



Ministero dell'Istruzione e del Merito  
Unità di missione per il 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

ALESSANDRO MANZONI

### Codice meccanografico

MCIC812005

### Città

CORRIDONIA

### Provincia

MACERATA

## Legale Rappresentante

### Nome

Daniela

### Cognome

Smorlesi

### Codice fiscale

SMRDNL72C62L366K

### Email

mcic812005@istruzione.it

### Telefono

3337497942

## Referente del progetto

### Nome

Mara

### Cognome

Illuminati

### Email

mara.illuminati@posta.istruzione.it

### Telefono

3473091530

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

H94D22003870006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-22272

#### Titolo progetto

MANZONI 4.0

#### Descrizione progetto

MANZONI 4.0 è il progetto del nostro Istituto che coinvolge la scuola secondaria di I grado, la scuola primaria Colbuccaro e la scuola primaria Viale Martiri della Libertà, interessati già da azioni di innovazione e miglioramento con diversi investimenti, quali ad esempio il progetto PON "Digital board: trasformazione nella didattica e nell'organizzazione" con cui sono stati acquistati n. 17 monitor touch interattivi in sostituzione delle vecchie LIM e il progetto STEM per la realizzazione di spazi laboratoriali e per la dotazione di strumenti digitali per l'apprendimento delle STEM. Con questo progetto si intende potenziare la dotazione tecnologica nelle "aule fisse" dedicate alla didattica, implementando la strumentazione digitale per attività di collaborazione e di apprendimento collaborativo al fine di migliorare l'apprendimento e le competenze digitali degli studenti e allo stesso tempo creare "nuovi ambienti innovativi" dedicati a specifiche discipline per lo sviluppo delle competenze chiave europee ponendo particolare attenzione alle capacità sociali, cognitive, metacognitive, allo spirito di iniziativa, alla creatività e alla valorizzazione dei "talenti" di ciascun studente. In questi spazi (aule fisse e ambienti dedicati) gli studenti potranno mettere in gioco le proprie attitudini e capacità, sviluppare competenze per acquisire in modo nuovo il sapere ed essere protagonisti attivi del processo di insegnamento-apprendimento. Gli spazi innovativi avranno un ruolo determinante sulla motivazione ad apprendere degli studenti perché al loro interno i docenti attiveranno una didattica sempre più attiva, partecipata, laboratoriale, esperienziale, aperta, flessibile, interdisciplinare, inclusiva ed orientativa. La riprogettazione dell'ambiente fisico renderà le classi più accoglienti e attrezzate, adatte a rispondere ai bisogni formativi degli utenti, mentre il progressivo cambiamento metodologico-didattico trasformerà la classe stessa in un "ecosistema di interazione, condivisione, cooperazione, capace di integrare le tecnologie per il miglioramento dell'efficacia didattica e dei risultati di apprendimento". Con i fondi del PNRR non riusciremo a innovare tutti gli ambienti, ma si avrà un impatto su tutto l'Istituto. Nelle scuole primarie saranno riorganizzate: -n. 4 "aule fisse" che diventeranno aule TEAL con l'utilizzo delle tecnologie per l'apprendimento attivo; -n.3 "aule fisse" che diventeranno aule Digital Storytelling per la narrazione digitale e l'apprendimento cooperativo; -n. 1 "aula fissa" che diventerà l'aula Flipped Classroom, uno spazio di lavoro e di discussione in cui gli studenti apprendono confrontandosi con il gruppo dei pari e con i docenti. Nella scuola secondaria di I grado si struttureranno 7 ambienti dedicati, a disposizione di tutte le classi: -"2 spazi della creatività" per arte e immagine; -"lo spazio dell'esplorazione" per le discipline scientifiche; -"lo spazio lettura e scrittura creativa" per le discipline letterarie/umanistiche; -"lo spazio cittadinanza e legalità" per l'educazione civica; -"lo spazio dell'armonia" per l'educazione musicale; -"lo spazio DEBATE" per tutte le discipline.

#### 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.).**

Nell'Istituto sono stati acquistati, lo scorso anno, 17 monitor interattivi con il progetto PON- Digital Board, con altri finanziamenti ministeriali ci si è dotati di materiali per la robotica con un'aula STEM, 25 computer fissi e 70 notebook che hanno permesso di realizzare aule di informatica e utilizzare devices per la didattica quotidiana. L'attrezzatura digitale non è diffusa allo stesso modo nei plessi per difformità legate alle strutture architettoniche. Lo stato di emergenza, dichiarato a seguito dell'epidemia da Covid-19, ha spinto la scuola ad utilizzare una piattaforma per l'erogazione della didattica a distanza. Nell'Istituto è stata scelta la piattaforma Google Workspace che mette a disposizione, gratuitamente, diverse risorse e app utili per la didattica a distanza e per la didattica digitale integrata. I docenti la utilizzano costantemente per le videoconferenze, per la scrittura collaborativa, per la creazione delle classroom, per l'assegnazione di materiali di approfondimento e di recupero come pure per lo svolgimento dei compiti. Con questo progetto si andranno a potenziare gli strumenti digitali sia nelle aule sia negli spazi comuni fruibili da tutte le classi. In questo modo sarà garantita una diffusione più ampia delle tecnologie. Diverso è il discorso per quanto riguarda gli arredi. Nella scuola primaria Viale Martiri della Libertà sono stati acquistati, con specifici finanziamenti ministeriali, 50 nuovi banchi monoposto rettangolari che rendono l'aula flessibile e modulare per consentire diverse riconfigurazioni. La scuola primaria di Colbuccaro è un prefabbricato di recente costruzione dopo l'evento sismico del 2016. Gli arredi sono per lo più nuovi. Per la realizzazione del progetto si intende attrezzare un'aula con banchi trapezoidali e un carrello per la ricarica dei dispositivi mobili. La scuola secondaria di I grado, ricavata all'interno di una struttura conventuale, è dotata di 8 banchi trapezoidali, un armadio mobile per la ricarica di 25 notebook, banchi e sgabelli nuovi per le due aule di arte e immagine e per il laboratorio di scienze. Il resto degli arredi è costituito da vecchi armadi in legno e vecchi banchi monoposto e biposto che andrebbero sostituiti. Per questo edificio è previsto l'acquisto di tavoli per l'apprendimento cooperativo, sedie impilabili, resistenti e colorate, armadi mobili per i device portatili e diversi armadietti/scaffali per riporre i materiali.

## 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 questo progetto si allestiranno 15 ambienti di apprendimento innovativi per una didattica sempre più partecipata per lo sviluppo delle competenze chiave. Le 7 classi della primaria Martiri avranno ciascuna una dotazione digitale di base per favorire l'apprendimento collaborativo, le attività laboratoriali, la ricerca delle informazioni, le narrazioni digitali. La classe di Colbuccaro, dotata già di un monitor interattivo, avrà banchi trapezoidali, sedie, chromebook e un carrello-ricarica così da rendere la didattica più attiva e laboratoriale. Nella scuola secondaria di I grado gli ambienti dedicati alle specifiche discipline consentiranno agli studenti di passare da un ambiente all'altro e di trovare spazi specializzati. I 2 spazi della creatività saranno attrezzati con 2 monitor interattivi, degli armadi/scaffali per riporre i materiali e notebook per la creazione di progetti grafici. Lo spazio lettura e scrittura creativa sarà allestito con scaffali per i libri, banchi trapezoidali per la scrittura collaborativa, puff e arredi morbidi per la lettura libera, sedute componibili, un monitor interattivo e dei notebook per l'utilizzo di piattaforme, software, app e tools gratuiti che contribuiranno a migliorare negli studenti le competenze di lettura, comprensione e scrittura. Lo spazio dell'esplorazione utilizzerà gli arredi già acquistati nonché strumenti e sussidi per effettuare esperimenti scientifici. Saranno aggiunti un monitor interattivo, un microscopio ottico digitale con tablet e dei notebook. Lo spazio dell'armonia è un ambiente dedicato alla musica da attrezzare con un monitor interattivo, un impianto di amplificazione, strumenti per la registrazione e notebook per la produzione di brani musicali digitali e la musica d'insieme. Lo spazio debate, fruibile da tutte le discipline, favorirà lo sviluppo del pensiero riflessivo e critico. Si acquisteranno notebook per la ricerca delle informazioni e un monitor interattivo per la presentazione dei materiali. L'arredo prevede banchi trapezoidali, un armadietto per riporre i materiali, 2 postazioni con microfono per il dibattito. Lo spazio cittadinanza e legalità sarà allestito in un'aula che contiene già 25 PC fissi, ma non ha un monitor interattivo. Qui gli studenti progetteranno e svolgeranno attività connesse all'educazione civica per la formazione di cittadini responsabili. Negli ambienti della secondaria sono previsti la tinteggiatura, pareti tematiche e delle prese elettriche a parete.

**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.)
spazio della creatività	2	2 monitor interattivi, webcam, notebook	armadi per riporre i materiali	Per potenziare i linguaggi espressivi, favorire la creatività, la produzione e la rielaborazione delle immagini, realizzare progetti grafici favorendo collaborazione e apprendimento tra pari.
spazio della lettura e della scrittura creativa	1	monitor interattivo, webcam, notebook, carrello ricarica	scaffali, armadi, banchi trapezoidali, puff e arredi morbidi, sedute componibili	Per migliorare le competenze di lettura, comprensione e scrittura attraverso il Writing and Reanding Workshop, per creare scrittori competenti e lettori a vita.
spazio	1	monitor interattivo,		Esplorare il mondo che ci circonda, le

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
dell'esplorazione		webcam, notebook, microscopio ottico digitale con tablet		cellule e i microrganismi, applicare il metodo scientifico, l'apprendimento cooperativo e il learning by doing.
spazio debate	1	monitor interattivo, webcam, notebook	banchi trapezoidali, sedie, armadio, 2 postazioni con microfono per il dibattito	Creare un ambiente accogliente e collaborativo dove gli studenti possono confrontarsi, riflettere, sostenere tesi, sviluppare pensiero critico e riflessivo.
spazio dell'armonia	1	monitor interattivo, notebook, strumenti digitali per la registrazione, carrello ricarica		Per creare ed eseguire, in un ambiente collaborativo e confortevole, brani musicali e/o vocali utilizzando strumenti digitali e allo stesso tempo efficace per la realizzazione di podcast.
spazio cittadinanza e legalità	1	monitor interattivo, webcam		Per la progettazione e lo sviluppo di attività di cittadinanza attiva e legalità, attraverso la gamification e l'apprendimento collaborativo.
aula fissa TEAL	4	monitor interattivi, chromebook, document camera, webcam, carrello ricarica		Valorizzare, tramite dotazioni digitali, le aule fisse per una didattica innovativa, collaborativa e attiva basata sulla metodologia TEAL.
aula fissa DIGITAL STORYTELLING	3	monitor interattivi, chromebook, document camera, webcam		Valorizzare le aule fisse per una didattica innovativa, collaborativa e attiva basata sulla metodologia del Digital Storytelling, ovvero delle narrazioni digitali applicate a tutte le discipline.
aula fissa FLIPPED CLASSROOM	1	chromebook, carrello ricarica	banchi trapezoidali, sedie	Riqualificare l'aula per sperimentare, collaborare, svolgere attività laboratoriali orientate al problem solving e al learning by doing ottimizzando il tempo scuola.

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

Le nostre aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, con la possibilità di cambiare la configurazione in base alle attività disciplinari e alle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Saranno privilegiate metodologie collaborative, esperienziali e laboratoriali come il TEAL, il Digital Storytelling, la Flipped Classroom, il Writing and Reading Workshop, il debate, l'apprendimento cooperativo, il learning by doing, la gamefication e il metodo di insegnamento dialogico. All'interno di ogni classe verranno potenziati anche il problem solving e il problem posing. Gli studenti saranno chiamati a lavorare in ambienti più motivanti ed inclusivi, su progetti che prevedono il loro coinvolgimento attivo. La dotazione digitale favorirà il potenziamento delle competenze digitali. L'accesso attivo e consapevole delle risorse digitali svilupperà una nuova cultura dei media per navigare nella rete in modo responsabile, sicuro e critico. La produzione dei contenuti digitali che gli studenti realizzeranno prevede un bagaglio di competenze e strumenti molto articolato e complesso che va al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Occorrono competenze tecnologiche, logiche, argomentative, semantiche, interpretative. Vorremmo trasformare i nostri studenti da "consumatori" a "produttori" di contenuti e architetture digitali, in grado di sviluppare capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare e produrre l'informazione. Con la trasformazione degli ambienti andranno necessariamente rivisti il curriculum verticale del nostro Istituto e l'organizzazione oraria per la fruizione degli spazi da parte degli studenti. Le aule innovative finiranno per contaminare tutte le classi dei diversi plessi, così da avere un effettivo cambiamento metodologico-didattico orientato al superamento della sola didattica frontale.

### **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.**

Gli ambienti che si intendono realizzare sono fortemente inclusivi e favoriscono la personalizzazione dell'apprendimento. Tutte le metodologie adottate prevedono il coinvolgimento degli studenti e la loro partecipazione attiva, in linea con la mission della nostra scuola "Una scuola di tutti... una scuola di ciascuno", inclusiva, sistematicamente orientata alla crescita delle capacità autonome di studio e al rafforzamento delle attitudini e all'interazione sociale. Le tecnologie previste nelle aule, come pure l'uso della piattaforma Google Workspace, sono pensate per sviluppare i talenti di ciascuno, per includere ogni diversità, per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e costanti. In questi ambienti verranno promosse attività per la promozione delle pari opportunità e per la prevenzione del divario di genere, con momenti di confronto e di educazione al rispetto.

### **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

-Docente referente per gli alunni stranieri, designato dal Collegio dei docenti -Docente di tecnologia per la progettazione degli ambienti

### **Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione**

Andremo a responsabilizzare fortemente docenti e dipartimenti in modo da creare un senso di appartenenza forte all'Istituto basato su scelte condivise e sulla caratterizzazione delle aule. Il gruppo di progettazione raccoglierà le esigenze dell'utenza e troverà soluzioni di progettazione degli spazi didatticamente efficaci attraverso incontri sia in presenza che online e la condivisione di materiali utilizzando le tecnologie a i file condivisi. Il Dirigente scolastico, insieme al referente di progetto, ha già individuato il gruppo di lavoro, composto da figure professionali indispensabili e aperto a 2 rappresentanti dei genitori del Consiglio d'Istituto. A tutti i componenti saranno assegnati compiti e responsabilità connesse.

### 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 progetto prevede un importante cambiamento metodologico-didattico e pertanto sono necessarie competenze diffuse. I docenti saranno accompagnati da una serie di attività formative lungo tutto il percorso. Saranno utilizzate anche le risorse presenti nella piattaforma FUTURA, le attività proposte dalla nostra equipe formativa territoriale e le competenze di alcuni docenti interni acquisite con specifici corsi e con la pratica d'aula. Allo stesso tempo sono previsti momenti di formazione anche per gli studenti chiamati a utilizzare software e applicativi per la didattica.

## 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	490

## 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>			108.048,64 €	

## 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  
27/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**  
Firma digitale del dirigente scolastico.