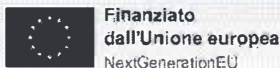




Ministero dell'Istruzione e del Merito  
Unità di missione per il Piano nazionale di ripresa e resilienza



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. C. AQUINO

**Codice meccanografico**

FRIC82300T

**Città**

AQUINO

**Provincia**

FROSINONE

## Legale Rappresentante

**Nome**

MARIANNA STEFANIA

**Cognome**

LADISI

**Codice fiscale**

FRIC82300T001

**Email****Telefono**

0776 220000

## Referente del progetto

**Nome**

Anna Maria

**Cognome**

Morelli

**Email**

anna.morelli@ic82300t.aq.it

**Telefono**

0776 220000

# Informazioni progetto

---

## Codice CUP

J94D23000140006

## Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-16316

### Titolo progetto

InnovAzioni

### Descrizione progetto

Il progetto InnovAzioni intende dare una veste funzionale e sostenibile ai bisogni formativi degli studenti attraverso una rimodulazione degli ambienti di apprendimento del comprensivo, implementando la dotazione digitale e gli arredi al fine di potenziare la didattica innovativa in cui l'alunno è protagonista dell'apprendimento. Le classi, considerate come ecosistema di interazione, condivisione, cooperazione, capace di integrare l'utilizzo proattivo delle tecnologie per il miglioramento dell'efficacia didattica e dei risultati di apprendimento, dovranno essere riorganizzate in ambienti prioritariamente ibridi al fine di creare spazi dedicati allo studio per ambiti disciplinari fruibili per gruppi di apprendimento diventando aule-laboratorio di sviluppo dedicato alla didattica attiva, collaborativa, hands-on, supportata da strumenti adeguati. Alla riconfigurazione delle aule si aggiungeranno laboratori di approfondimento, a disposizione di tutte le classi. Pur intervenendo prevalentemente sugli spazi target (20) definiti da Futura, la soluzione progettuale avrà una ricaduta su tutti gli studenti dell'istituto poiché le aule verranno arricchite di arredi flessibili, rimodulabili a supporto di metodologie d'insegnamento innovative e variabili. Si valorizzeranno gli arredi e gli strumenti analogici e digitali già esistenti nell'istituto (anche attraverso la modifica del setting d'aula) acquisiti grazie ai finanziamenti Pon e PNSD e saranno acquistati strumenti tecnologici innovativi diffusi ma a basso impatto ambientale. Saranno inoltre acquistati strumenti per integrare le digital board già presenti, ampliata la dotazione di dispositivi personali che sarà posta su carrelli mobili, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico; sarà previsto l'acquisto di set per la creatività e per la creazione di contenuti digitali originali per gli ambienti di studio umanistico (stazione video, stazione podcast, stop motion) mentre per gli spazi di indirizzo tecnico-scientifico si provvederà all'acquisto di set di robotica educativa, elettronica, kit per le STEM, stampanti 3D, indispensabili per sviluppare creatività, problem-solving in un approccio pratico ed esperienziale. Qualora il budget lo consenta, inoltre, si provvederà all'acquisto di strumenti dedicati alla creazione di un'aula o uno spazio immersivi, dotati di una tecnologia semplice e immediata. Questo spazio verrà composto da una tecnologia capace di rendere interattive le pareti di un'aula o di un multipannello che non necessita obbligatoriamente di visori o dispositivi aggiuntivi per la fruizione, configurandosi come un ambiente sicuro, adatto a tutti e corredato di contenuti didattici già pronti. Saranno inoltre acquistati arredi altrettanto modulari e flessibili che si adatteranno alle esigenze digitali di volta in volta; sedute, pareti attrezzate e tavoli per rispondere alle esigenze degli ambienti di apprendimento, formali e non. Qualora, nella realizzazione del progetto, si rendesse necessaria la tinteggiatura di alcune pareti o la riorganizzazione dei dispositivi elettrici, sarà utilizzato il budget dedicato (10%).

### 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 dotazione già esistente consta di digital board, pc portatili e fissi, stampanti, videoproiettori, cuffie e microfoni, strumenti musicali (poiché la scuola secondaria è ad indirizzo musicale) banchi modulari trapezoidali monoposto e relative sedute. Sono presenti anche panche e tavoli negli spazi esterni che favoriscono la didattica outdoor. Per effetto di partecipazione ad azioni Pon, la scuola è impegnata nella progettazione dedicata a EduGreen e Stem.

## 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.

Con la declinazione del progetto InnovAmenti si intendono potenziare e realizzare, laddove non vi siano già strumenti dedicati, ambienti di apprendimento innovativi basati su metodologie di apprendimento esperienziali collaborative e laboratoriali. Le aule saranno oggetto di ristrutturazione destinata alla predisposizione di ambienti innovativi flessibili e disciplinari (per ambiti). Le classi dunque saranno organizzate per ambiti disciplinari in forma parallela così gruppi di alunni potranno usufruire di momenti didattici dedicati per assi: gli studenti non staranno più sempre nello stesso ambiente, ma si muoveranno (e si scambieranno) da un'aula all'altra a seconda delle discipline e degli argomenti. Le aule, per classi parallele, saranno quindi strutturate in maniera congeniale per rispondere alle esigenze formative dell'asse disciplinare; vi sarà l'ambiente allestito con strumenti volti allo studio delle discipline umanistiche ed artistiche ed aule- ambienti strutturati con strumenti volti a soddisfare le esigenze didattiche relative allo studio delle discipline scientifico/matematiche. Gli arredi e la strumentazione già disponibili saranno rimodulati per una migliore disposizione del setting d'aula e implementati dalla dotazione atta alla realizzazione del progetto. Laddove presenti schermi digital board, le aule saranno dotate di dispositivi funzionali all'utilizzo più pervasivo dello strumento: carrelli mobili per la ricarica, notebook e set di indirizzo e caratterizzanti (robotica educativa, kit di elettronica, soluzioni STEM, strumenti per la creatività digitale) saranno a disposizione di tutti in base alle esigenze didattiche e disciplinari. Questa formula renderà la didattica pervasiva e inclusiva poiché saranno a disposizione di tutti software e app che risponderanno alle esigenze ed ai bisogni formativi degli studenti. Sarà allestito un ambiente speciale a disposizione di tutte le classi con schermo immersivo che soddisfi le esigenze relative al target degli studenti con contenuti digitali già fruibili in risposta ai diversi assi disciplinari.

**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.)
ATELIER DI LETTURA E SCRITTURA CREATIVA	01	Digital Board	Sedute morbide colorate	SVILUPPARE LE COMPETENZE LINGUISTICHE ED ESPRESSIVE
SPAZIO DEBATE	02	Digital Board		FAVORIRE IL CONFRONTO E SVILUPPARE COMPETENZE COMUNICATIVE E RELAZIONALI
AMBIENTE COLLABORATIVO A A A	03	Digital board	arredi modulari e flessibili	POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DI BASE, TECNOLOGICHE E D ESPRESSIVE
AMBIENTE COLLABORATIVO B B	04	digital board	arredi modulari e flessibili	POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DI BASE, TECNOLOGICHE, ESPRESSIVE E LOGICO MATEMATICHE
AMBIENTE COLLABORATIVO C	05	digital board	arredi modulari	POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DI BASE, TECNOLOGICHE E D ESPRESSIVE
ATELIER DI LETTURA E SCRITTURA CREATIVA b	06	digital board	sedute morbide e arredi flessibili	SVILUPPARE LE COMPETENZE LINGUISTICHE ED ESPRESSIVE
SPAZIO DEBATE B	07	digital board	arredi modulari	FAVORIRE IL CONFRONTO E SVILUPPARE COMPETENZE COMUNICATIVE E RELAZIONALI
AMBIENTE COLLABORATIVO D	08	digital board	arredi flessibili	POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DI BASE, TECNOLOGICHE , ESPRESSIVE E DIGITALI
AMBIENTE COLLABORATIVO E	09	digital board	arredi modulari	POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DI BASE, TECNOLOGICHE E D ESPRESSIVE
AMBIENTE COLLABORATIVO F	10	digital board	arredi modulari	POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DI BASE, TECNOLOGICHE E D ESPRESSIVE
AULA IMMERSIVA	11	schermi, pc, proiettore, software, e kit funzionamento	sedute modulari	FAVORIRE L'APPRENDIMENTO IMMERSIVO ED ESPERENZIALE ATTRAVERSO LA RELATA' VIRTUALE E LA PROGETTAZIONE SPAZIALE
AMBIENTE COLLABORATIVO G	12	software didattici	arredi modulari	POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DI BASE, TECNOLOGICHE ED ESPRESSIVE

<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>
AMBIENTE COLLABORATIVO H	13	software didattici	arredi modulari	POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DI BASE, TECNOLOGICHE ED ESPRESSIVE
AMBIENTE COLLABORATIVO I	14	carrello ricarica dispositivi		POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DIGITALI E TECNOLOGICHE
AMBIENTE COLLABORATIVO L	15	carrello ricarica dispositivi, stampante 3d		POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DIGITALI E TECNOLOGICHE
ATELIER DI LETTURA E SCRITTURA CREATIVA C	16	software didattici	arredi modulari	SVILUPPARE LE COMPETENZE LINGUISTICHE ED ESPRESSIVE
AULA DI ROBOTICA BASE	17	kit di robotica educativa		POTENZIAMENTO COMPETENZE DIGITALI AL FINE DI SVILUPPARE E ACCRESCERE IL PENSIERO COMPUTAZIONALE E LA CAPACITA' DI PROBLEM SOLVING
AULA DI ROBOTICA INTERMADIA	18	kit di robotica educativa		POTENZIARE L'APPRENDIMENTO DELLE DISCIPLINE STEM ALLA BASE DELLA PROGRAMMAZIONE LOGICA
AMBIENTE COLLABORATIVO M	19	software didattici, stampante 3d	arredi flessibili	POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DIGITALI E TECNOLOGICHE
AMBIENTE COLLABORATIVO N	20	software didattici	arredi flessibili	POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DI BASE, TECNOLOGICHE ED ESPRESSIVE

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

Gli ambienti di apprendimento realizzati risponderanno alle esigenze formative degli studenti in modalità flessibile e modulare: non vi saranno più prioritariamente setting d'aula statici ma aule modulari e rispondenti alle esigenze formative per disciplina e adattabili alle metodologie di insegnamento dei docenti. Gli studenti si muoveranno tra i diversi ambienti a seconda dell'orario scolastico che sarà strutturato in base alla organizzazione flessibile trovando nuovi stimoli e immergendosi in nuove opportunità formative; tale configurazione stimolerà la creatività e la curiosità di apprendimento e sarà stimolo per la rigenerazione della concentrazione ogni volta. L'innovazione didattica così strutturata (digitale ed analogica) sarà un nuovo stimolo per gli studenti che saranno immersi una dimensione didattica flessibile, inclusiva ed innovativa, basata su attività laboratoriali collaborative e saranno protagonisti attivi dell'apprendimento. Attraverso la didattica esperienziale saranno rinforzate non solo le competenze disciplinari e di cittadinanza ma anche competenze digitali che saranno il substrato innovativo su cui si fonderanno le attività e consentiranno di sviluppare un atteggiamento critico, consapevole ed attivo nei confronti del mondo virtuale. La creazione di contenuti analogici e digitali renderanno gli studenti attori del processo formativo e le competenze sviluppate consentiranno loro di cercare nuovi stimoli al fine di sedimentare lo sviluppo delle competenze di cui sopra attraverso una scelta attenta e partecipata degli strumenti, delle azioni e dei percorsi atti a raggiungere obiettivi e traguardi. La realizzazione del progetto permetterà inoltre l'attuazione dell'inter-connettività delle aule con altri spazi di apprendimento e l'inclusività, intesa come accessibilità per tutti e comunicazione con un ampio spazio comune, l'aula o lo spazio immersivi, a disposizione di tutto l'istituto e che integrerà la didattica tradizionale con contenuti immersivi, che permettono di scoprire ed esplorare risorse uniche, con un approccio cooperativo e laboratoriale.

**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.**

Gli ambienti di apprendimento realizzati consentiranno di declinare una didattica volta all'inclusione e alla personalizzazione degli apprendimenti poiché le attività saranno tarate, di volta in volta, in base alle esigenze formative degli studenti, rendendo gli stessi protagonisti dell'apprendimento. Gli strumenti volti a soddisfare le esigenze degli spazi formativi saranno funzionali a supportare l'apprendimento attivo, laboratoriale e collaborativo poiché studiato come ibrido, non statico e non trasmissivo. L'implementazione della dotazione, digitale ed analogica già esistente, consentirà di dedicare spazi formativi attivi, partecipati e condivisi con feedback immediati e volti ad avere una percezione delle esigenze formative di tutti. Saranno dedicati spazi laboratoriali soprattutto attraverso attività STEM a classi incrociate con momenti di confronto volti al superamento dei divari di genere e al rispetto delle pari opportunità, argomenti già molto sentiti nel comprensivo.

**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  
docente del Team digitale

## Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo di progettazione individuato e costituitosi previa individuazione collegiale, cui fanno parte il dirigente scolastico e il DSGA, ha iniziato uno studio volto a capire come muovere la leva del miglioramento partendo dalle risorse disponibili; la predisposizione di un sondaggio di matrice pedagogica, lo studio fatto sulla base di quanto emerso in relazione alle esigenze del personale e degli studenti, hanno reso possibile la stesura di InnovAmenti. I prossimi step verteranno ad un coinvolgimento attivo dei diversi dipartimenti disciplinari, orizzontali e verticali presenti al fine di rafforzare il senso di appartenenza condividendo le scelte. Le esigenze metodologiche, didattiche e formative che emergeranno dai dipartimenti saranno prese in carico dal gruppo di progettazione che svilupperà una visione d'insieme e declinerà azioni da condividere.

## 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 realizzazione del progetto prevede una consapevolezza di istituto diffusa e condivisa; la sfida è ardua ma è indispensabile la collaborazione di tutta la comunità scolastica per ottenere i risultati attesi. La formazione del personale, degli studenti e la partecipazione dell'utenza tutta, risulta essere la leva strategica da cui partire per ottenere i risultati attesi. Il processo è lungo e sarà necessario un monitoraggio a medio e lungo termine ma sarà premura del gruppo di progetto accompagnare la comunità tutta in questo percorso innovativo. Formazione, tutoring tra pari, scambio di buone pratiche, supporto al personale saranno gli strumenti strategici che ci permetteranno di realizzare questo progetto. Il bagaglio formativo di risorse e di esperienze che costruiremo in questi anni sarà a disposizione per il confronto costruttivo.

## 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	400

## 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	20	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%		89.419,57 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		29.806,52 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		14.903,26 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		14.903,26 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				149.032,61 €

## 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**

21/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.