



*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

I.C. "V. ALFIERI"

### Codice meccanografico

TAIC81700T

### Città

TARANTO

### Provincia

TARANTO

## Legale Rappresentante

### Nome

MARIA

### Cognome

COLUCCI

### Codice fiscale

CLCMRA61C53F052M

### Email

taic81700t@istruzione.it

### Telefono

0997369028

## Referente del progetto

### Nome

MARIA

### Cognome

COLUCCI

### Email

taic81700t@istruzione.it

### Telefono

0997369028

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

H54D22003420006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-19800

#### Titolo progetto

InnovALFIERI

#### Descrizione progetto

Il progetto è finalizzato ad implementare e innovare le attrezzature didattico-digitali dei plessi di scuola primaria (Plesso Don Milani) e secondaria di I grado (Plesso V. Alfieri). Sia per la scuola primaria che per la secondaria di I grado si prediligerà la realizzazione di strutture digitali modulari mobili, in modo da consentire un maggior grado di flessibilità d'uso, tenuto conto della esiguità di ulteriori spazi fisici di apprendimento nella scuola primaria e, per quanto concerne la scuola secondaria di I grado, dell'attuale difficoltà dell'uso di tutti gli ambienti fisici disponibili, considerati i complessi lavori di adeguamento termico e sismico gestiti dall'Ente locale. Si fa presente che tutto l'Istituto attualmente fruisce di monitor interattivi, in parte acquistati con i fondi FESR e in parte forniti in comodato d'uso dall'Ente locale. In sintesi, si realizzeranno 23 ambienti di apprendimento innovativi, ma l'innovazione avrà ovviamente impatto su tutto l'Istituto.

#### 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.).**

Grazie al finanziamento relativo all'Avviso del 2021 - FESR REACT EU - Realizzazione di reti locali, cablate e wireless nelle scuole, l'Istituto è stato dotato di un'infrastruttura di rete capace di coprire gli spazi didattici e amministrativi della scuola, nonché di consentire la connessione alla rete da parte del personale scolastico, delle studentesse e degli studenti, assicurando, altresì, il cablaggio degli spazi, la sicurezza informatica dei dati, la gestione e autenticazione degli accessi. Nell'Istituto, inoltre, sono già presenti, in tutte le aule di scuola primaria, le digital board, acquisite tramite il relativo progetto PON indirizzato a questo intervento, e, in tutte le aule di scuola secondaria di I grado, le smart TV, fornite in comodato d'uso dall'Ente locale, unitamente a tablet per tutti gli alunni. A ciò si aggiungono altri devices acquistati con finanziamenti precedenti e che, dopo il periodo emergenziale, sono tornati nella loro totalità nell'Istituto. Tutto ciò costituisce una dotazione comune di base nei vari ambienti che, grazie al presente progetto, sarà arricchita con altri dispositivi. La scuola risulta piuttosto deficitaria di un'adeguata dotazione di arredi, come, ad esempio, tavoli modulari a ribalta, sedie impilabili, ecc.

## 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.

Grazie ai fondi PNRR si intendono realizzare n. 23 nuovi ambienti di apprendimento innovativi, che permetteranno di andare anche oltre quello che è il semplice spazio fisico. Non solo le aule, quindi, ma tutti gli ambienti dell'Istituto, rappresentano, così, occasioni di apprendimento che, grazie ad un setting flessibile e ad un allestimento specifico della disciplina, si connotano come laboratori didattici ed esperienziali di cui il docente diviene intermediario fra ambiente e studenti, facilitatore dell'apprendimento. Il progetto didattico verte sulla dotazione tecnologica, sebbene si preveda anche una dotazione di arredo modulare. Il tutto dovrà garantire comfort, flessibilità ed accessibilità, in modo tale da rendere lo spazio dinamico, capace di modificare il proprio setting in base ai differenti momenti educativi. Il nuovo approccio formativo, arricchito dalle tecnologie digitali, richiede di creare le condizioni per riesaminare completamente la distribuzione degli spazi fisici dedicati alla didattica, rendendo l'ambiente scolastico un «ambiente operativo di apprendimento ideale» legato ad una differente e flessibile distribuzione delle postazioni di lavoro. Nel contempo bisognerà rivedere e adattare tutti gli strumenti di programmazione della scuola: POF, curriculum, valutazione degli apprendimenti. Tutto ciò anche finalizzato a migliorare il processo di acquisizione delle competenze digitali, in linea con il quadro di riferimento europeo delle competenze digitali dei cittadini DigComp 2.2. A titolo meramente esemplificativo e non certo esaustivo, si intende allestire i nuovi ambienti con: - strumenti per l'eventuale fruizione a distanza di tutte le attività - strumenti per la promozione di lettura e scrittura - dotazioni per la fruizione di contenuti attraverso la realtà virtuale - strumenti per lo studio delle STEM e per l'apprendimento dell'intelligenza artificiale e della robotica - integrazione tra aula e ambiente/piattaforma virtuale - dispositivi digitali per l'istruzione inclusiva - arredi modulari e flessibili per realizzare veloci riconfigurazioni.

### 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.)
AMBIENTE	4	Software ed applicativi.	Arredi innovativi	Potenziamento delle competenze

<b>Denominazione ambiente (max 200 car.)</b>	<b>Numero</b>	<b>Dotazioni digitali (max 200 car.)</b>	<b>Arredi (max 200 car.)</b>	<b>Finalità didattiche (max 200 car.)</b>
MULTILINGUE scuola secondaria di I grado		Strumenti per l'ascolto. Attrezzature e dispositivi digitali. Contenuti digitali.	modulari e flessibili per consentire rapide riconfigurazioni	multilinguistiche per un apprendimento attivo, partecipativo e inclusivo, sostenendo la motivazione.
AMBIENTE SCIENZE - scuola secondaria di I grado	2	Software ed applicativi. Attrezzature e dispositivi digitali. Contenuti digitali.	Arredi innovativi modulari e flessibili per consentire rapide riconfigurazioni	Potenziamento delle competenze scientifiche per un apprendimento attivo, partecipativo e inclusivo, sostenendo la motivazione.
AMBIENTE SCIENZE - scuola primaria	1	Software ed applicativi. Attrezzature e dispositivi digitali. Contenuti digitali.	Arredi innovativi modulari e flessibili per consentire rapide riconfigurazioni	Potenziamento delle competenze scientifiche per un apprendimento attivo, partecipativo e inclusivo, sostenendo la motivazione.
AMBIENTE MUSICA scuola secondaria di I grado	2	Software ed applicativi. Attrezzature e dispositivi digitali. Contenuti digitali.	Arredi innovativi modulari e flessibili per consentire rapide riconfigurazioni	Potenziamento delle competenze musicali per un apprendimento attivo, partecipativo e inclusivo sostenendo la motivazione.
AMBIENTE MUSICA scuola primaria	1	Software ed applicativi. Attrezzature e dispositivi digitali. Contenuti digitali.	Arredi innovativi modulari e flessibili per consentire rapide riconfigurazioni	Potenziamento delle competenze musicali per un apprendimento attivo, partecipativo e inclusivo sostenendo la motivazione.
AMBIENTE ARTE scuola secondaria di I grado	2	Software ed applicativi. Attrezzature e dispositivi digitali. Contenuti digitali.	Arredi innovativi modulari e flessibili per consentire rapide riconfigurazioni	Potenziamento delle competenze artistiche per un apprendimento attivo, partecipativo e inclusivo sostenendo la motivazione.
AMBIENTE ARTE scuola primaria	1	Software ed applicativi. Attrezzature e dispositivi digitali. Contenuti digitali.	Arredi innovativi modulari e flessibili per consentire rapide riconfigurazioni	Potenziamento delle competenze artistiche per un apprendimento attivo, partecipativo e inclusivo sostenendo la motivazione.
AMBIENTE TECNOLOGIA scuola secondaria di I grado	2	Software ed applicativi. Attrezzature e dispositivi digitali. Contenuti digitali.	Arredi innovativi modulari e flessibili per consentire rapide riconfigurazioni	Potenziamento delle competenze tecnologiche per un apprendimento attivo, partecipativo e inclusivo sostenendo la motivazione.
AMBIENTE TECNOLOGIA scuola primaria	1	Software ed applicativi. Attrezzature e dispositivi digitali. Contenuti digitali.	Arredi innovativi modulari e flessibili per consentire rapide riconfigurazioni	Potenziamento delle competenze tecnologiche per un apprendimento attivo, partecipativo e inclusivo sostenendo la motivazione.

<b>Denominazione ambiente (max 200 car.)</b>	<b>Numero</b>	<b>Dotazioni digitali (max 200 car.)</b>	<b>Arredi (max 200 car.)</b>	<b>Finalità didattiche (max 200 car.)</b>
AMBIENTE MULTILINGUE scuola primaria	2	Software ed applicativi. Strumenti per l'ascolto. Attrezzature e dispositivi digitali. Contenuti digitali.	Arredi innovativi modulari e flessibili per consentire rapide riconfigurazioni	Potenziamento delle competenze multilinguistiche per un apprendimento attivo, partecipativo e inclusivo, sostenendo la motivazione.
AMBIENTE BIBLIOTECA DIGITALE scuola secondaria di I grado	1	Software ed applicativi. Attrezzature e dispositivi digitali. Contenuti digitali.	Arredi innovativi modulari e flessibili per consentire rapide riconfigurazioni	Archiviazione e fruizione di documenti scritti audio e video in ambiente inclusivo, protetto e sicuro.
AMBIENTE BIBLIOTECA DIGITALE scuola primaria	1	Software ed applicativi. Attrezzature e dispositivi digitali. Contenuti digitali.	Arredi innovativi modulari e flessibili per consentire rapide riconfigurazioni	Archiviazione e fruizione di documenti scritti audio e video in ambiente inclusivo, protetto e sicuro.
AMBIENTE ROBOTICA EDUCATIVA E CODING scuola secondaria di I grado	2	Software ed applicativi. Attrezzature e dispositivi digitali. Contenuti digitali.	Arredi innovativi modulari e flessibili per consentire rapide riconfigurazioni	Promuovere negli studenti attitudini creative e capacità di comunicazione, cooperazione e lavoro di gruppo in ambiente inclusivo.
AMBIENTE ROBOTICA EDUCATIVA E CODING scuola primaria	1	Software ed applicativi. Attrezzature e dispositivi digitali. Contenuti digitali.	Arredi innovativi modulari e flessibili per consentire rapide riconfigurazioni	Promuovere negli studenti attitudini creative e capacità di comunicazione, cooperazione e lavoro di gruppo in ambiente inclusivo.

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

A seguito della trasformazione degli ambienti, saranno intraprese e/o implementate le seguenti innovazioni. I nuovi ambienti di apprendimento saranno caratterizzati da mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Saranno promossi: - apprendimento attivo e collaborativo con didattica personalizzata - peer learning, problem solving - co-progettazione - inclusione e personalizzazione della didattica - prendersi cura dello spazio di apprendimento.

### **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 favorirà un'offerta formativa inclusiva e finalizzata al superamento dei divari di genere. Gli ambienti che si intendono realizzare sono volti a supportare la personalizzazione avanzata dell'esperienza d'apprendimento. A tal riguardo, l'impatto terrà conto dei differenti stili e delle tante strategie di apprendimento. Il risultato atteso prevede un apprendimento attivo e collaborativo e si connota anche come efficace strumento compensativo, laddove ci fossero fragilità particolari. In sintesi, l'idea classica di aula come "contenitore" di gruppi di studenti, si trasforma in ambiente, spazio dell'incontro e della relazione: così la diversità e le differenze diventano parte integrante di questo modello di scuola.

## 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, convocato periodicamente, si riunisce secondo le seguenti modalità e fasi organizzative: - Analisi dei bisogni - Definizione degli obiettivi del progetto - Definizione dei requisiti del progetto - Definizione dei prodotti del progetto - Definizione dei tempi di realizzazione - Definizione del budget - Monitoraggio in itinere - Valutazione I momenti di condivisione (virtuali e in presenza) sono ulteriormente potenziati da un Repository di materiali in Drive che consente una facile consultazione e un aggiornamento continuo del lavoro.

## 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

La principale misura di accompagnamento è la formazione del personale, che favorirà lo scambio e la riflessione sulle metodologie. Ciascun docente, inoltre, potrà svolgere un'attività di autoriflessione, utilizzando diversi strumenti e piattaforme, per sviluppare le competenze digitali e l'uso delle tecnologie digitali nella pratica professionale. Saranno altresì realizzati percorsi formativi specifici all'interno della scuola, con la finalità di creare comunità di pratiche fra i docenti, con il contributo dell'animatore digitale e del team per l'innovazione.

## 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	988

## 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	23	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%		111.946,18 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		37.315,39 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		18.657,69 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		18.657,69 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				186.576,95 €

## 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**

28/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.