



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 COSENZA "GULLO "

### Codice meccanografico

CSIC89600L

### Città

COSENZA

### Provincia

COSENZA

## Legale Rappresentante

### Nome

ROSA MARIA PAOLA

### Cognome

FERRARO

### Codice fiscale

FRRRMR65A66F842J

### Email

Rosellina.ferraro98@gmail.com

### Telefono

3484144386

## Referente del progetto

### Nome

Roberta

### Cognome

Coscarella

### Email

robertapilli@alice.it

### Telefono

3470454116

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

C84D22003650006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-12654

#### Titolo progetto

Met@pprendimento

#### Descrizione progetto

Ambienti innovativi di apprendimento. Rappresentano una risorsa irrinunciabile per rendere la scuola attrattiva per i nostri giovani. Gli studenti della generazione Z e della generazione Alpha, hanno la necessità di apprendere in ambienti immersivi e innovativi all'interno dei quali la proposta didattica deve vederli protagonisti nella costruzione dei saperi con continui stimoli e sollecitazioni sensoriali, strutturati ad arte dal docente regista. Una vera e propria sfida volta al coinvolgimento pieno nei processi di apprendimento, allo sviluppo dell'empowerment e al raggiungimento del successo formativo degli studenti.

#### 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.).

L'istituto Fausto Gullo conta complessivamente (per primaria e secondaria di primo grado) 51 aule curricolari, distribuite su 6 plessi. Grazie alla partecipazione al bando PON Digital Board, complessivamente 15 classi del nostro istituto sono già state dotate di Panel interattivi. Nelle rimanenti classi sono presenti LIM ormai obsolete, alcune non riparabili e non più ripristinabili. L'istituto è inoltre dotato di n°80 tablet e n°34 PC, n°1 stazione di ricarica mobile, acquistati grazie ai finanziamenti POR Inclusione e finora utilizzati sia per la didattica a distanza che per la didattica digitale integrata. Va considerato che gran parte dei PC già presenti nell'istituto hanno un hardware obsoleto, che si rivela poco adeguato a supportare i nuovi prodotti disponibili per la didattica digitale e inadatto all'utilizzo di software di ultima generazione. La volontà è di utilizzare software di realtà immersiva da utilizzare nell'orario scolastico in modo da essere, di fatto, parte integrante delle attività curricolari, alcune aule saranno corredate da tecnologie di ultima generazione, dotazioni informatiche, multimodali ed arredi modulari per la creazione di ambienti di apprendimento funzionali a favorire didattiche basate sulla logica costruttivista, collaborativa ed inclusiva. L'arredo dell'aula, concepito in maniera flessibile e versatile si presta a rapide trasformazioni, per adattarsi alla lezione che il docente intende offrire di volta in volta; l'aula, personalizzata dagli stessi docenti e resa da loro stessi confortevole ed ospitale, è un simbolo tangibile del cambiamento. La proiezione operativa, in progress, che richiede un'ingente mole di interventi, ha già visto il cablaggio wifi degli edifici scolastici, la parziale dotazione, di impianti di videoproiezione o lavagne interattive fruibili sia per la didattica che per il registro elettronico. Grazie a quest'ultimo, le famiglie possono ricevere un costante aggiornamento, in tempo reale, della vita scolastica dei propri figli.

## 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.**

L'obiettivo del progetto sarà quello di dotare i plessi della scuola di aule innovative con attrezzature digitali e funzionali avanzate, in grado di fornire modalità per l'apprendimento di competenze funzionali anche allo svolgimento delle professioni digitali del futuro. Questi spazi sono stati pensati come sostegno allo sviluppo di contenuti curricolari e di azioni didattiche in coerenza con gli obiettivi di apprendimento collegati al percorso formativo. Per attivare le azioni progettate è necessario impiegare specifiche attrezzature, materiali e tecnologie, la cui scelta si riferisce a criteri di varietà, funzionalità e avanguardia dell'azione didattica. Le classi funzionano per "aula-ambiente di apprendimento", assegnate a uno o due docenti della medesima disciplina o medesimo ambito disciplinare e la rotazione dei gruppi classe nel cambio di insegnamento. Essa diventa il luogo elettivo dell'apprendimento in grado di rispondere in maniera efficace ed esauriente ai bisogni formativi ed informativi degli alunni del terzo millennio, abituati ad usare diversi codici di comunicazione, ed apprendere attraverso canali formali, non formali ed informali, che favoriscono un apprendimento visivo e "liquido" e privilegiano i lavori di/in gruppo. Il docente ha l'occasione di trasformare le modalità didattiche, avendo a disposizione tempi distesi e luoghi accoglienti in cui poter alternare differenti stili e pratiche di insegnamento, garantendo una variabilità e riattivazione dell'attenzione, non più strumentalmente determinata dai movimenti riservati alle pause didattiche. La peculiarità del progetto sarà nella pervasività ed ineludibile coinvolgimento corale di tutte le componenti delle comunità scolastiche che lo sperimentano. La dirigenza, lo staff e le figure di riferimento dell'istituto esplicitano consapevolmente e condividono una ratio pedagogica che sottende e muove l'adozione del modello: la visione di una scuola attiva, co-costruita, caratterizzata da approcci didattici collaborativi e laboratoriali in cui si tenda alla centralità dell'alunno, in setting variabili e adattabili. Lo spostamento degli alunni da un'aula all'altra o da un ambiente di apprendimento a un altro sarà una strategia didattica privilegiata. Il movimento del corpo è funzionale al processo insegnamento-apprendimento e per la riattivazione della concentrazione e delle capacità cognitive: non esistono tempi che non siano anche indirettamente funzionali agli apprendimenti.

### **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 arte e immagine	1	Digital board+Tablet+PC tavoli innovativi per cooperare, con sedute + Licenze software	Armadi e contenitori	Didattica per ambienti di apprendimento- Cooperative learning - learning by doing
Aula scienze chimiche	1	Tablet+PC+ Microscopi + Kit didattici +tavoli innovativi per cooperare, con sedute + Licenze software	Armadi e contenitori	Didattica per ambienti di apprendimento- Cooperative learning - learning by doing
Aula geografia	1	Digital board+Tablet + PC + sedute morbide+ Licenze software	Armadi, contenitori e sedute morbide	Didattica per ambienti di apprendimento- Cooperative learning - learning by doing
Aula musica	1	Digital board+ Tablet + PC tavoli innovativi, per cooperare, con sedute + Licenze software	Armadi, contenitori e sedute morbide	Didattica per ambienti di apprendimento- Cooperative learning - learning by doing
Aula scienze motorie	1	Digital board mobile + Tablet + PC+ tavoli innovativi mobili con sedute integrate + Licenze software	Arredamento tecnico e pareti attrezzate	Didattica per ambienti di apprendimento- Cooperative learning - learning by doing
Aula italiano e storia	3	Tablet + PC + tavoli innovativi, per cooperare, con sedute+ Licenze software	Armadi, contenitori e sedute morbide	Didattica per ambienti di apprendimento- Cooperative learning - learning by doing
Aula approfondimento	1	Digital board + Tablet + PC tavoli innovativi per cooperare, con sedute morbide+ Licenze software	Armadi, contenitori e sedute morbide	Didattica per ambienti di apprendimento- Cooperative learning - learning by doing
Aula matematica	2	n°1.Digital board + Tablet + PC tavoli innovativi, per cooperare. con sedute+ Licenze software	Armadi e contenitori	Didattica per ambienti di apprendimento- Cooperative learning - learning by doing
Aula tecnologia	3	Tablet +PC + tavoli innovativi per cooperare con sedute +	Armadi e contenitori	Didattica per ambienti di apprendimento-

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		Kit di robotica++ Licenze software		Cooperative learning - learning by doing
Aula italiano/lettura	1	Digital board + Tablet + PC tavoli innovativi per cooperare, con sedute+ Licenze software	Armadi e contenitori	Didattica per ambienti di apprendimento- Cooperative learning - learning by doing
Aula inglese potenziato	1	Digital board + Tablet + PC tavoli innovativi per cooperare con sedute+ Licenze software	Armadi e contenitori	Didattica per ambienti di apprendimento- Cooperative learning - learning by doing
Aula inglese/francese	1	Digital board+Tablet+PC tavoli innovativi per cooperare con sedute+ Licenze software	Armadi e contenitori	Didattica per ambienti di apprendimento- Cooperative learning - learning by doing
Aula strumento musicale	1	Proiettore a lungo raggio + schermo estensibile motorizzato ++ Licenze software	Pannelli fonoassorbenti e fono isolanti + armadi e contenitori + sedie pieghevoli con carrello	Didattica per ambienti di apprendimento- Cooperative learning - learning by doing
Aula matematica, scienze e tecnologia primaria	3	n°2 Digital board + Tablet + PC tavoli innovativi per cooperare con sedute+ Licenze software	Armadi e contenitori	Didattica per ambienti di apprendimento- Cooperative learning - learning by doing
Aula italiano e riflessione linguistica primaria	3	Tablet + PC + tavoli innovativi per cooperare con sedute+ Licenze software	Armadi e contenitori	Didattica per ambienti di apprendimento- Cooperative learning - learning by doing

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

Saranno intraprese radicali innovazioni pedagogico-didattiche e organizzative con l'obiettivo di coniugare la qualità dell'insegnamento tradizionale, con la funzionalità organizzativa di matrice anglosassone. La scuola funzionerà per "aula-ambiente di apprendimento", assegnata a uno o due docenti della medesima disciplina o ambito disciplinare, con i ragazzi che si spostano durante i cambi d'ora. Ciò favorisce l'adozione, nella quotidianità scolastica, di modelli didattici funzionali a quei processi di insegnamento-apprendimento attivo in cui gli studenti sono attori principali e motivati nella costruzione dei loro saperi. I gruppi classe condividono a rotazione la stessa aula curriculare assegnata a due o più docenti di discipline affini, della stessa area o dipartimento. Tale Modello è un "dispositivo organizzativo" che sollecita molteplici effetti indiretti e "di sistema", determinando un indiscutibile movimento di comunità verso le innovazioni. Tale approccio, considera gli spostamenti degli studenti buona occasione per l'ottimizzazione dei tempi morti, nei cambi d'ora, e stimolo "energizzante" la capacità di concentrazione come testimoniato da accreditati studi neuroscientifici. Il progetto ha l'ambizione di concretizzare un modello di innovatività didattico-organizzativa, su base tecnologica, ponendosi come paradigma metodologico disseminabile e trasferibile in altri contesti. La sfida consiste proprio nella sua realizzazione operativa rimodulando molti dei fattori che determinano il sistema attuale.

### **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.**

Il progetto, volto alla creazione di ambienti di apprendimento dove gli alunni più fragili diventano soggetti positivi della propria formazione, intende favorire la diffusione di approcci operativi che considerino la "piramide dell'apprendimento" in cui il "fare" garantisce una migliore sedimentazione delle conoscenze oltre che l'acquisizione di abilità e competenze. Il ripensamento della modalità di fruizione degli spazi educativi implica uso di strategie nuove quali: didattica ludico-esperienziale, cooperativa e la "gamification"; personalizzazione della didattica; didattica ibrida per coloro che non riescono o non possono frequentare; contrasto al divario di genere anche con il potenziamento delle competenze logico scientifiche delle discipline STEM; priorità degli interventi per i soggetti più fragili e a rischio di dispersione; allestimento di spazi organizzati ed attrezzati per venire incontro alle esigenze specifiche degli alunni con Bisogni educativi Speciali.

### **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

Amministrativi

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

Il gruppo di progettazione del nostro istituto è guidato dal referente di progetto ed è composto, oltre che DS e DSGA, da docenti in possesso di comprovate competenze professionali specifiche. Al suo interno sono già stati suddivisi i ruoli, tra cui (a titolo di esempio) un responsabile tecnico informatico, un esperto in progettazione metodologico didattica e un coordinatore della comunicazione. In particolare, quest'ultimo, sarà incaricato di informare e responsabilizzare i colleghi sulle espresse intenzioni progettuali, raccogliendo il riscontro, le esigenze ed ogni dettaglio utile al fine di orientare il dettaglio della progettazione da prodursi entro giugno. Il gruppo di progettazione ha un calendario di appuntamenti, che prevede continui momenti di confronto, sia in presenza che in video call. Si avvarrà degli strumenti di lavoro (fogli e documenti condivisi) e di riunione offerti dalla piattaforma (Google o Microsoft) attualmente in uso nell'istituto.

### 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

Per accompagnare il processo di innovazione didattica fin qui esposto, anche considerato l'impatto logistico organizzativo sull'istituzione scolastica, sarà necessario istituire uno più percorsi di formazione dell'intero personale scolastico, articolato per fasi e obiettivi. Una prima fase, rivolta sia al personale docente che ATA, sarà mirata alla condivisione degli obiettivi e delle caratteristiche principali del sistema didattico che si intende adottare e verrà attivata già nel corso dell'attuale anno scolastico. Una seconda fase, destinata al personale docente, verrà erogata in concomitanza con l'inizio della realizzazione dei nuovi ambienti di apprendimento con una metodologia quale ad esempio il "learning by doing", al fine di rendere amichevole l'utilizzo dei nuovi dispositivi e modelli didattici. Una terza fase di formazione, in itinere e continua, avrà il fine di accompagnare e monitorare l'intero personale scolastico nella messa in atto del nuovo sistema 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	175

## 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	24	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%		114.379,80 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		38.126,59 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		19.063,29 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		19.063,29 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			190.632,97 €	

## 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**

27/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.