



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

IST. COMPR. LEONARDO DA VINCI

### Codice meccanografico

GOIC805009

### Città

RONCHI DEI LEGIONARI

### Provincia

GORIZIA

## Legale Rappresentante

### Nome

Franca

### Cognome

Soranzio

### Codice fiscale

SRNFNC69C54E098W

### Email

GOIC805009@ISTRUZIONE.IT

### Telefono

0481777035

## Referente del progetto

### Nome

FRANCA

### Cognome

SORANZIO

### Email

franca.soranzio@goiss.it

### Telefono

333-4680279

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

C84D22004360001

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-17063

#### Titolo progetto

VERSO LE AULE DEL FUTURO!

#### Descrizione progetto

Il progetto si prefigge di innovare almeno la metà delle aule dell'Istituto nel suo complesso ( 15 ambienti di apprendimento) considerando le tre sedi della scuola primaria e la sede in fase di ristrutturazione e nuova costruzione della scuola secondaria di primo grado. Per ogni aula/ ambiente di apprendimento si intende acquisire una serie di dispositivi digitali per favorire il passaggio da una didattica di impronta tradizionale a una di tipo innovativo che permetta agli alunni un apprendimento mediato attraverso l'utilizzo di nuove tecnologie. Per una delle aule è necessario un intervento specifico di oscuramento delle vetrate dell'aula e di cablaggio e revisione della rete internet ed elettrica. Si pensa di assegnare ad alcune delle aule da innovare un carrello contenente device mobili per favorire una didattica digitale integrata e flessibile alle diverse esigenze degli alunni anche in chiave inclusiva. Inoltre si prevede di completare gli acquisti di monitor digitali nelle aule sprovviste dotandoli di software disciplinari specifici. Per quanto riguarda gli arredi si intende acquisire arredi di nuova generazione modulari e flessibili tali da favorire il cooperative learning per una didattica partecipata che ponga lo studente al centro del proprio apprendimento. Si intende inoltre acquistare dei contenitori che rendano maggiormente fruibili i kit o materiali didattici degli alunni, alcuni ottenuti con precedenti finanziamenti nell'ambito Steam.

#### 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.).

- COMPUTER: 21 Lenovo Thinkbook 15 IML-i3; 12 Notebook HP 255 G7 R5; 5 notebook DELL I7; Carrello Stazione di Ricarica 36 Notebook; kit disabili tastiera + mouse trackball; - MONITOR: 1 HELGI 75" con modulo WiFi; MONITOR: 19 HELGI 65" con modulo WiFi completi di Webcam Grandangolare e staffa di supporto professionale; MONITOR: 5 IQ VOBIS 65" 4K; MONITOR: 1 YASHI 65"; - CODING: 12 MAKEBLOCK KIT MBOT EXPOLORER; 12 BLUE-BOT - MAKERSPACE NUOVA VERSIONE; - STAMPANTI: 1 Stampante plotter 5ZY58A HP DJ T130-24; 1 stampante 3D; - MATERIALI PER LE STEM: Kit Elettricità e Magnetismo; Kit elettronico educativo programmabile (4 Set base + 2 Set di espansione); Kit elettronico educativo programmabile (1 Set Base); Kit costruzione solidi; Kit chimica degli alimenti; Kit di introduzione alla chimica; Kit stazione meteo didattica portatile; Kit di microscopia base; Kit analisi dell'acqua; Kit analisi del terreno; Kit chimica - Inquinanti dell'aria; Kit energie rinnovabili; Kit microscopia avanzato; - ARREDI: 24 tavoli a trapezio; 24 tavoli da laboratorio.

## 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.**

Intendiamo innovare gli ambienti di apprendimento delle tre sedi delle scuole primarie e della scuola secondaria di primo grado nel modo che si descrive sotto. Sede della scuola secondaria: - un'aula informatica con PC fissi e dotazioni accessorie da usare a rotazione tra le 9 classi del plesso di appartenenza, con la finalità di favorire le competenze digitali degli alunni e un responsabile utilizzo della rete; - un'aula fissa di musica da usare a rotazione tra le 9 classi del plesso di appartenenza con pianoforte digitale al fine di favorire l'apprendimento della musica con l'ausilio di strumentazione digitale; - 4 aule fisse assegnate ad una classe con dotazione di carrello di ricarica per PC portatili dotate di 10/12 device da usare per coppie di alunni al fine di favorire una didattica digitale integrata per promuovere le competenze digitali degli alunni superando la didattica tradizionale e favorendo una didattica maggiormente interattiva; - 3 aule fisse con monitor interattivo che si contraddistinguono nel seguente modo: la prima dotata di arredi flessibili, in parte già in dotazione alla scuola (tavoli modulari) e in parte da acquistare (sedie impilabili) al fine di favorire una didattica digitale integrata per promuovere le competenze digitali degli alunni e/o il cooperative learning e la didattica laboratoriale; la seconda dotata di un carrello di ricarica per kit di robotica Steam già in possesso dell'Istituto grazie ai recenti finanziamenti dedicati alle discipline Steam al fine di favorire una didattica digitale integrata per promuovere le competenze digitali degli alunni e/o favorire l'apprendimento del pensiero computazionale; la terza dotata di software disciplinari specifici da installare sulla digital board e/o sul PC d'aula al fine di favorire una didattica digitale integrata per promuovere le competenze digitali degli alunni e/o favorire l'apprendimento di specifiche discipline grazie all'impiego di software didattici. Per la scuola primaria si prevede: - un' aula informatica con monitor interattivo e carrello di ricarica con 20/25 pc portatili e banchi esagonali. - un' aula fissa assegnata ad una classe con carrello di ricarica con 20/ 25 pc portatili. - un'aula informatica con monitor interattivo e carrello di ricarica con pc portatili, sistema di oscuramento di alcune vetrate, cablaggio elettrico/rete internet - tre Aule fisse con monitor interattivo con software disciplinari specifici e/o arredo contenitore.

**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)**

<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>
Aula fissa con monitor interattivo e arredi flessibili	1	Digital board interattiva	Sedie facilmente impilabili per uno spazio didattico flessibile	Favorire una didattica digitale integrata per promuovere le competenze digitali degli alunni e/o il cooperative learning e la didattica laboratoriale
Aula fissa con monitor interattivo e carrello di ricarica per kit di robotica Steam	1	Digital board interattiva e carrello di ricarica per kit di robotica Steam		Favorire una didattica digitale integrata per promuovere le competenze digitali degli alunni e/o favorire l'apprendimento del pensiero computazionale
Aula fissa con monitor interattivo e software disciplinari specifici	1	Digital board interattiva e pacchetti software applicativi		Favorire una didattica digitale integrata per promuovere le competenze digitali degli alunni e/o favorire l'apprendimento grazie all'impiego di software specifici
Aula fissa di musica da usare a rotazione con pianoforte digitale	1	Pianoforte digitale		Favorire l'apprendimento della musica con l'ausilio di strumentazione digitale
Aula fissa assegnata ad una classe con dotazione di carrello di ricarica per PC portatili	4	Carrello di ricarica con 10/12 PC portatili da usare a servizio di un'aula		Favorire una didattica digitale integrata per promuovere le competenze digitali degli alunni superando la didattica tradizionale e favorendo una didattica maggiormente interattiva
Aula informatica con PC fissi utilizzabile dalle classi a rotazione	1	20/25 PC fissi corredati da accessori		Favorire le competenze digitali degli alunni e un responsabile utilizzo della rete
Aula informatica con monitor interattivo e carrello di ricarica con pc portatili e banchi esagonali	1	carrello di ricarica con 20/25 pc portatili e digital board da usare a servizio di un'aula	banchi esagonali modulari flessibili	Favorire una didattica digitale integrata per promuovere le competenze digitali degli alunni e/o il cooperative learning e la didattica laboratoriale
Aula fissa assegnata ad una classe con carrello di ricarica con pc portatili	1	carrello di ricarica con 20/25 pc portatili da usare a servizio di un'aula		Favorire una didattica digitale integrata per promuovere le competenze digitali degli alunni superando la didattica tradizionale e favorendo una didattica maggiormente interattiva
Aula fissa con monitor interattivo, software	1	Digital board interattiva	Arredo contenitore per	Favorire una didattica digitale integrata per promuovere le

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
disciplinari specifici e arredo contenitore			materiali didattici	competenze digitali degli alunni e/o la didattica laboratoriale
Aula informatica con monitor interattivo e carrello di ricarica con pc portatili, sistema di oscuramento di alcune vetrate, cablaggio elettrico/rete internet	1	carrello di ricarica con 20/25 pc portatili e digital board da usare a servizio di un'aula; cablaggio elettrico/ rete internet	Sistema di oscuramento vetrate	Favorire una didattica digitale integrata per promuovere le competenze digitali degli alunni e/o il cooperative learning e la didattica laboratoriale
Aula fissa con monitor interattivo e software disciplinari specifici	1	Digital board interattiva e pacchetti software applicativi		Favorire una didattica digitale integrata per promuovere le competenze digitali degli alunni e/o favorire l'apprendimento grazie all'impiego di software specifici
Aula fissa con monitor interattivo e arredo contenitore	1	Digital board interattiva	Arredo contenitore per materiali didattici	Favorire una didattica digitale integrata per promuovere le competenze digitali degli alunni e/o la didattica laboratoriale

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

Si predilige un'organizzazione ad aule fisse ma con configurazioni flessibili, rimodulabili all'interno dei vari ambienti, in modo da supportare l'uso di metodologie d'insegnamento innovative e variabili d'ora in ora, che favoriscano l'inclusività e un approccio metodologico per piccolo gruppo in modalità cooperativa. S'intendono proporre delle attività strutturate/semi strutturate che favoriscano l'apprendimento autonomo tra pari, per scoperta, per prove ed errori, con l'introduzione del digitale come uno degli strumenti di lavoro anche se non esclusivo. Si cercheranno di potenziare le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso puntuale, attivo e consapevole da parte di studenti e docenti, non tanto per arrivare a delle conoscenze da considerarsi fine ultimo, quanto per apprendere un modo di accedere al digitale vivendolo in modo consapevole, sicuro, critico. La produzione di contenuti digitali che si otterrà grazie ai nuovi strumenti acquisiti sarà il risultato di competenze tecnologiche e operative, ma anche competenze logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. L'aspirazione è quella di trasformare gli studenti, in "fruitori critici" e "produttori" di contenuti e architetture tanto nell'ambito scientifico e tecnologico, quanto in quello umanistico e sociale. Per raggiungere questi risultati e questo target di didattica verrà potenziata la formazione del corpo docente per riuscire ad applicare in modo efficiente ed efficace le risorse di cui l'Istituto intende dotarsi. L'utilizzo di device e software specifici permetterà di sviluppare, oltre alle competenze digitali specifiche, anche il metodo di studio e di lavoro che, implementato a scuola, potrà esser replicato anche a casa. Tale impostazione didattica sarà in grado di valorizzare i diversi stili cognitivi di apprendimento, tanto che ogni alunno potrà utilizzare la tecnologia unitamente ad altri strumenti didattici per valorizzare il proprio potenziale. In sede di riunioni di programmazione e di riunione di dipartimento verrà implementato un curriculum verticale tra i tre ordini di scuola che favorisca lo sviluppo delle competenze previste al termine del primo ciclo di istruzione, potenziando ulteriormente quelle digitali in ambito multidisciplinare e quelle legate alle discipline Steam. Da un confronto tra gli ordini di scuola verrà definito un impianto metodologico comune finalizzato al perseguimento degli obiettivi sopracitati.

## **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.**

Si prevede di intervenire con finalità orientative superando qualsiasi stereotipo che possa condizionare una scelta consapevole, valorizzando l'intervento di ognuno e facendo emergere i talenti e le competenze di ciascuno. In particolare, con l'utilizzo di metodologie innovative e sperimentali maggiormente accattivanti e grazie ad attività come il Coding, la Robotica, l'utilizzo di kit didattici, le steam, la musica in versione anche digitale, alunni e alunne, allo stesso modo, potranno essere coinvolti e valorizzati nel loro percorso di apprendimento e nel sapersi orientare in modo consapevole verso il loro Progetto di Vita. Si auspica che l'impatto di questo progetto e di una didattica maggiormente innovativa e orientativa, possano aiutare a prevenire la dispersione scolastica esplicita e implicita, a favorire quella parte di studenti con bisogni educativi speciali, e a promuovere le pari opportunità, superando anche i divari, i pregiudizi di genere e ogni barriera ideologica.

### **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**

I docenti coinvolti saranno i referenti di plesso, i docenti del team digitale previa pubblicazione degli avvisi. I docenti coinvolti alterneranno momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici garantiti dalle tecnologie e dallo scambio di informazioni e file condivisi. In particolare si lavorerà tramite file e documenti di testo condivisi, videoconferenze, incontri in presenza e un calendario condiviso delle scadenze e delle risorse.

### **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**

Adottando Chromebook in ogni ordine di scuola, si sfrutteranno le risorse del pacchetto Google for Education (rif. risorse del portale) prevedendo, dall' a.s. 2023/2024 momenti di formazione, condivisione e confronto su questi materiali, sia per docenti, sia per studenti (classi 4°-5° primaria; 1°-2°-3° secondaria). Verranno proposti corsi di formazione da parte della scuola sul Coding, sulla robotica, sulle discipline steam. I docenti saranno invitati a partecipare alla Formazione proposta dall'USR della Regione di appartenenza e da quella proposta dalla rete di Ambito. Verranno poi attivati gruppi di lavoro che coinvolgeranno più ordini di scuola per condividere buone pratiche e nuove metodologie didattiche nell'ambito del curriculum verticale d'Istituto. I docenti più esperti motiveranno e sosterranno i colleghi nel loro percorso di formazione e apprendimento.

## 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	680

## 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	15	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%		64.829,20 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		21.609,72 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		10.804,86 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		10.804,86 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				<b>108.048,64 €</b>

## 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.