

5



*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

C.D. "SAN GIOVANNI BOSCO"

### Codice meccanografico

FGEE005009

### Città

FOGGIA

### Provincia

FOGGIA

## Legale Rappresentante

### Nome

MARIA

### Cognome

CIANCI

### Codice fiscale

CNCMRA71E51D643A

### Email

fgee005009@istruzione.it

### Telefono

0881631586

## Referente del progetto

### Nome

Libera

### Cognome

Scarano

### Email

fgee005009@istruzione.it

### Telefono

0881631586

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

B74D22004360006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-25118

#### Titolo progetto

A SCUOLA DI OPPORTUNITA'

#### Descrizione progetto

Nell'ambito dell'offerta fornitaci dal piano PNRR, la scuola intende ampliare le opportunità didattiche-educative degli alunni installando e/o adeguando gli spazi laboratoriali in vista del cittadino del futuro. Il futuro è un aspetto centrale dei processi educativi e della riflessione pedagogica e gli spazi di apprendimento flessibili e tecnologici rappresentano il volano per favorire la collaborazione e l'inclusione, con la finalità generale, inoltre di prevenire precocemente la dispersione scolastica e avviare gli alunni alla consapevolezza delle loro attitudini. Il focus del progetto è l'introduzione sistematica e massiccia di laboratori che si attuano in orario di lezione per sviluppare il curriculum e non per affiancarlo. Al fine di rispettare il target previsto dal formulario, si prevede il rinnovamento di quindici (15) aule scolastiche con device quali, tablet, PC e postazioni mobili utili per creare la condizione di un'ecosistema di integrazione e cooperazione grazie alla metodologia del cooperative learning. Tale metodologia consente di calare nella realtà scolastica le conversazioni guidate di ed. civica al fine di incentivare l'inclusione e impedire la precoce dispersione scolastica. Il rimodernamento delle aule con apparecchiature tecnologiche offre agli alunni di poter lavorare in un continuum considerata la trasversalità della disciplina. Nei laboratori si sperimenteranno linguaggi in campo scientifico, attraverso le discipline STEAM, linguistico artistico e attraverso i quali l'apprendimento diventa un "fare pensato". A tal fine si promuoverà la motivazione all'apprendimento, l'autostima e l'autoefficacia degli studenti attraverso la didattica attiva esperienziale per imparare facendo, risvegliando interessi e attitudini.

#### 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 scuola in essere gode di un ampio ventaglio di opportunità fornite agli alunni. Al fine di rispettare il target previsto dal formulario, si prevede il rinnovamento di 15 aule scolastiche con device: tablet, PC e postazioni mobili utili per creare la condizione di un ecosistema di integrazione e cooperazione grazie alla metodologia del cooperative learning. Tale metodologia consente di calare nella realtà scolastica le conversazioni guidate di ed. civica per incentivare l'inclusione e impedire la dispersione scolastica. Il rimodernamento delle aule con apparecchiature tecnologiche consente la trasversalità della disciplina. All'interno dell'istituto esistono aule laboratoriali in cui gli alunni mettono in pratica le conoscenze apprese al fine di consolidarle per spenderle all'esterno. La realizzazione di laboratori vuole favorire l'idea di spazi di apprendimento flessibili e tecnologici per favorire la collaborazione e l'inclusione" e per motivare e innalzare i livelli di autostima di tutti gli alunni. Con i finanziamenti del Piano PNRR si prevede la realizzazione di 4 laboratori: laboratorio di tecnologia/linguistico, in cui è già presente una LIM e si procederà all'acquisto di pc, software per la lingua inglese, cuffie.; laboratorio di tinkering/making; laboratorio didattico di pensiero computazionale coding & robotica educativa; laboratorio di inclusione/lab. sensoriale utile a favorire l'integrazione di soggetti con disabilità.

## **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.**

I laboratori che si intendono realizzare ex novo sono: linguistico-tecnologico: in cui si affronterà lo studio della lingua inglese e disporrà di pc o lapbook o tablet, di licence per software di laboratorio linguistico con controllo delle postazioni. Visori per la simulazione di conversazioni o debate virtuali, che possano soddisfare gli studi dei nostri utenti; scientifico: gli elementi che caratterizzano lo spazio sono arredi appositamente progettati, in particolare tavoli rotondi scomponibili e assemblabili, carrelli di servizio in sostituzione della cattedra e qualche parete scrivibile. Inoltre l'acquisto di una digital board su carrello consentirebbe la rapida configurazione del laboratorio; coding e robotica educativa: gli alunni potranno beneficiare di spazi innovativi e modulari dove sviluppare il punto d'incontro tra manualità, creatività e tecnologie; laboratorio di inclusione/lab. sensoriale utile a favorire l'integrazione di soggetti con disabilità. Organizzare gli spazi scolastici in chiave inclusiva significa garantire a tutti la piena partecipazione ai processi di apprendimento e assicurare a tutti gli alunni, nel rispetto delle loro differenze, il benessere emotivo. In crescente aumento è il numero degli alunni con disturbi dello spettro autistico, ragion per cui si è pensato di realizzare un aula multisensoriale che faciliti l'autodeterminazione, la qualità della vita, permettendo di intervenire sugli stati di disregolazione comportamentale e sui disturbi sensoriali. Le stanze multisensoriali sono dotate di dispositivi che forniscono stimoli di tipo sensoriale: luci, colori, suoni, odori, vibrazioni e oscillazioni. Gli elementi utili alla sua realizzazioni sono: tubo a bolle, proiettore di immagini, fibre ottiche, pavimento e soffitto multicolore, pannelli "vibranti"o interattivi, superfici "tattili", poltrone oscillanti e letti vibranti.

**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.)
aule fisse	15	PC, tablet, digital board	banchi modulari, armadi	Prevedere didattiche metacognitive, per competenze, cooperative, peer education, per una comprensione dei processi individuali di apprendimento degli alunni e delle dinamiche di gruppo nella classe.
linguistico	1	PC, tablet, cuffie, software, visori	tavoli per PC, armadi	Prevedere didattiche metacognitive, per competenze, cooperative, peer education, per una comprensione dei processi individuali di apprendimento degli alunni e delle dinamiche di gruppo nella classe.
Coding/robotica	1	PC, tablet, materiale STEAM	banchi modulari, armadi	Prevedere didattiche metacognitive, per competenze, cooperative, peer education, per una comprensione dei processi individuali di apprendimento degli alunni e delle dinamiche di gruppo nella classe.
Tinkering/making	1	led, motorini elettrici, tablet	pannelli forati a parete, tavoli a ribalta	Prevedere didattiche metacognitive, per competenze, cooperative, peer education, per una comprensione dei processi individuali di apprendimento degli alunni e delle dinamiche di gruppo nella classe.
inclusione/aula sensoriale	1	pannelli "vibranti" o interattivi, proiettore di immagini, fibre ottiche, tablet	tubo a bolle, pavimento e soffitto multicolore	Prevedere didattiche metacognitive, per competenze, cooperative, peer education, per una comprensione dei processi individuali di apprendimento degli alunni e delle dinamiche di gruppo nella classe.

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

Grazie all'installazione dei laboratori richiesti si offrirà agli alunni un'offerta formativa stimolante al passo con i tempi. La fruizione degli ambienti avverrà attraverso un'organizzazione capillare del sistema orario scolastico, inserendo l'uso dei laboratori nel quadro orario di ogni classe. In questo modo l'attività diventa curricolare e va ad intersecarsi con le altre discipline interagendo con esse nell'ottica dell'interdisciplinarietà mantenendo il costrutto dell'unitarietà del sapere per la scuola primaria. La realizzazione di nuovi ambienti porterà inevitabilmente i docenti a mettere in campo nuove metodologie per fare una nuova didattica. Le principali metodologie didattiche innovative consistono nel rovesciare il carattere preconfezionato della lezione frontale e dello svolgimento tradizionale delle ore scolastiche. Le metodologie che ci si propone di adoperare sono: le didattiche metacognitive, che mirano alla consapevolezza degli studenti e delle studentesse, le didattiche per competenze, incentrate su nuclei tematici, strategie didattiche incentrate sul gioco, la peer education, che si concentra sul confronto interno fra alunni ed alunne, didattiche laboratoriali e cooperative. Tutte queste modalità innovative di insegnamento sono volte ad una maggiore comprensione dei processi individuali di apprendimento degli alunni e delle dinamiche di gruppo che si innescano in una classe.



### **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.**

In una società in continuo divenire, i bisogni sono sempre maggiori, le specificità aumentate e perciò abbiamo sempre più necessità di attività laboratoriali e metodologie didattiche realmente innovative, che possano adattarsi ai singoli casi di attuazione. Spazi di apprendimenti innovativi possono arricchire il contenuto della didattica di risorse digitali. Esso è caratterizzato da flessibilità, adattabilità, multifunzionalità e mobilità, connessione continua con informazioni e persone, accesso alle tecnologie, alle risorse educative aperte, al cloud, apprendimento attivo e collaborativo, creatività, utilizzo di molteplici metodologie didattiche innovative. Tali spazi si configurano come ambienti smart per la didattica, ecosistemi di apprendimento che rafforzano l'interazione studenti-docenti-contenuti-risorse.

### **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 Dirigente Scolastico si occuperà del coordinamento generale del progetto e della direzione dei percorsi formativi. Il DSGA svolgerà attività di supporto tecnico e organizzativo al RUP. L'animatore digitale si occuperà di rilevare i mezzi tecnologici atti a riformulare l'ambiente di apprendimento. Le funzioni strumentali svolgeranno attività di supporto educativo pedagogico inerente i percorsi formativi. Il collaboratore del DS si occuperà della progettazione didattica e formativa dei percorsi, e di alcune attività operative, strumentali alla gestione dei percorsi formativi.

### **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 promuovere l'utilizzo dei laboratori, la scuola provvederà a renderli fruibili elaborando una turnazione oraria giornaliera per le classi e definendo i responsabili di ciascun laboratorio per la preparazione delle attività, in modo da creare stimolante e motivante l'ambiente di apprendimento. Gli arredi scelti risponderanno alla flessibilità necessaria per organizzare il lavoro collaborativo tra gli studenti. I tavoli formeranno isole per la collaborazione, la discussione e la cooperazione in ottica inclusiva. Negli spazi di apprendimento saranno installati: un monitor interattivo con i suoi accessori, device personali necessari per la realizzazione delle attività. Per le attività del coding e della robotica educativa, la scelta è quella di orientarsi su un mix costituito da prodotti che possano essere completamente programmati dagli studenti per cooperare tra di loro e costruire un sistema integrato di sperimentazione in un ambiente di sviluppo open source.

## 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	300

## 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	18	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%		85.176,44 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		28.392,14 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		14.196,07 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		14.196,07 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			141.960,72 €	

## 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.