



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 SONCINO "GIOVANNI XXIII"

### Codice meccanografico

CRIC811005

### Città

SONCINO

### Provincia

CREMONA

## Legale Rappresentante

### Nome

Raffaella

### Cognome

Ferranti

### Codice fiscale

FRRRFL70R64H7000

### Email

dirigente@icsoncino.edu.it

### Telefono

3929139074

## Referente del progetto

### Nome

Cosimo

### Cognome

Minucci

### Email

cosimo.minucci@icsoncino.edu.it

### Telefono

3456839871

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

E84D22006080006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-13826

#### Titolo progetto

TETC - Thecnology enter the classroom

#### Descrizione progetto

Il focus del progetto è l'ampliamento delle risorse tecnologiche appannaggio di una didattica inclusiva e volta verso l'innovazione digitale. Gli spazi individuati per l'attuazione del progetto subiranno una trasformazione che permetterà ai futuri fruitori di sviluppare il pensiero computazionale e di familiarizzare con le tecnologie che li accompagneranno nel futuro quotidiano. L'implementazione della strumentazione a supporto della didattica farà da base ad uno sviluppo di azioni progettuali mirate all'inclusione e alla diversificazione metodologica come già previsto dal nostro PTOF. Il 100% delle aule sarà munito di monitor o di proiettore interattivo, laptop dedicati all'uso dei contenuti multimediali in classe. 18 aule saranno dotate di 6 chromebook, facilmente caricabili negli appositi carrelli, per favorire il cooperative learning. Sarà inoltre implementata l'attrezzatura già presente per le STEAM con particolare attenzione verso attrezzature multidisciplinari per lo sviluppo del pensiero computazionale quali stampanti 3D e Lasercut. Laddove necessario verrà prevista area attrezzata con arredamento modulare per favorire la poliedricità dei setting. Contestualmente è prevista una formazione specifica ai docenti per l'utilizzo quotidiano di quanto a loro disposizione andando, successivamente, a rivedere il curriculum per integrare al meglio le competenze acquisite dai docenti.

#### Data inizio progetto prevista

01/03/2023

#### 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.).

Nel nostro istituto comprensivo Giovanni XXIII di Soncino sono presenti questi spazi: aule in totale 31 (plessi primaria di Soncino, Gallignano, Genivolta; Secondaria primo grado Soncino) 1 aula magna nella sede della secondaria di primo grado (via Galantino) 1 salone polifunzionale alla primaria nel plesso di Soncino (via Marconi) 1 laboratorio scienze alla secondaria di primo grado (via Galantino) Avendo partecipato ai Pon Fesr precedenti nel nostro Istituto abbiamo la seguente dotazione tecnologica: PRIMARIA SONCINO 9 Aule dotate di monitor interattivo 9 Aule dotate di proiettore interattivo 4 Aule dotate di Lim 1 monitor con un formato grande nel salone al primo piano 16 Laptop 16 postazioni fisse aula informatica. PRIMARIA GENIVOLTA 2 Aule dotate di monitor interattivo 2 Aule dotate di proiettore interattivo 1 Aula dotata di schermo interattivo 12 Laptop PRIMARIA GALLIGNANO 3 Aule dotate di monitor interattivo 1 Aula dotata di proiettore interattivo 6 Laptop SECONDARIA SONCINO 8 Aule dotate di monitor interattivo 9 Aule dotate di proiettore interattivo 25 Laptop 25 Postazioni pc aula informatica 20 Tablet 1 Stampante 3D passo 25 1 Stampante 3D passo 60 11 Kit mBlock 10 robot mBlock 1 Lasecut 8 Kit energie rinnovabili 8 Kit Lego educational 3 Kit Little-bits 4 Visori VR

## 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.

A partire dall'esistente, si intende implementare la dotazione digitale delle aule con una congrua quantità di Chromebook e carrelli di ricarica condivisibili tra le classi per facilitare il lavoro di gruppo, la collaborazione, il peer to peer, il protagonismo dell'alunno che si rende artefice di un'idea, di un percorso. Il progetto ha come presupposti la metodologia dell'imparare a imparare, a sviluppare il pensiero critico, a progettare, a lavorare in team, a comunicare e a includere. Significa anche essere in sintonia con la società dell'informazione ed esprimere le proprie abilità in contesti creativi. Le aule saranno pensate come ambienti in cui gli studenti possano utilizzare strumenti digitali utili a potenziare le competenze in campo scientifico-tecnologico di problem solving. Dopo aver disegnato un oggetto virtuale sul monitor del PC, attraverso dei programmi C.A.D. si potranno realizzare grazie ad una stampante 3D. Progettare, disegnare e toccare con mano le proprie stampe 3D significa veder realizzare tutto ciò che si era pensato e che sarebbe rimasto soltanto ed esclusivamente un esercizio virtuale. Ambienti reali affiancati da nuovi mondi, simili a quello reale o del tutto fantastici. Far comunicare realtà e fantasia immergendo alunni e insegnanti nelle realtà virtuale, amplificando così lo spazio che ci circonda con la realtà aumentata. Un progetto formativo nel quale al centro c'è il soggetto che apprende con le sue personali architetture conoscitive in situazioni concrete, collaborando e negoziando significati con i compagni: un approccio cooperativo teso a sviluppare un'intelligenza partecipata e distribuita.

### 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.)
Primary innovative Teaching	2	Chromebook , monitor, software		Didattica inclusiva ed esperienziale

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Innovative space level 2	3	Chromebook, monitor, carrelli		Didattica inclusiva
Virtual environment	1	Visori AR, All in one 24",		Didattica inclusiva
Secondary innovative space	4	Chromebook, monitor		Didattica inclusiva ed esperienziale
Primary next generation classroom	2	Chromebook, monitor, software	36 postazioni modulari con centralina di ricarica , 1 Postazione docente	Didattica inclusiva e collaborativa
Secondary next generation classroom	1	Chromebook, monitor,	24 postazioni modulari con centralina di ricarica , 1 Postazione docente	Didattica inclusiva e collaborativa
Primary innovative space	5	Chromebook, monitor		Didattica inclusiva
Spazio di condivisione	1	Postazione di ricarica	Arredi modulari	Didattica inclusiva e collaborativa

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

Le risorse che verranno acquistate, grazie al progetto proposto, permetteranno di attuare un miglioramento delle metodologie e della didattica, ottimizzando i tempi e le risorse a disposizione delle varie discipline. Alcune aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare il setting sulla base delle attività disciplinari ed interdisciplinari adottate dai docenti. Si intende quindi rendere più immediato e scorrevole l'utilizzo dei device nelle varie aule, ottimizzando così tempi, risorse e facilitando un uso sempre più costante delle tecnologie a sostegno degli obiettivi di apprendimento prefissati al fine di consolidare le competenze interdisciplinari degli alunni. La collocazione di alcuni pc a disposizione delle aule sarà funzionale anche al sostegno, al recupero e al potenziamento degli alunni con bisogni educativi speciali, favorendone l'inclusione. Gli arredi previsti, come i tavoli componibili a piccole isole, permetteranno ai docenti di preparare setting differenziati e adeguati ad attività diverse (per esempio il cooperative learning). L'ambiente STEAM previsto per la scuola secondaria, ma fruibile anche dalla primaria, darà la possibilità di sperimentare e di esplorare il campo della robotica, della tridimensionalità e il coding.

### **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'accesso e l'utilizzo delle risorse e "macchine" digitali da parte dei docenti e degli alunni contribuirà a favorire le conoscenze essenziali degli strumenti a disposizione e ad accrescere un uso consapevole tenendo conto degli obiettivi del quadro di sviluppo del curricolo di Educazione Civica e di cittadinanza digitale. Si creeranno le basi per accrescere le possibilità di sviluppo individuale e collettivo, in quanto le apparecchiature digitali permetteranno un ampliamento e una semplificazione delle strategie di ricerca in risposta ai vari bisogni per costruire maggiori possibilità di benessere all'interno della comunità. L'uso del digitale permetterà anche agli alunni BES di compensare le difficoltà presenti grazie alle nuove funzionalità esecutive (traduttori, sintetizzatori vocali, app, estensioni...).

### **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 team di progettazione si è inizialmente trovato in presenza per condividere l'attività da elaborare e deciderne le fasi. Ha quindi: rilevato la strumentazione digitale presente nei vari plessi (vedi punto 1); individuato quella ancora necessaria per rispondere ai principali bisogni di ogni scuola tenendo conto delle nuove metodologie didattiche. Il gruppo ha organizzato e strutturato l'idea progettuale in un drive condiviso all'interno degli account istituzionali. Obiettivo del "Team di progettazione" è quello di sensibilizzare tutti i docenti così da arrivare alla creazione di un curricolo verticale di didattica digitale che implichi l'utilizzo della strumentazione digitale stessa. La commissione monitorerà l'attuazione del progetto in tutti gli aspetti tecnico-procedurali e didattici.

### **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**

Il team di progettazione, come previsto dal Pnnr, affiancherà i docenti nelle varie fasi di avanzamento della progettazione. Verranno attuati una formazione iniziale ad hoc e un supporto in itinere così da permettere un utilizzo funzionale della tecnologia digitale adottata al fine di attuare una metodologia innovativa. Un cambiamento come questo ha bisogno di competenze diffuse: l'auto aggiornamento continuo del personale docente è prerogativa indispensabile a promuovere la scuola del cambiamento 4.0. I feedback della condivisione ed il confronto tra docenti e con gli studenti su questi materiali aiuteranno a tenere monitorato il progetto.

## 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	330

## 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	16	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%		71.535,68 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		23.845,21 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		11.922,60 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		11.922,60 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				119.226,09 €

## 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.