



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

IPSSEOA SOVERATO

### Codice meccanografico

CZRH04000Q

### Città

SOVERATO

### Provincia

CATANZARO

## Legale Rappresentante

### Nome

RENATO

### Cognome

DANIELE

### Codice fiscale

DNLRNT66L13B758Z

### Email

czrh04000q@istruzione.it

### Telefono

0967620477

## Referente del progetto

### Nome

Renato

### Cognome

Daniele

### Email

comunicazioni.pnrr@ipssarsoverato.it

### Telefono

0967620477

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

I34D23000650001

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-23148

#### Titolo progetto

Alberghiero 4.0

#### Descrizione progetto

L'azione 1 del Piano Scuola 4.0 si pone l'obiettivo di trasformare le aule "tradizionali" in ambienti di apprendimento innovativi. Il nostro istituto, caratterizzato da un'utenza altamente eterogenea in termini di livelli di partenza e di provenienza geografica e sociale, necessita di una didattica fortemente inclusiva e laboratoriale e, al tempo stesso, personalizzata. Da tali esigenze nasce l'idea di organizzare gli spazi e il setting d'aula per rendere la didattica più attiva, collaborativa e sperimentale. Integrando le dotazioni tecnologiche già esistenti, il progetto prevede la creazione di n. 13 aule fisse dotate di LIM o Digital Board e arredi modulari; in tale contesto gli studenti avranno a disposizione tablet o PC per la fruizione e la creazione di contenuti digitali. Il progetto prevede inoltre la creazione di n. 3 ambienti di apprendimento dedicati alla realtà virtuale; in tali ambienti di apprendimento è previsto l'utilizzo di visori per la realtà virtuale e di software dedicati.

#### 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.).**

Ad oggi, il nostro istituto dispone di 29 aule, tutte attrezzate con LIM e/o Digital Board, acquisite grazie al relativo progetto PON indirizzato a questo intervento. I PC/tablet che andremo ad acquisire con il presente progetto arricchiranno, invece, la dotazione di 33 PC e 32 tablet che la scuola ha già acquistato grazie ai finanziamenti precedenti. In questo modo potremo garantire una fruizione più ampia delle tecnologie e una dotazione comune di base nei vari ambienti. In termini di arredi, invece, la scuola dispone di banchi e cattedre tradizionali che, per quanto possibile, saranno sostituiti con tavoli modulari dotati di tablet/pc. Nell'Istituto, inoltre sono presenti i seguenti laboratori: - N. 2 Lab. Di Accoglienza Turistica dotati di postazioni individuali con PC, Lim e/o Monitor Digitali; - N. 4 Lab. Informatici dotati di postazioni individuali con PC, LIM e/o Monitor Digitali; - N. 1 Lab. Linguistico con postazioni individuali con PC e LIM; - N. 1 Lab Inclusionione dotato di postazioni individuali con PC, Lim e apparecchiature specifiche per studenti con B.E.S.; - Lab. Di Sala e Cucina dotati di Monitor Digitali e attrezzati per videoconferenze.

## 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 i fondi a disposizione, saranno integrate le dotazioni tecnologiche già presenti nell'istituto (tablet/pc), verranno acquistati i tavoli modulari, carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi, un software linguistico, visori per la realtà virtuale comprensivi di software dedicati e fotocamera a 360°. Il progetto prevede la creazione di n. 13 aule fisse dotate di LIM o Digital Board, tavoli modulari e PC/tablet a disposizione degli studenti. Il setting d'aula pensato favorisce l'apprendimento attivo e collaborativo di studenti e studentesse, innalza il livello di motivazione ad apprendere e il benessere emotivo e facilita il peer tutoring e la co-progettazione. L'utilizzo di devices quali PC e tablet, reso quindi sistematico ed esteso a tutte le discipline, unitamente agli arredi modulari permetteranno, oltre al potenziamento delle competenze digitali e alla possibilità di favorire i diversi stili di apprendimento, anche un approccio didattico innovativo, attraverso la creazione di spazi flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta, in grado di soddisfare contesti educativi sempre diversi e innovativi trasformando l'aula in un ambiente dinamico. Inoltre, la creazione degli ambienti di apprendimento dedicati alla realtà virtuale, pur non sostituendo i classici metodi di insegnamento, rappresenterà un valido supporto per integrare quanto trattato con gli studenti stimolando la loro curiosità e la loro motivazione. L'utilizzo dei visori VR e dei software dedicati ha le seguenti finalità: • Il contenuto viene vissuto al pari di un'esperienza reale; • I concetti si trasformano in qualcosa di spaziale ed esplorabile; • La stimolazione dello studente è completa e complessa; • L'aumento dell'interattività rende più efficiente la comprensione e acquisizione dei contenuti; • Gli studenti possono sperimentare «in prima persona» ciò che viene spiegato dal docente; • La spazialità rappresenta un valore aggiunto al processo di acquisizione dei contenuti • I docenti hanno la possibilità di creare delle lezioni personalizzate e guidare gli studenti nella progettazione e creazione di contenuti digitali condivisibili in rete.

**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 digitali	13	LIM o Digital Board, Tablet/PC, software linguistico	Tavoli modulari e carrelli per alloggiamento e ricarica dei dispositivi	Favorire l'apprendimento attivo e collaborativo degli studenti, innalzare il livello di motivazione ad apprendere e il benessere emotivo e facilitare il peer tutoring e la co-progettazione.
Aula realtà Virtuale	3	Visori per la realtà virtuale e relativi software dedicato, fotocamera a 360°	Per tali ambienti non sono previsti arredi particolari in quanto i kit saranno riposti in spazi già esistenti.	Integrare quanto trattato con gli studenti stimolando la loro curiosità e la loro motivazione. L'aumento dell'interattività rende più efficiente la comprensione e acquisizione dei contenuti.

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

Il setting pensato per le aule fisse permetterà di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo per arrivare a potenziare anche il problem posing e il problem solving. I docenti utilizzeranno le risorse per consolidare pensiero critico e creativo, l'autoregolazione, il senso responsabilità e collaborazione e l'utilizzo consapevole di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale. L'idea è quella di potenziare le competenze digitali della popolazione scolastica per apprendere un modo di accedere al digitale in maniera consapevole, sicura e critica. La produzione di contenuti digitali necessita, non solo di competenze tecnologiche e operative, ma anche competenze logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. L'aspirazione è quella di trasformare i nostri studenti, da consumatori passivi a "consumatori critici" e "produttori" di contenuti e architetture digitali. Gli ambienti di apprendimento dedicati alla realtà virtuale saranno utilizzati da tutte le classi secondo un criterio di rotazione e, su richiesta del docente, attraverso un sistema di prenotazione che garantirà un'ordinata fruizione delle risorse. L'utilizzo della realtà virtuale sarà esteso a tutte le discipline, sia di carattere generale che di indirizzo.

### **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.**

Le tecnologie prescelte sono pensate per creare esperienze di didattica laboratoriale ed esperienziale. L'implementazione del digitale nelle aule e l'utilizzo di piattaforme di condivisione, è pensato per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno e per includere nelle lezioni anche gli studenti con B.E.S. e/o che saranno costretti ad assentarsi per alcuni periodi. Andremo a promuovere attività per la riduzione del gender gap nell'accesso alle materie scientifiche, attraverso l'utilizzo di metodologie didattiche quali coding, story-telling e gamification. L'utilizzo dei visori e della realtà virtuale, infine, permette di creare in autonomia (lato insegnante) lezioni simili a quelle fornite con la piattaforma, in modo da personalizzare ulteriormente l'esperienza educativa proposta.

### **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 gruppo di progettazione alternerà momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici garantiti dalle tecnologie e da file condivisi. Il Dirigente scolastico, ha individuato il gruppo di lavoro, composto da figure professionali indispensabili. Per quanto riguarda le infrastrutture di progetto, ovvero gli strumenti necessari all'organizzazione e alla gestione delle attività come luoghi di lavoro, esse fondamentalmente consisteranno in fogli di lavoro condivisi, documenti di testo, videoconferenze e un puntuale calendario condiviso degli impegni.

### 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

Tali cambiamenti nella pratica didattica hanno bisogno di competenze diffuse: prevederemo un momento forte di formazione iniziale allargata a tutto il personale dell'istituto e poi percorsi di formazione continua, sia esterna che interna, per tutti i docenti della scuola. Inoltre, i docenti saranno chiamati a formarsi sull'utilizzo delle tecnologie individuate attraverso incontri e risorse messe a disposizione dai produttori. Nel corso dell'anno 2023 e più intensamente a partire dal 2024/2025 saranno previsti momenti di formazione, condivisione e confronto su materiali, metodologie e tecnologie. In questo modo ci assicureremo un bagaglio di risorse ed esperienze condivise da cui partire.

## 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	500

## 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%		94.662,98 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		16.500,00 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		2.000,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		12.573,66 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			125.736,64 €	

## 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.