



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. GUALDO TADINO

### Codice meccanografico

PGIC847004

### Città

GUALDO TADINO

### Provincia

PERUGIA

## Legale Rappresentante

### Nome

ANGELA

### Cognome

CODIGNONI

### Codice fiscale

CDGNGL65A50D653P

### Email

pgic847004@istruzione.it

### Telefono

075912253

## Referente del progetto

### Nome

ANGELA

### Cognome

CODIGNONI

### Email

pgic847004@istruzione.it

### Telefono

075912253

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

C24D22002460006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-22688

#### Titolo progetto

"SENZA PIU' PARETI"

#### Descrizione progetto

Il progetto intende valorizzare l'ambiente come terzo educatore e costruire quindi un raccordo sistematico e strutturale tra le opportunità offerte da allestimenti di spazi flessibili e digitali e una didattica che ripensi o riconfiguri gli schemi tradizionali. L'obiettivo è quello di dare pieno diritto di cittadinanza ad una didattica attiva e collaborativa in cui gli alunni e gli studenti imparino insieme ed imparino facendo e siano quindi protagonisti della costruzione del loro sapere. Il progetto affianca e supporta alcune azioni organizzative e di sistema che incidono sul curriculum, sull'orario didattico, sul gruppo classe e sull'utilizzo funzionale dell'organico dell'autonomia con il fine di potenziare il coinvolgimento e l'esplorazione attiva dello studente, i legami cooperativi e lo star bene a scuola. L'ampliamento dello spettro del potenziale digitale viene pensato nell'ottica della quotidianità e della fruibilità di utilizzo in modo che possa valere come spinta e supporto naturale e diffuso e non come compito passivamente svolto. In particolare ne viene valutata la capacità di agire come strumento per realizzare la funzione perequativa della scuola, all'interno di ambienti di apprendimento inclusivi, in cui tutti e ciascuno abbiano effettivo diritto di parola e di azione. La progettazione degli spazi segue ed orienta i bisogni rilevati nei diversi contesti o ordini di scuola: nella scuola primaria la scelta prevalente è quella di rendere il più possibile flessibile l'aula, aperta ad un'ampia gamma di strumentazioni e possibilità didattiche ed operative; nella scuola secondaria di primo grado si opta per una scelta ibrida in cui convergono aule fisse e aule dedicate, con rotazione degli studenti. Lo spazio informale e polifunzionale viene pensato anche come ambiente cooperativo e laboratoriale per gruppi aperti e con la valorizzazione di attitudini e talenti, interessi e curiosità, non solo durante l'orario curricolare ma in quello di ampliamento dell'offerta formativa pomeridiana.

#### 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.).**

Il progetto si dipana in differenti azioni che mirano ad implementare da un lato la dotazione di arredi esistenti con quelli modulari e flessibili e dall'altro a potenziare la dotazione tecnologica e digitale acquisita attraverso i finanziamenti PON e PNSD precedenti e da associazioni private. Nel nostro Istituto sono presenti 48 Digital Board associate ad altrettanti computer, 5 schermi interattivi mobili, 50 tablet, che andremo a potenziare ed arricchire ulteriormente, grazie anche a nuovi accessori e setting. Questo ci fornirà una dotazione comune di base nei vari ambienti, su cui poi andremo a creare le diverse distinzioni (e dotazioni) tematiche scelte dai diversi dipartimenti. I dispositivi che andremo ad acquisire andranno ad arricchire la dotazione di 50 tablet e 76 computer di cui 21 a postazione fissa, dispositivo per la realtà virtuale, kit di robotica educativa, n. 5 carrelli mobili. L'Istituto ha anche acquistato software per l'inclusione e il laboratorio di L2. Pertanto parte di tale dotazione verrà inserita nei nuovi ambienti di apprendimento dove gli spazi fisici verranno riorganizzati in modo flessibile, modulare e inclusivo facendo assumere un setting funzionale alle diverse attività e progettualità didattiche che vedono gli studenti impegnati non solo nella fruizione individuale o collettiva, ma soprattutto nella ricerca e nel confronto, nella rielaborazione e creazione di contenuti attraverso l'uso di linguaggi digitali. Le differenti azioni permetteranno di creare ambienti di apprendimento che garantiscano il successo formativo di ogni singolo studente e soprattutto di coloro che manifestano fragilità e bisogni educativi speciali, e si pongano come prevenzione alla dispersione scolastica. Grazie al precedente progetto cablaggio, i dispositivi che si andranno ad acquistare avranno una connessione internet e saranno interconnessi tra loro; è già presente un cloud per l'archiviazione e lo scambio di dati, anch'esso sarà integrato con ulteriori funzioni.

## **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 Piano Scuola 4.0 intendiamo realizzare 25 ambienti di apprendimento innovativi, che ci permettano di aprire lo spazio a una dimensione on-life. Utilizzando gli spazi fisici a disposizione nei diversi plessi pensiamo a due soluzioni di massima: la prima in cui le aule resteranno fisse e si lavorerà su configurazioni flessibili, rimodulabili all'interno dei vari ambienti, così da supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili in relazione alle aree disciplinari; la seconda in cui le aule tematiche, in parte già configurate, troveranno un'implementazione innovativa. Nel primo caso il progetto sarà volto all'acquisizione di nuove tecnologie e arredi che permettano la rimodulazione del setting delle aule e facilitino l'apprendimento attivo e cooperativo attraverso gli stimoli e la facilitazione del digitale. Completeremo la dotazione di base delle aule con software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali. Le aule, indipendentemente da ogni setting disciplinare, saranno servite da una dotazione di dispositivi a disposizione di studenti, anche a gruppi, e docenti, che saranno posti su carrelli mobili per la ricarica, la loro salvaguardia e protezione, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. Nelle aule saranno previste dotazioni STEM di base, per potenziare a largo raggio creatività, capacità di problem-solving e competenze disciplinari più strettamente legate alle STEM. L'ambiente di apprendimento innovativo potrà essere completato anche dalla presenza di postazioni comode e innovative. La scelta non ricadrà, comunque, solo su un sistema fisso, bensì si andranno a creare, laddove gli spazi lo permettono, ambienti ibridi. Un ambiente innovativo, che potrà essere utilizzato e sfruttato da tutti è una Biblioteca digitale, angoli di lettura per dare l'opportunità agli alunni di sviluppare interesse per la lettura. La biblioteca sarà dotata di dispositivi multimediali creando uno spazio di lettura smart anche con arredi dedicati, come le arene. Pertanto verrà potenziata l'area della comunicazione attraverso attività laboratoriali come il digital storytelling e la realizzazione di video o testi interattivi. Saranno realizzate aule tematiche, che gli studenti utilizzeranno a rotazione, aule polifunzionali e corner informali, che diventeranno luoghi di apprendimento attivo, di scambio e di interazione tra docenti e ragazzi (making/tinkering)

**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 INNOVATIVE	6	Ambiente di apprendimento con sistemi tecnologici interconnessi per la condivisione, dispositivi personali, Kit robotica, stampanti 3D; software dedicati , parete digitale.	Postazioni studenti con banchi modulari configurabili in diversi settings di apprendimento.	Sperimentare situazioni di apprendimento attivo, in cui i bambini siano protagonisti del loro apprendimento valorizzando la scoperta e la collaborazione tra pari e offendo modalità diverse e flessibil
AULA POLIFUNZIONALE TEMATICA (ambito umanistico)	1	Dispositivi personali con tavoletta di supporto grafico e postazioni per la fruizione di audiolibri e video; software dedicati.	Arredi flessibili e modulari per configurare vari settings di apprendimento; scaffalature e sedute, blocchi morbidi anfiteatro riconfigurabili.	Personalizzazione della didattica tramite metodologie innovative, a beneficio di tutti gli studenti.
AULA TEMATICA	1	Digital board e sistema di videoproiezione e videoconferenza		Personalizzazione della didattica tramite metodologie innovative, a beneficio di tutti gli studenti.
SPAZIO INFORMALE (agorà)	1	Sistema di videoproiezione; postazioni multimediali per la fruizione di audiolibri, musica, video. Kindle/e-book	Scaffalature e sedute integrate, blocchi morbidi anfiteatro riconfigurabili	Favorire l'apprendimento informale anche in chiave inclusiva.
AULE INNOVATIVE	4	Notebook per il lavoro di gruppo con software dedicati. Isole elettrificate modulari. Parete digitale.		Sperimentare situazioni di apprendimento attivo, in cui i bambini siano protagonisti del loro apprendimento valorizzando la scoperta e la collaborazione tra pari e offendo modalità diverse e flessibil
AULA POLIFUNZIONALE (Debate, redazione)	1	Notebook, hardware e software per la realizzazione di prodotti	Divani e sedute innovative, roller up, arene, scaffalature.	Sperimentare situazioni di apprendimento attivo (debate, storytelling) in ambiente

<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>
giornalistica)		multimediali, Digital board, postazioni studenti con banchi modulari e prese elettriche		riqualificato valorizzando la scoperta e la collaborazione tra pari in compiti di realtà per realizzare prodotti digi
AULA TEMATICA: aula laboratorio disciplinare (Arte)	1	Digital board, tavolette grafiche, software dedicati.		Integrare conoscenze all'arte attraverso strumenti digitali. Coniugare creatività e abilità manuali con strumenti digitali.
AULA TEMATICA: aula laboratorio disciplinare (Musica)	1	Digital board,software musicali,scheda audio,mixer audio, dispositivi di registrazione, tastiera digitale		Implementare l'autonomia degli alunni,sperimentare situazioni di apprendimento attivo, innovare la didattica.
AULA TEMATICA: aula laboratorio disciplinare (STEAM)	1	Dispositivi digitali per la didattica STEAM, software dedicato sia proprietario.	Sgabelli	Per lo sviluppo del pensiero computazionale e per incentivare l'apprendimento collaborativo e il peer learning, migliorando anche le competenze logico-matematiche e la collaborazione tra pari.
SPAZIO INFORMALE (Lettura-Corner)	2	Kindle/e-book	Libreria, sedute	Favorire l'apprendimento informale e la relazione tra pari anche in chiave inclusiva.
AULE FISSE: ambiente di apprendimento 4.0	3	Carrello per sicurezza e ricarica tablet Postazioni studenti con banchi modulari configurabili in diversi settings (con prese elettriche)		Implementare l'autonomia degli alunni,sperimentare situazioni di apprendimento attivo, innovare la didattica.
AULE FISSE: ambiente di apprendimento 4.0	2	Carrello ricarica con notebook. Postazioni studenti con banchi modulari configurabili in diversi settings (con prese elettriche)		Implementare l'autonomia degli alunni,sperimentare situazioni di apprendimento attivo, innovare la didattica.
AULA POLIFUNZIONALE (ambito STEAM)	1	Kit di robotica, Stampante 3D; dispositivi personali con tavoletta di supporto grafico; software dedicati.	Arredi flessibili e modulari per configurare vari settings di apprendimento; scaffalature e sedute	Favorire: apprendimento attivo e collaborativo, motivazione ad apprendere, peer learning, sviluppo di problem solving, benessere emotivo, inclusione e personalizzazione della didattica

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

Il potenziamento delle opportunità di apprendimento attraverso l'acquisizione di nuove metodologie didattiche che rispondano e stimolino gli stili cognitivi e i ritmi personali nella relazione con i coetanei e con gli adulti è il cuore della trasformazione degli ambienti di apprendimento. Vivere in un ambiente rinnovato e "didatticamente" ragionato vuole avere una retroazione proprio sulle metodologie da utilizzare e sperimentare per incontrare e direzionare le nuove modalità di acquisizione delle competenze e dei saperi. Per far ciò si agirà sul curricolo che verrà, da un lato "distillato" per individuare gli elementi fondanti, dall'altro arricchito di esperienze e competenze nuove, al passo con la contemporaneità e i nuovi linguaggi.( cinema, debate, steam...) L'ampliamento e la diversificazione delle attività potranno essere realizzati sia con la rotazione dei gruppi classe, che con una disposizione flessibile e modulare della classe stessa oltre che con un'estensione del tempo scuola ( nei moduli o nella scuola secondaria di primo grado) e con una organizzazione delle attività a classi parallele/ classi aperte. Verranno valorizzati l'insegnamento/apprendimento cooperativo, la pratica del problem solving, il tutoraggio tra pari e il compito autentico.

## **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.**

Progettare ed allestire ambienti più stimolanti e più vicini alla realtà quotidiana vissuta dai ragazzi dovrà avere un impatto positivo sulla convivialità, sulla collaborazione e sullo sviluppo di empatia e co-progettazione. Favorire un clima disteso e cooperativo in cui si scambiano esperienze ed idee significa stimolare la relazione di genere e l'apertura ad ogni forma di "differenza". L'utilizzo della tecnologia non solo apre le porte a richieste stimolanti e sfidanti, ma può, altresì, facilitare gli apprendimenti e mettere tutti e ciascuno nella condizione di essere motivati e gratificati dall'apprendere. In particolare l'attenzione alle STEM e alle tecnologie potrà avere un impatto positivo sul gap di genere relativo alle discipline scientifiche.

## **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 progetto è stato delineato in coerenza con l'atto di indirizzo del DS e il PTOF 2022-25 che individuava nell'organigramma referenti multimediali di plesso che, in sinergia con i collaboratori e l'animatore digitale, avessero il compito non solo di verificare e valutare le relative dotazioni tecnologiche, ma sospingere formazione e innovazione didattica. Ogni referente realizza la mappatura delle dotazioni digitali esistenti per rilevare non solo i bisogni ma anche eventuali possibilità di prestiti e spostamenti tra plessi. Il gruppo di progetto segue la formazione proposta in rete, acquisisce materiale informativo, si riunisce per discutere e condividere le priorità formative e costruire un'ipotesi di piano acquisto. I Referenti multimediali di ogni plesso coinvolgono i team didattici e dipartimenti sul progetto da realizzare e ne monitorano le fasi. Ds e collaboratori prendono contatto con gli operatori economici per avere riscontro della fattibilità progettuale.

### 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

Scambio di pratiche a livello territoriale

### Descrizione delle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati

Le competenze acquisite in fase iniziale dal gruppo di progetto saranno condivise all'interno della comunità scolastica. Fondamentale sarà la formazione del personale: molti sono gli stimoli che giungono dall'USR, dai Future Lab territoriali e dalla scuola polo per la formazione. Accanto alla formazione proposta dalle reti di scuole sarà potenziata e valorizzata la formazione specifica promossa dall'Istituto che potrà avere, come di consueto, la caratteristica del peer to peer e lo scambio di buone pratiche. Sarà incentivata la formazione a cascata come pratica strutturale e stimolata la partecipazione a progetti in rete che possano consolidare i rapporti territoriali e lo scambio di idee e competenze. Saranno previste forme periodiche di monitoraggio per la verifica e la valutazione dell'efficacia didattica dell'utilizzo degli ambienti innovativi.

## 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	846

## 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	25	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%		109.538,98 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		36.512,99 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		18.256,49 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		18.256,49 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			182.564,95 €	

## 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**

27/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.