



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

PIETRASANTA 1

### Codice meccanografico

LUIC83400B

### Città

PIETRASANTA

### Provincia

LUCCA

## Legale Rappresentante

### Nome

MARIA TERESA

### Cognome

DI LEONE

### Codice fiscale

DLNMTR71D54A662Q

### Email

luic83400b@istruzione.it

### Telefono

0584793975

## Referente del progetto

### Nome

Monia

### Cognome

Speroni

### Email

speroni.moniam@pietrasanta1.edu.it

### Telefono

0584793975

# Informazioni progetto

---

## Codice CUP

H44D22003780006

## Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-19416

### Titolo progetto

SPAZI DA VIVERE

### Descrizione progetto

Il progetto elaborato dall'Istituto Pietrasanta 1 prevede di modificare gli ambienti di apprendimento e promuovere metodologie didattiche innovative (obiettivo RAV) in quattro plessi: tre scuole primarie ed una scuola secondaria di primo grado. Le ragioni che sostanziano il progetto e che ne individuano le linee operative sono le seguenti: 1. Modificare la rigidità e l'eccessiva standardizzazione degli ambienti di apprendimento. 2. Individuare buone prassi didattiche e promuoverne la replicabilità e la diffusione nell'Istituto e nel territorio. 3. Aggiornare gradualmente i curricoli in base alle innovazioni didattico-metodologiche e strumentali; 4. Promuovere l'acquisizione delle competenze digitali. Per realizzare ambienti fisici di apprendimento innovativi, oltre allo spazio fisico, è necessario disporre di arredi e di tecnologie a un livello più avanzato rispetto a quelli base di cui oggi già dispongono le scuole. Gli ambienti saranno caratterizzati da arredi mobili e modulari, che permettano un maggior grado di flessibilità, consentano una rapida riconfigurazione dell'aula in presenza di monitor interattivi intelligenti, dispositivi digitali per gli studenti con connessione WIFI e piattaforme cloud. Gli arredi inoltre saranno trasformabili per liberare l'ambiente e rendere gli spazi articolabili per zone di apprendimento, con tecnologie che favoriscano l'esperienza immersiva.

### 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.).

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 ad un sempre 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 percorso che si intende proseguire grazie alla presente proposta di progetto, la quale pone le sue basi sugli spazi e sulle dotazioni tecnologiche presenti allo stato attuale. Nel nostro istituto abbiamo già n.27 Digital Board, una dotazione di arredi di base fornita dall'Ente Locale e sedie su ruote fornite dal MIUR. I dispositivi personali che andremo ad acquisire (Digital Board/PC portatili Windows/tablet) andranno ad arricchire la dotazione di device che la scuola ha già acquistato grazie ai finanziamenti precedenti: in questo modo sarà garantita una diffusione più ampia delle tecnologie, dando 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.

Il progetto elaborato dall' Istituto Pietrasanta 1 prevede di modificare gli ambienti di apprendimento e promuovere metodologie didattiche innovative (obiettivo RAV) in quattro plessi: tre scuole primarie ed una scuola secondaria di primo grado. Nella Scuola Secondaria di Primo Grado Barsanti, dove è già posta in essere la Didattica in Movimento e l'utilizzo di aule tematiche, si prevede di potenziare queste ultime e più precisamente quelle condivise da un maggior numero di docenti e che quindi devono essere dotate di un variabilità di strumenti fisici e virtuali per venire incontro alle diverse necessità didattiche. Nei tre plessi di Scuola Primaria il progetto prevede una riconfigurazione degli spazi basata su un sistema ibrido comprendente aule "fisse", assegnate a ciascuna classe per l'intera durata dell'anno scolastico e ambienti con zone di apprendimento dedicati ad attività di ricerca, di cooperazione e di riflessione. Gli ambienti comuni saranno utilizzati in modo flessibile da un singolo alunno, da piccoli gruppi o dalle intere classi, con l'intento di creare un equilibrio tra la "classe tradizionale" e gli spazi che incoraggino modi di lavoro alternativi. I nuovi ambienti saranno dotati di arredi flessibili, facilmente riconfigurabili, finalizzati ad assecondare durante l'apprendimento l'alternarsi delle diverse attività e/o fasi di lavoro facendo ricorso a tecnologie diverse in modo da favorire l'attività di ricerca e sviluppare la capacità di esaminare e di analizzare.

### 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 tematiche Scientifiche	5	Monitor touch Device software/licenze/abbonamenti/materiali didattici digitali Kit digitali scientifici Microscopi digitali Biblioteca digitale Kit per lezioni in videoconferen	Arredi modulari in grado di riconfigurarsi per la creazione di gruppi/aree di lavori differenziate. Decorazioni	Supportare modelli educativi a misura dell'inclinazione naturale dei propri studenti, anche BES , verso la creatività, la collaborazione, la

<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>
			tematiche.	ricerca, la sperimentazione e progettazione
Ambienti multidisciplinare	3	Monitor/Tavoli interattivi touch Device stazione di ricarica software/licenze/abbonamenti/materiali didattici digitali Kit scientifici/Microscopi digitali Microfoni cuffie webcam Videoproiettori a pavim	E' prevista un'area per attività di progettazione e design costituita da arredi modulari, un'area di brainstorming costituita da divani/pouf e un'area per attività di testing con tavoli ribaltabili	Potenziare e sperimentare le competenze multidisciplinari stimolando l'attività collaborativa mediante piattaforme e spazi di condivisione dei prodotti digitali
Ambienti polifunzionale	2	Monitor/Tavoli interattivi touch Device software/licenze/abbonamenti/materiali didattici digitali Biblioteca digitale Microfoni cuffie webcam	E' prevista un'area per attività di progettazione e design costituita da arredi modulari, un'area di brainstorming costituita da divani/pouf e un'area per attività di testing con tavoli ribaltabili	Potenziare le attività di ricerca di gruppo e individuali. Promuovere attività ricreative. Lettura individuale, apprendimento autogestito e informale.
Aule tematiche Umanistiche	2	Monitor touch Device software/licenze/abbonamenti/materiali didattici digitale biblioteca di settore digitale Kit per la realizzazione di lezioni in videoconferenza	Arredi modulari in grado di riconfigurarsi per la creazione di gruppi/aree di lavori differenziate. Decorazioni tematiche.	Supportare modelli educativi a misura dell'inclinazione naturale dei propri studenti, anche BES , verso la creatività, la collaborazione, la ricerca, la sperimentazione e progettazione
Aule tematiche Espressive	3	Monitor touch stazione di composizione di musica elettronica composta da elaboratore scheda audio software per la composizione strumenti musicali digitali cuffie microfoni device	Arredi modulari in grado di riconfigurarsi per la creazione di gruppi/aree di lavori differenziate. Decorazioni tematiche.	Supportare modelli educativi a misura dell'inclinazione naturale dei propri studenti, anche BES , verso la creatività, la collaborazione, la ricerca, la sperimentazione e progettazione

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

È ormai una prassi consolidata quella per la quale, grazie all'utilizzo delle tecnologie in ambito educativo, gli studenti diventino, sotto la guida del docente, autori del proprio percorso formativo. Manipolare artefatti digitali, assemblare propri elaborati o altri disponibili in rete, creare correlazioni logiche tra oggetti o tra ricerche effettuate in rete e confezionare il tutto in un prodotto multimediale diventeranno operazioni semplici ed immediate. Sebbene i nativi digitali abbiano dimestichezza con le nuove tecnologie, è necessario che la scuola faccia maturare in loro le competenze necessarie per usarle in maniera virtuosa. Si dovrà, quindi, essere in grado di supportare l'evoluzione da una pura abilità tecnica ad una capacità cognitiva. Le nuove sfide potranno essere vinte solo adottando opportune innovazioni organizzative, didattiche, curricolari e metodologiche anche grazie alla trasformazione dei classici spazi aula in ambienti multidimensionali nei quali gli allievi supereranno gli atteggiamenti di estraneità che derivano dalle tradizionali lezioni frontali. Perseguendo tale obiettivo le metodologie innovative favoriranno il cooperative learning e la peer-education, tra studenti e tra docenti e studenti. Con il miglioramento degli ambienti e le diverse metodologie didattiche proposte si cercherà di stimolarli ad una diversa percezione di sé e dell'ambiente che li circonda e di renderli consapevoli e responsabili delle proprie azioni presenti e future: - FACILITARE l'apprendimento e la padronanza di strumenti creativi, nella promozione del benessere, sviluppare la consapevolezza di sé e delle capacità di relazione e comunicazione, utilizzando canali alternativi. - EDUCARE e PROMUOVERE la formazione della persona nelle sue dimensioni legate alla creatività, all'affettività e al riconoscimento della sfera emozionale, finalizzate prioritariamente al superamento delle situazioni di disagio favorendo così la vera inclusione sociale, interculturale e la valorizzazione delle differenze. - INCENTIVARE la motivazione individuale, prevenire il rischio di disinteresse e atteggiamenti di ostilità verso la conoscenza. - MIGLIORARE la capacità di autoconcentrarsi, autogestirsi e l'utilizzo di diverse modalità espressive per le diverse situazioni. - ESPLORARE le potenzialità espressive nella elaborazione e soluzione dei problemi. - PROMUOVERE E/O CONSOLIDARE l'interesse e la motivazione.

## **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 scelte progettuali dell'istituto sono improntate a garantire un numero sempre maggiore di momenti di formazione esperienziale anche al fine di contribuire all'aumento del grado di inclusività e alla riduzione del cosiddetto gender gap nel processo di trasformazione digitale che coinvolge già il mondo della scuola. L'istituto tende a creare ambienti volti a supportare la personalizzazione avanzata dell'esperienza d'apprendimento. Le tecnologie prescelte per le aule sono pensate per supportare l'apprendimento con una didattica ibrida. I nuovi ambienti aumenteranno il grado di interesse degli studenti verso le discipline delle aree che si avvalgono del digitale quale elemento di forza, fino ad ottenere, progressivamente, una maggiore valorizzazione dei talenti nel campo delle STEAM che altrimenti rischierebbero di rimanere inespressi.

## **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 D.S. costituisce, previo avviso aperto a tutti i docenti, un gruppo di lavoro 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 eventuale stipula dell'accordo di concessione). 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. Sono previste riunioni periodiche tra i membri del gruppo, con lo scopo di elaborare le necessarie azioni da intraprendere e formulare la progettualità preliminare 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 svolge un ruolo primario nell'utilizzo efficace degli ambienti realizzati: il docente 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	150

## 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%		67.064,69 €
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%		11.177,44 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		11.177,44 €
<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**

22/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.