



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



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU



## 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 XX SETTEMBRE

### Codice meccanografico

RNIC81600B

### Città

RIMINI

### Provincia

RIMINI

## Legale Rappresentante

### Nome

LARA

### Cognome

VERZOLA

### Codice fiscale

VRZLRA68L44C207D

### Email

RNIC81600B@ISTRUZIONE.IT

### Telefono

0541383012

## Referente del progetto

### Nome

ROBERTA

### Cognome

LOMBARDI

### Email

robirimini@gmail.com

### Telefono

348/7324365

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

J94D22002350006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-15884

#### Titolo progetto

Innovakids

#### Descrizione progetto

I protagonisti di questo progetto sono i bambini del nostro Istituto Comprensivo. A loro vogliamo offrire le migliori opportunità e la didattica più innovativa, per aiutarli a superare le disuguaglianze, per agevolarli nel passaggio da un grado all'altro del sistema di istruzione e per farli diventare cittadini attivi di un mondo digitale. Negli ultimi tre anni, grazie ai Decreti aiuti, ai PON FESR e al bando STEM abbiamo potuto acquistare digital board e notebook, materiale di robotica e dispositivi per le STEM e il making, dando un importante impulso all'introduzione della tecnologia nella didattica e nel curriculum verticale. Rimangono tuttavia numerose azioni da realizzare per migliorare gli ambienti di apprendimento a nostra disposizione. Con i fondi di Next generation classrooms vogliamo intervenire sul cablaggio parziale della scuola primaria Lagomaggio e sul sistema di antifurto parziale della scuola Boschetti Alberti, utilizzando i fondi previsti per i lavori di piccola edilizia. Per quanto riguarda gli arredi, utilizzeremo in larga parte quelli già presenti, perché sono già flessibili e permettono la rimodulazione del setting delle aule in base all'offerta formativa; una parte dei fondi verrà utilizzata per integrare queste dotazioni per migliorare alcuni ambienti di apprendimento. Prevediamo di utilizzare parte dei fondi a nostra disposizione per fornire uno schermo digitale a tutte le aule che non lo hanno ricevuto con il PON FESR "Digital board" del 2021. Acquisiremo un numero di notebook adeguato per potenziare l'accesso alle piattaforme didattiche, la ricerca e l'elaborazione delle informazioni fornite dalla rete, la didattica personalizzata e l'inclusione. Inoltre acquisiremo dei carrelli di ricarica dei notebook, che collocheremo in posizioni strategiche rispetto alle aule didattiche, al fine di rendere più semplice l'utilizzo dei dispositivi mobili. Integreremo i visori 3D in nostro possesso, acquistando anche una licenza triennale con contenuti ad hoc; sperimenteremo l'utilizzo di uno speciale proiettore interattivo da pavimento. In sintesi, la nostra proposta progettuale è ibrida: utilizzeremo i fondi per l'edilizia per completare un cablaggio e implementare un sistema antifurto e antintrusione; aumenteremo ulteriormente la dotazione digitale nelle aule didattiche, acquistando anche dispositivi innovativi come visori 3D e videoproiettore da pavimento; rinnoveremo le aule polifunzionali e le aule didattiche con alcuni arredi funzionali e flessibili.

#### 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.).**

Spazi di apprendimento: 45 aule per la didattica con tavoli e sedie mobili 3 laboratori di informatica 4 biblioteche 4 aule polifunzionali Attrezzature in nostro possesso acquisite anche con Decreti sostegno, PON e STEM: 25 digital board 23 LIM PC per i laboratori di informatica un PC per ogni classe un carrello con 28 tablet PC e tablet per l'inclusione e la didattica 12 visori 3D 2 stampanti 3D 4 plotter da taglio dotazioni per le STEM e la robotica educativa (micro:bit, Codey Rocky, Ozobot, Lego Wedo 2.0, Beebot) un set per utilizzare la tecnica del green screen 6 HUE Animation Studio per video in stop motion Piattaforme a nostra disposizione: Google Workspace Office 365 Moodle d'istituto mLOL tramite il progetto readER per il prestito di libri digitali Catalogo Open, risorse digitali disponibili con il progetto readER QCloud per la digitalizzazione dei cataloghi delle biblioteche e del prestito/restituzione dei libri risorse per la gamification sottoscritte dai docenti come WordWall, LearningApps, Edpuzzle. Situazione cablaggio Tre scuole sono state cablate con fondi PON e fondi pubblici la scuola Lagomaggio ha un cablaggio parziale (4 ambienti su 15) effettuato con fondi comunali. Sistemi antifurto e antintrusione Tre scuole sono dotate di impianto di allarme La scuola Boschetti Alberti ha un impianto antifurto limitato a due laboratori ed è inadeguato all'attuale dotazione tecnologica.

## 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.**

Scuola primaria Alba Adriatica: - digital board in tutte le aule didattiche in cui non è stato già installato, per portare praticità e flessibilità nell'istruzione, oltre a un maggiore coinvolgimento degli studenti; - carrelli con notebook, posizionati in punti strategici, da utilizzare nelle aule per la ricerca, la condivisione e l'utilizzo delle piattaforme di apprendimento; - alcuni arredi flessibili per l'aula polifunzionale. Scuola primaria Boschetti Alberti: - implementazione del sistema di antifurto e antintrusione; - inserimento di un digital board mobile e di arredi impilabili nel laboratorio di tecnologia; - carrelli con notebook, posizionati in punti strategici, da utilizzare nelle aule per la ricerca, la condivisione e l'utilizzo delle piattaforme di apprendimento. Scuola primaria Lagomaggio: - cablaggio di tutti gli ambienti che non ne usufruiscono e potenziamento del wifi per fornire a tutta la scuola un accesso a Internet ottimale; - digital board in tutte le aule didattiche in cui non è stato già installato, per portare praticità e flessibilità nell'istruzione, oltre a un maggiore coinvolgimento degli studenti; - carrelli con notebook, posizionati in punti strategici, da utilizzare nelle aule per la ricerca, la condivisione e l'utilizzo delle piattaforme di apprendimento; - alcuni arredi flessibili per le aule didattiche. Scuola secondaria di 1° grado Borgese: - digital board in tutte le aule didattiche in cui non è stato già installato, per portare praticità e flessibilità nell'istruzione, oltre a un maggiore coinvolgimento degli studenti; - un carrello con notebook, posizionato in un punto strategico, da utilizzare nelle aule per la ricerca, la condivisione e l'utilizzo delle piattaforme di apprendimento; - alcuni arredi per sistemare l'aula polivalente. Dotazioni in condivisione: - Visori 3D Class VR con un abbonamento triennale ai contenuti; - videoproiettore portatile interattivo da pavimento.

**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 didattica	18	Digital board, notebook o tablet, carrelli di ricarica, piattaforme didattiche, visori 3D, videoproiettore da pavimento	Isole con banchi e sedie impilabili per migliorare la fruizione dei dispositivi digitali	Innovare la didattica attraverso l'utilizzo dei digital board, di un numero di dispositivi che renda agevole l'accesso ad internet, di strumenti innovativi e interattivi.
Aula polifunzionale	4	Digital board su carrello	Scaffalature, arredi modulari e impilabili	Innovare l'ambiente, creando spazi idonei alla didattica laboratoriale, all'utilizzo delle risorse per robotica e STEAM, al prestito digitale della biblioteca scolastica

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

L'implementazione degli strumenti a nostra disposizione e il miglioramento dei setting d'aula ci consentirà di proseguire con maggiore impatto nel processo di trasformazione didattica e digitale della scuola. Le nuove classi saranno tutte dotate di uno schermo digitale e di dispositivi per la fruizione individuale e di gruppo. I dispositivi avranno a loro disposizione strumenti onboard, online e in cloud per la promozione della scrittura e della lettura con le tecnologie digitali, per lo studio delle STEM, per la creatività digitale, per l'apprendimento del pensiero computazionale e della robotica educativa, per la fruizione di contenuti attraverso la realtà virtuale e aumentata. La progettazione e la realizzazione dei percorsi curricolari delle studentesse e degli studenti farà propri i principi del nuovo quadro di riferimento europeo delle competenze digitali dei cittadini, il DigComp 2.2. Il nostro percorso progettuale sarà centrato sulle seguenti azioni: - sviluppare maggiormente modelli didattici innovativi, come il Cooperative learning, il Learning by doing and creating, lo Storytelling e la Gamification; - allargare il più possibile le opportunità di inclusione e apprendimento, con particolare attenzione agli studenti con bisogni educativi speciali; - rimotivare allo studio gli alunni con bisogni complessi e problematiche familiari evidenti, attraverso una didattica innovativa e coinvolgente, incentrata più su abilità e competenze che sui contenuti; - potenziare il pensiero computazionale attraverso il Coding e il Making; - fornire a ognuno le competenze digitali di base, necessarie per diventare un cittadino attivo, capace di rapportarsi al digitale in modo consapevole, sicuro e critico; - far emergere talenti.

### **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'implementazione del digitale nelle aule didattiche, soprattutto con la dotazione di dispositivi personali per gli studenti e l'utilizzo di piattaforme di gestione e condivisione, ha lo scopo di garantire esperienze di apprendimento personalizzabili e promuovere la collaborazione e la condivisione. Le attività di robotica e STEAM contribuiranno a costruire solide competenze nelle materie scientifiche e a sviluppare il pensiero computazionale, grazie anche alla gamification, promuovendo il superamento dei divari di genere. Proporranno esperienze di apprendimento innovative attraverso la realtà virtuale e la realtà aumentata, per promuovere lo slancio motivazionale, con particolare attenzione agli studenti a rischio di dispersione scolastica.

### **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

Team dell'innovazione

### **Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione**

Il gruppo di progettazione comprenderà il Dirigente scolastico, l'Animatore digitale e le figure del team per l'innovazione. Queste figure avranno il compito di sensibilizzare tutti i docenti e riportare le loro esigenze, richieste e proposte. Faranno parte del gruppo di progettazione anche il DSGA e il personale amministrativo, che ha acquisito esperienza in seguito alla realizzazione di PON e STEM, per dare supporto tecnico-operativo nella realizzazione 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**

Un progetto di questa entità richiede una formazione iniziale allargata a tutto il personale dell'istituto, per portare nella didattica l'idea di flessibilità e innovazione che sta alla base del progetto. Seguiranno momenti di sperimentazione e di autoaggiornamento, facendo riferimento anche alle risorse messe in campo da Futura e altre agenzie formative. Infine verranno organizzati incontri periodici per promuovere un confronto tra i docenti, con l'obiettivo di una crescita comune.

## **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	450

## 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	22	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%		127.935,87 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		12.000,00 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		16.000,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		8.000,00 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				163.935,87 €

## 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.