevolezza delle proprie attitudini e dei propri punti di forza. L'aula immersiva permetterà agli insegnanti di creare con semplicità e autonomia lezioni interattive dove il coinvolgimento e l'interesse degli alunni sarà incrementato grazie all'associazione del contenuto didattico con le immagini proiettate.

## **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**

Andremo a responsabilizzare fortemente docenti e dipartimenti, in modo da creare un senso di appartenenza forte all'istituto basato su scelte condivise e sulla caratterizzazione delle aule in senso tematico e disciplinare, seppur per macro indirizzo e non per singola materia. Singoli desideri ed esigenze saranno tradotti dal gruppo di progettazione, che alternerà momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici garantiti dalle tecnologie e da file condivisi. Il Dirigente scolastico, insieme al referente di progetto, ha già individuato il gruppo di lavoro, composto da figure professionali indispensabili. Abbiamo incaricato i diversi componenti del team, e assegnato loro i compiti e le responsabilità connesse. Per quanto riguarda le infrastrutture di progetto, ovvero gli strumenti necessari all'organizzazione e alla gestione delle attività come luoghi di lavoro, esse fondamentalmente consisteranno in fogli di lavoro condivisi (Pacchetto Microsoft Office).

### 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

Sono stati previsti, nel corso del triennio 2023 – 2025, vari momenti di formazione, condivisione e confronto sulle metodologie didattiche innovative e soprattutto sulle tecnologie digitali previste sia per i docenti che per gli studenti; in questo modo assicureremo un ampio bagaglio di risorse ed esperienze condivise utili per portare avanti questo percorso di innovazione e cambiamento. Infatti, oltre ai videoproiettori immersivi, è prevista la presenza di un software didattico sicuro, intuitivo, inclusivo e completo di un ampio catalogo di contenuti digitali come presentazioni animate, strumenti educativi, video ed esercizi che andranno a supportare il lavoro dell'insegnante. Sono state previste delle modalità di utilizzo specifiche: ogni esperienza all'interno dell'aula immersiva è suddivisa in moduli didattici dalla durata di circa 40 minuti; questo permette una maggiore fruibilità, suddivisa su turni, a tutte le diverse classi dello stesso istituto.

## 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	800

## 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%		79.419,57 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		22.354,89 €
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%		10.000,00 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			111.774,46 €	

## 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**

25/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.