



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

IST. COMPRENSIVO OSPITALETTO

### Codice meccanografico

BSIC827009

### Città

OSPITALETTO

### Provincia

BRESCIA

## Legale Rappresentante

### Nome

LAURA

### Cognome

METELLI

### Codice fiscale

MTLRRA77R52C618J

### Email

BSIC827009@istruzione.it

### Telefono

030640120

## Referente del progetto

### Nome

CRISTINA

### Cognome

RAINERI

### Email

BSIC827009@istruzione.it

### Telefono

030640120

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

D74D22004890006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-16045

#### Titolo progetto

NEXT TO ME

#### Descrizione progetto

Il progetto si propone di rinnovare in modo massiccio gli ambienti di apprendimento della Scuola Primaria e della Scuola Secondaria di primo grado. La necessità di erogare la DAD nel periodo pandemico ha fortemente accelerato lo sviluppo delle competenze digitali di studenti, docenti, genitori e di tutto il personale della scuola. Con il finanziamento PON Digital board, la scuola secondaria si è dotata di Monitor Interattivi Multimediali che al momento offrono prestazioni più performanti delle LIM. L'intenzione è quella di rinnovare il parco macchine anche di tutta la scuola primaria, dotandolo di ulteriori attrezzature utili a gestire la didattica in forma interattiva, capitalizzando le opportunità offerte dal digitale in ottica inclusiva. 1) AULA DIGITALE INCLUSIVA: Monitor Interattivo Multimediale corredato da almeno 2 PC che consentano di lavorare per la personalizzazione degli apprendimenti con alunni in condizione di BES (soprattutto DSA e Neoarrivati) Per quanto riguarda la Scuola Secondaria, avendo già potuto intervenire sulla didattica ordinaria d'aula, l'intenzione è quella di potenziare la dimensione laboratoriale della didattica, attrezzando la scuola con strumenti innovativi in grado di poter favorire esperienze immersive di fruizione della realtà (realtà virtuale) e esperienze operative-concrete multisensoriali di approccio al sapere. 2) LABORATORIO di REALTA' VIRTUALE: con il finanziamento per i laboratori STEM sono stati acquistati visori per la realtà virtuale e ora si renderebbe necessario integrare il parco macchine e dotare le stesse di programmi utili a garantire esperienze di approccio virtuale alle diverse discipline. 3) LABORATORIO MULTIMEDIALE: allestimento di un laboratorio audio-video dotato di attrezzature di registrazione, trasmissione, ripresa, produzione sia audio (musicale e linguistica) e video. Tale attrezzatura potrebbe offrire la possibilità di realizzare una web radio, gestire un canale youtube, realizzare trasmissioni, produrre manufatti digitali. Nella sostanza l'idea è quella di: - fornire un supporto allo sviluppo di processi cognitivi basati sulla rappresentazione astratta multimodale che favorisce un apprendimento maggiormente solido e flessibile - massimizzare la spinta motivazionale di studenti che negli anni mostrano di aver disinvestito nei confronti della proposta didattica "tradizionale" - sperimentare, seppur in forma virtuale, ciò che la situazione di svantaggio socio-culturale non consente a tanti studenti di fare Inoltre si ritiene di allestire uno spazio che consenta al grande gruppo di poter partecipare ad incontri formativi frontali, utilizzando attrezzature che consentano di seguire il relatore nei migliore dei modi, fruendo di un ausilio audio-video. 4) AUDITORIUM: telo-schermo, proiettore laser e impianto audio video, con i relativi dispositivi di protezione che mantengano funzionale l'organizzazione e la conservazione dei materiali. Il team di progettazione, coordinato dai referenti di plesso e dall'animatrice digitale, dopo un'analisi puntuale dei bisogni formativi ha studiato le soluzioni maggiormente funzionali alla realtà del nostro istituto.

#### 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.).

Scuola Primaria Attuale situazione spuria: presenza di LIM obsolete in tutte le aule, necessità di rinnovo del parco macchine, presenza di un laboratorio mobile che viene utilizzato nella didattica d'aula. Scuola Secondaria Aule digitali inclusive presenti per tutte le classi. Due laboratori mobili che vengono utilizzati da tutte le classi per la didattica d'aula. Sperimentale allestimento di un laboratorio di realtà virtuale.

## 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.

1) AULA DIGITALE INCLUSIVA (Scuola Primaria): Monitor Interattivo Multimediale corredato da almeno 2 PC che consentano di lavorare per la personalizzazione degli apprendimenti con alunni in condizione di BES (soprattutto DSA e Neoarrivati) 2) LABORATORIO di REALTA' VIRTUALE (Scuola Secondaria): con il finanziamento per i laboratori STEM sono stati acquistati visori per la realtà virtuale e ora si renderebbe necessario integrare il parco macchine e dotare le stesse di programmi utili a garantire esperienze di approccio virtuale alle diverse discipline. 3) LABORATORIO MULTIMEDIALE (Scuola Secondaria): allestimento di un laboratorio audio-video dotato di attrezzature di registrazione, trasmissione, ripresa, produzione sia audio (musicale e linguistica) e video. Tale attrezzatura potrebbe offrire la possibilità di realizzare una web radio, gestire un canale youtube, realizzare trasmissioni, produrre manufatti digitali. 4) AUDITORIUM: uno spazio che consenta al grande gruppo di poter partecipare ad incontri formativi frontali, utilizzando attrezzature che consentano di seguire il relatore nei migliore dei modi, fruendo di un ausilio audio-video (telo-schermo, proiettore laser e impianto audio video, con i relativi dispositivi di protezione che mantengano funzionale l'organizzazione e la conservazione dei materiali)

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.)
Aula digitale inclusiva	23	1/2 Monitor interattivi multimediali, 2/3 PC per aula, software specifici	1 carrello armadio di ricarica, un armadio di ricarica, banchi componibile a isole, supporto ai monitor	Fornire supporto cognitivo e motivazionale all'apprendimento per studenti con BES
Laboratorio di realtà virtuale	1	App e software specifici, monitor	2 carrelli per ricarica, banchi componibili ad isole, carrelli e supporti monitor	Offrire opportunità di sperimentare la didattica immersiva
Laboratorio Multimediale	1	pc, monitor, software specifici (digital audio workstation), microfoni, mixer, registratore digitale, casse monitor, cuffie, filtro anti-pop, cavi, due fotocamere, videocamera 360°	scrivania da registrazione, supporti per microfoni e casse, banchi componibili ad isole, carrello e supporto monitor, stativi e fondale fotografico, luci continue	Sperimentare in forma multimediale per diverse discipline
Auditorium	1	maxi schermo, impianto audio, mixer	poltrone e tavoli da conferenza, armadio di protezione	Permettere di fruire di incontri in videoconferenza con strumenti adeguati per favorire la concentrazione

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

La proposta è quella di offrire opportunità rispondenti agli emergenti bisogni educativo-didattici legati alla popolazione scolastica dell'Istituto In particolar modo la didattica potrà essere così trasformata: 1 - utilizzo del digitale quale supporto agli apprendimenti nei casi di difficoltà cognitive: il Monitor Interattivo Multimediale e il computer offrono prestazioni in grado di supportare il cognitivo (esperienze di didattica immersiva, sintesi vocale, lettura vicariante, supporto audio video alle spiegazioni) 2- utilizzo del digitale quale supporto motivazionale per gli studenti con svantaggio socio-culturale 3- proposte interattive per offrire un protagonismo dello studente nell'approccio al sapere 4- opportunità di proposta su più canali sensoriali secondo il modello dell'Universal Design for Learning 5- ristrutturazione della didattica secondo i modelli del learning by doing e dell'apprendimento cooperativo Dal punto di vista organizzativo, la proposta si pone a due livelli: - offerta di base per tutte le aule così da garantire le medesime opportunità a tutti gli alunni dell'Istituto - utilizzo a rotazione di ambienti molto attrezzati e dedicati a particolari esperienze di apprendimento, realizzabili in tutte le discipline.

### **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'impatto atteso in merito all'Inclusività è legato alla possibilità di: - offrire la medesima proposta secondo linguaggi e canali sensoriali diversificati (audio-video-cinetico) - compensare attraverso il digitale le competenze strumentali deficitarie (lettura, scrittura) - attivare l'interesse e la motivazione anche degli studenti più fragili - garantire l'agire concreto ed operativo quale passaggio intermedio verso lo sviluppo della concettualizzazione e dell'astrazione - favorire un apprendimento cooperativo

### **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 ha lavorato secondo le seguenti fasi: - ricognizione dell'esistente - analisi dei bisogni - ipotesi di intervento - condivisione con i colleghi docenti - affiancamento nella proposta di lavoro (formazione e autoformazione) - coordinamento delle azioni didattiche - verifica e monitoraggio Il gruppo formato da docenti e personale non docente della scuola primaria e secondaria si riunisce in forma sistematica per la progettazione e al bisogno durante lo sviluppo del progetto.

### 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

Utilizzando la sinergia di risorse docenti e non, si presume di realizzare: - formazione iniziale - accompagnamento in itinere - socializzazione delle buone prassi - analisi dei risultati - supporto tecnico e didattico

## 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	26

## 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	26	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%		147.742,39 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		30.000,00 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		7.000,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		9.000,00 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			193.742,39 €	

## 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.