



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. FONTANELLATO

### Codice meccanografico

PRIC813002

### Città

FONTANELLATO

### Provincia

PARMA

## Legale Rappresentante

### Nome

GIACOMO

### Cognome

VESCOVINI

### Codice fiscale

VSCGCM60B23G337J

### Email

GIACOMO.VESCOVINI@GMAIL.COM

### Telefono

0521821150

## Referente del progetto

### Nome

GIACOMO

### Cognome

VESCOVINI

### Email

PRIC813002@ISTRUZIONE.IT

### Telefono

0521821150

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

D44D22003820006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-14027

#### Titolo progetto

NEW SCHOOL FOR NEW LEARNING

#### Descrizione progetto

L'Istituto Comprensivo ha l'obiettivo di trasformare 22 delle sue aule dislocate nelle scuole primarie e secondarie di I grado, in ambienti innovativi di apprendimento. Sulla base del curriculum dell'istituto, si implementeranno le tecnologie a disposizione dei vari ambienti (schermi touch, tavoli multimediali, armadi per il ricovero e la ricarica di dispositivi quali PC portatili, tablet, chrome-book, visori per la realtà virtuale ecc.). Inoltre, verranno ridisegnati alcuni ambienti con l'acquisizione di arredi che possano favorire l'apprendimento nelle sue diverse forme innovative (cooperative learning, learning by doing, episodi di apprendimento situato, peer education, ecc.). Per la realizzazione degli ambienti sopra citati sono previsti piccoli interventi di edilizia e di adeguamento degli impianti elettrici e piccoli collegamenti per la rete.

#### 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.).**

L'Istituzione Scolastica negli anni ha attuato un profondo rinnovamento della didattica e delle modalità educative, connotando la propria offerta formativa con attività volte all'inclusione al Learning by doing e al cooperative Learning. Gli ambienti sono stati dotati di monitor interattivo touch screen di ultima generazione e i plessi godono della copertura wi-fi per garantire a tutta l'utenza (docenti e discenti) di poter attingere le risorse online per l'attività scolastica. Sono presenti, inoltre, laboratori di informatica nei plessi principali: questi sono strutturati in maniera moderna con postazioni di lavoro. L'Istituto ha in dotazione carrelli porta pc, completi di caricatore, che possono essere spostati agevolmente nelle diverse classi rendendo le stesse laboratori informatici. E' stata allestita anche un'aula 3.0 prevedendo postazioni modulari per i ragazzi che danno la possibilità del lavoro individuale oppure in team per sviluppare le capacità relazionali e di cooperazione. Sono presenti anche laboratori musicali che l'Istituto ha sviluppato con particolare interesse e attenzione avendo una sezione dedicata. Il laboratorio Stem è in fase di completamento così come due laboratori di scienze e due laboratori per l'educazione artistica che si potranno giovare delle nuove strumentazioni acquisite con i fondi del PNRR SCUOLA 4.0.

## 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.**

Gli ambienti oggetto degli interventi innovativi sono diversificati: si tratta di allestire ex novo alcune aule, di potenziare laboratori, di dotare gli ambienti che ospitano le classi di strumentazioni che al momento non sono state acquisite (vedi la ormai necessaria presenza capillare degli schermi touch dotati di web cam e microfono per favorire anche attività da remoto) . Molta attenzione sarà attribuita al ricorso alla realtà virtuale ed immersiva procurandosi dotazioni che possano creare un approccio diffuso a questo aspetto, procedendo per step alla realizzazione di contesti dedicati: gli ambienti immersivi hanno infatti un costo molto alto e non è possibile pensare attualmente alla dotazione di ogni plesso con una di queste aule. Molti degli ambienti individuati - invece - saranno caratterizzati dalla polifunzionalità in modo da essere fruiti da una pluralità di gruppi classe e/o di gruppi di alunni. La scelta di acquisire strumentazioni facilmente trasferibili all'interno dei singoli plessi (schermi touch su carrello, carrelli porta pc, dispositivi portatili) fa sì che ogni ambiente possa diventare, di fatto, un ambiente oggetto di innovazione.

**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.)
SSPG Pigorini aula scienze	1	1 schermo touch	13 tavoli - 1 lavello -24 sgabelli -6 scaffalature - 6 sedie - 4 lampade	apprendimento cooperativo /lezione frontale/ peer to peer/ studio individuale
SSPG Pigorini aula	1	1 schermo touch	3 scaffalature	apprendimento cooperativo /lezione

<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>
polifunzionale 1° piano				frontale/ peer to peer/ studio individuale/realità immersiva
SSPG Pigorini aula polifunzionale 2° piano	1	1 schermo touch	3 scaffalature	apprendimento cooperativo /lezione frontale/ peer to peer/ studio individuale
SSPG Pigorini aula musica	1	1 schermo touch	3 scaffalature	lezione frontale / musica d'insieme / esecuzione individuale
SSPG Pigorini aula arte	1	document camera		apprendimento cooperativo/didattica digitale
SSPG Pigorini aula 3.0	1	10 notebook		apprendimento cooperativo/didattica digitale
SSPG Pigorini aula rotazione piano terreno	1	1 carrello porta pc e 25 notebook		apprendimento cooperativo/didattica digitale
SSPG Pigorini biblioteca	1	potenziamento rete wifi 1 carrello porta pc e 15 notebook		apprendimento cooperativo / peer to peer/ studio individuale /studio guidato piccoli gruppi
SSPG Ceresini aula informatica	1	schermo touch con carrello		apprendimento cooperativo /lezione frontale/ peer to peer/ studio individuale/ didattica digitale
SSPG Ceresini aula artistica	1	schermo touch con carrello	armadio con serratura	apprendimento cooperativo/didattica digitale /sperimentazione
SSPG Ceresini aula musica	1	schermo touch con carrello		lezione frontale / musica d'insieme / esecuzione individuale
SSPG Ceresini aula rotazione	1	1 carrello porta pc e 25 notebook		apprendimento cooperativo /lezione frontale/ peer to peer/ studio individuale
SSPG Ceresini biblioteca	1	schermo touch con carrello, 8 postazioni realtà aumentata	librerie, sedute, scaffali sospesi, tavoli,	apprendimento cooperativo /lezione frontale/ peer to peer/ studio individuale / realtà immersiva
SP Sanvitale biblioteca	1	aula immersiva		realtà virtuale e immersiva

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
SP Sanvitale aula polifunzionale	1	15 miniiipad		apprendimento cooperativo /lezione frontale/ peer to peer/ studio individuale
SP Ceresini aula polifunzionale	1	25 tablet - 2 casse audio + strumentazioni musicali (mixerç)		apprendimento cooperativo /lezione frontale/ peer to peer/ studio individuale /musica dçinsieme /esecuzione individuale
SP Ceresini aula classe 5^	1	7 notebook	tavoli e seggiole	apprendimento cooperativo /lezione frontale/ peer to peer/ studio individuale /didattica digitale
SP Gazzola aula 3.0	1	1 schermo touch		apprendimento cooperativo/didattica digitale
SP Gazzola aula informatica	1	10 pc / notebook ç elementi di robotica		apprendimento cooperativo/didattica digitale
SP Gazzola aula polifunzionale A	1	1 carrello porta pc e 20 notebook		apprendimento cooperativo /lezione frontale/ peer to peer/ studio individuale/didattica digitale
SP Ceresini aula classe 4^	1	1 carrello porta pc e 20 notebook / 1 software per gestione tablet	arredi	didattica digitale
SP Gazzola aula polifunzionale B	1	20 tablet	banchi e seggiole	apprendimento cooperativo /lezione frontale/ peer to peer/ studio individuale/didattica digitale

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

La possibilità di dotare diversi ambienti di nuove tecnologie e, parzialmente, di nuovi arredi, favorirà lo sviluppo di forme di didattica sempre più personalizzate, basate sull'apprendimento per problemi, sull'apprendimento cooperativo, sul ricorso alla classe capovolta, sull'uso del digitale sempre più consapevole e funzionale. Organizzativamente le diverse scuole potranno svolgere attività anche da remoto, in modo da aumentare l'offerta formativa attraverso attività pomeridiane di recupero e potenziamento; si creano opportunità di gestione diversificata e condivisa delle classi e dei gruppi. L'utilizzo delle varie strumentazioni per la realtà virtuale nei diversi plessi mira non solo alla fruizione, ma anche alla costruzione di contenuti da mettere a disposizione della comunità. Una parte importante sarà dedicata al potenziamento delle STEM con il ricorso più frequente all'utilizzo di nuove strumentazioni (robotica, stampanti 3D, microscopi digitali, dispositivi legati alla sperimentazione scientifica ...)

## **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.**

La strutturazione di ambienti che consentono il lavoro cooperativo, il peer tutoring, l'apprendimento per problemi e tutte le altre forme di apprendimento dove il gruppo è protagonista sono di per sé contesti in cui viene favorita l'inclusione in senso lato. Quindi gli ambienti così strutturati e una didattica orientata al protagonismo degli alunni diventano il luogo delle "parità" dove il divario di genere viene annullato e le opportunità sono equamente offerte a tutti gli alunni coinvolti.

### **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 esecutiva, per tutta la durata del progetto (31/12/2024), si incontrerà in orario extraservizio per un minimo di n° 2 ore settimanali e un massimo di 4 ore settimanali. I contenuti di tali incontri saranno oggetto di trasmissione al personale scolastico e all'intera comunità per favorire la trasparenza delle operazioni e per consentire una progressiva consapevolezza sulle opportunità offerte dalle nuove strumentazioni e dai nuovi ambienti.

### **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**

Il percorso formativo previsto nell'Istituto sarà gestito dall'animatore digitali e dalle funzioni strumentali inerenti le tecnologie. Sarà predisposto un piano dei percorsi diversificati a seconda dei gradi di scuola. Verranno previste attività in presenza, attività da remoto, pillole formative registrate e postate sul portale della scuola; in base alle esigenze espresse dai docenti saranno strutturati altresì percorsi finalizzati al conseguimento della padronanza per l'utilizzo di particolari tecnologie. Saranno altresì favorite sperimentazioni da parte dei docenti accompagnate da percorsi di autoformazione con il tutoraggio dell'animatore digitale e delle funzioni strumentali delle tecnologie.

## 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	1050

## 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	22	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%		121.617,36 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		18.671,70 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		3.900,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		16.021,00 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				<b>160.210,06 €</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**

20/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.