



*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

LENDINARA

### Codice meccanografico

ROIC81700X

### Città

LENDINARA

### Provincia

ROVIGO

## Legale Rappresentante

### Nome

PAOLA

### Cognome

MALENGO

### Codice fiscale

MLNPLA62S64A400S

### Email

roic81700x@istruzione.it

### Telefono

0425641058

## Referente del progetto

### Nome

Stefania

### Cognome

Bascapè

### Email

stefania.bascapè@icslendinara.edu.it

### Telefono

0425641058

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

F74D22004000006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-15599

#### Titolo progetto

LeLu\_futura\_4.0

#### Descrizione progetto

Al nostro Istituto, ICS Lendinara, è stato assegnato un target di 21 ambienti. Il nostro progetto di innovazione digitale prevede la soluzione ibrida, ovvero aule fisse e aule tematiche disciplinari. In entrambe le soluzioni prevediamo di rimodulare gli ambienti in modo da renderli flessibili e adattabili a diverse metodologie di insegnamento, sia nuove che già sperimentate. Successivamente all'analisi preliminare degli arredi e delle dotazioni già presenti nell'istituto, si cercherà di integrare dotando le aule di strumenti necessari all'innovazione della didattica: digital board, tavoli interattivi, device, software e applicativi. Le aule, a prescindere da ogni configurazione disciplinare, saranno dotate di dispositivi (pc o tablet) a disposizione di docenti e studenti su sistemi mobili per la messa in sicurezza, la protezione e la ricarica smart per il risparmio energetico. Le aule saranno fornite inoltre di dotazioni STEAM di base, per fornire una maggiore ricchezza di strumenti utili ad una didattica innovativa nelle diverse discipline: scienze, tecnologia, arte e immagine, lingue, musica e al bisogno a tutte le altre. Tali strumenti offrono molteplici possibilità per la creatività digitale, per l'apprendimento del pensiero computazionale, la fruizione di contenuti digitali. Il setting d'aula prevede che i suddetti arredi e dispositivi possano essere tali da limitare le barriere linguistiche, cognitive e relazionali e favorire lavori di cooperative learning e peer to peer. Gli spazi verranno rimodulati in modo tale da rendere possibile il coworking, ovvero uno spazio che renda possibile la condivisione di postazioni di lavoro, di percorsi di formazione diversificati, di momenti di confronto e sperimentazione. Il nostro istituto comprende 3 plessi di scuola primaria e due di scuola secondaria di primo grado. In ciascun plesso si prevede la realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi, che ci permettano di andare oltre a quello che è il semplice spazio fisico, aprendo la didattica ad una dimensione "on-life", con la concretizzazione di didattica esperienziale concreta e fattuale, con una continua interazione tra realtà materiale e analogica e realtà virtuale e interattiva, in un'ottica di inclusione e accoglienza, al fine di facilitare gli alunni nell'apprendimento e sviluppare le competenze trasversali.

#### 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'Istituto Comprensivo Statale di Lendinara consta di 8 plessi, di cui 3 di scuola dell'infanzia. Ne consegue che i plessi interessati dai fondi PNRR sono 5: 3 plessi di primaria e 2 di secondaria di primo grado. Nel complesso dei plessi interessati, già completamente cablati, risultano già presenti: n. 796 alunni (per ognuno sono disponibili un banco e una sedia) n. 269 pc e/o tablet n. 53 monitor (Digital board, lim e/o monitor) n. 57 aule standard n. 57 lavagne nere di ardesia n. 14 aule laboratoriali di altro tipo.

## 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 i fondi PNRR all'interno dell'Istituto Comprensivo Statale di Lendinara intendiamo realizzare ambienti fisici innovativi di apprendimento integrati con gli ambienti digitali. Gli strumenti in progetto permetteranno un apprendimento attivo di studentesse e studenti con una pluralità di percorsi e approcci, l'interazione sociale fra studenti e docenti, la motivazione ad apprendere e il benessere emotivo, il peer learning, il problem solving, la co-progettazione, l'inclusione e la personalizzazione della didattica, il prendersi cura dello spazio della propria classe e della propria scuola. Gli ambienti così pensati contribuiranno a consolidare le abilità cognitive e metacognitive (pensiero critico, pensiero creativo, imparare ad imparare e autoregolazione), le abilità sociali ed emotive (empatia, autoefficacia, responsabilità e collaborazione), le abilità pratiche e fisiche (uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale). Le aule saranno ibride, quindi alcune fisse e altre tematiche per discipline, ma attraverso l'acquisizione di nuove tecnologie e strumenti, sarà possibile lavorare su configurazioni flessibili e rimodulabili. Gli spazi per le classi, indipendentemente da ogni setting disciplinare, saranno servite da: - una dotazione di dispositivi personali (PC o Chromebook) a disposizione di studenti e docenti, posti su carrelli mobili per la ricarica, la salvaguardia e la protezione degli stessi e dei dati in essi contenuti, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico; - accessori per videoconferenza, software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali (stazione video, stazione podcast, stop motion). In ciascun plesso saranno inoltre realizzati ambienti di apprendimento innovativi, che consentiranno di andare oltre a quello che è il semplice spazio fisico, aprendoci a una dimensione "on-life", con esperienze concrete e fattuali quotidiane in una continua interazione tra la realtà materiale e analogica e la realtà virtuale e interattiva, in un'ottica di inclusione e accoglienza, al fine di facilitare gli alunni nell'apprendimento e sviluppare le competenze trasversali. In un setting d'aula ospitale e multidisciplinare troveranno collocazione Digital Board, tavoli interattivi e postazioni per dispositivi personali, dotati di accessori tali da limitare le barriere linguistiche, cognitive e relazionali e favorire lavori di cooperative learning e peer to peer.

**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>
Aule 4.0 Mario	6	Carrelli mobili con device e sistemi di ricarica smart;strumentazione scientifica digitale;kit per coding e elettronica;stampante 3D;app per didattica STEM,musica,lingue; software specifici	Armadietti per contenere i kit,cattedre, postazioni alunni convertibili per lezioni frontali o lavori in piccolo gruppo,angoli relax	Favorire apprendimento attivo con varie metodologie e pluralità di percorsi per raggiungere obiettivi. Sperimentare soluzioni con metodi euristici.
Aule 4.0 Fermi	2	Carrello con device e sistema di ricarica intelligente, software specifici per le diverse discipline, strumenti per la produzione di podcast e per le lingue.	Banchi a isola	Favorire l'apprendimento attivo attraverso metodologie laboratoriali e inclusive, strumenti disciplinari specifici, formazione degli studenti all'utilizzo di strumenti informatici nella didattica
Aula multifunziona Fermi_Pighinle	1	Carrello con device, strumentazione scientifica digitale (microscopio digitale, kit tematici), software, strumenti per la produzione di podcast Attrezzature per coding- robotica educativa.	Banchi a isola, mobile per contenere gli strumenti	Favorire la didattica laboratoriale ed esperienziale funzionali all'esercizio del pensiero critico, la capacità di osservazione e di analisi, il problem solving e le abilità pratiche.
Aula tematica Pighin	1	Monitor touch, software e strumenti digitali per la lingua inglese e musica, sistema audio	Tavoli a isola, mobile per contenere strumenti	Favorire l'apprendimento di alcune discipline attraverso l'utilizzo di strumenti digitali
Aula 4.0 Pighin	1	Monitor touch e device	Tavoli, sedie	Formare gli studenti all'utilizzo di strumenti informatici
Aule 4.0 Baccari	7	Schermi touch, Laboratorio mobile di scienze, Kit astronomia, Kit di robotica e coding, Kit di chimica, devices, software specifici per le varie discipline	Tavoli, vetrinette	Favorire l'apprendimento attivo tramite metodologie laboratoriali e inclusive attraverso strumenti disciplinari specifici, formare gli studenti all'utilizzo degli strumenti informatici nella didattica
Aula tematica Baccari	1	Monitor touch, software di scrittura musicale, tastiera innovativa		Incentivare l'apprendimento della musica utilizzando strumenti inclusivi che favoriscono la partecipazione di tutti gli studenti
Aula 4.0 Sauro	1	Monitor touch, Totem (per catalogare i libri), Tablet, Sistema audio (sound)	Scaffali a vista, tavoli a isola, sedie, contenitori per libri	Stimolare tra i bambini un atteggiamento di curiosità e interesse verso il libro

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				(digitale)
Aula multifunzionale Sauro	1	Monitor touch, cuffie con archetto, tastiere con tecnologia assistiva, computer portatili	Tavoli con dispositivo multimediale, armadietti.	Favorire l'apprendimento attivo degli studenti, con una pluralità di percorsi individualizzati e laboratoriali
Aula tematica Sauro	1	Monitor touch, carrello con device e sistema di ricarica intelligente, tablet, mini casse Bluetooth	Banchi a isola e sedie	Promuovere pedagogie innovative e metodologie didattiche al fine di potenziare gli apprendimenti multidisciplinari

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

Nel nostro istituto prevediamo l'innovazione delle aule rendendole flessibili e modulabili, offrendo la possibilità di cambiare il setting d'aula in base alle attività disciplinari e interdisciplinari e ai metodi adottati dai docenti nella didattica. Strumenti digitali ed analogici andranno a cooperare con metodologie didattiche adattabili ai singoli casi di attuazione. Gli obiettivi che ci si prefigge sono: il benessere emotivo degli studenti e il raggiungimento dei traguardi formativi. Le metodologie che potranno essere sviluppate grazie alla nuova configurazione delle aule e all'utilizzo proattivo delle tecnologie che andranno quindi ad implementare i processi di apprendimento già in atto, potranno essere: didattica metacognitiva, per competenze, peer education, gamification, problem posing e problem solving. Si andrà quindi a potenziare le competenze digitali degli studenti con l'obiettivo di educare al digitale e viverlo in modo consapevole e responsabile, sicuro e critico.

### **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.**

L'implementazione delle tecnologie e metodologie innovative è pensato per garantire percorsi ed esperienze di apprendimento personalizzabili, adattabili alle esigenze di ogni studente. Con la gamification e l'utilizzo della robotica e delle STEM si prevedono attività di confronto nelle e tra classi, limitando il divario di genere e consolidando la riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche. Gli ambienti di apprendimento e le innovazioni organizzative e metodologiche permetteranno inoltre di includere tutti gli studenti con disabilità permanenti o temporanee, fisiche o cognitive, gli alunni con disturbi specifici dell'apprendimento o con svantaggi socio-economici, linguistici o culturali. Gli ambienti ricchi di strumenti e tecnologie avanzate consentiranno agli alunni di costruire la propria conoscenza e acquisire competenze linguistico-matematiche, digitali, sociali e civiche, avendo a fianco l'insegnante nel ruolo di facilitatore di questo processo.

### **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

La progettazione verrà realizzata da un gruppo di lavoro costituito dal dirigente scolastico, l'animatore digitale e il team per l'innovazione, figure strumentali e almeno un docente per ogni plesso coinvolto. Questo perché il processo di innovazione necessita della collaborazione di tutta la comunità scolastica. Il gruppo di progettazione prenderà in considerazione: il setting degli ambienti di apprendimento che si andranno a modificare, la didattica basata su pedagogie innovative e adeguate ai nuovi ambienti, la formazione e l'accompagnamento dei docenti su nuove metodologie didattiche e sull'utilizzo degli strumenti e delle nuove dotazioni. Il gruppo di lavoro si riunirà periodicamente per confrontarsi, si adatteranno metodi differenti, anche virtuali, per queste riunioni. Inoltre si potrà operare tramite file o cartelle condivise, in modo da cooperare anche a distanza e in modo collaborativo.

### 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

Una didattica innovata deve comprendere una buona padronanza dei docenti delle proposte metodologiche che si vogliono attuare con le nuove aule 4.0, per questo motivo sarà fondamentale una adeguata formazione: all'utilizzo efficace e completo degli ambienti di apprendimento innovativi che si andranno a realizzare; ai processi di apprendimento-insegnamento e delle metodologie didattiche in spazi appositamente attrezzati. Le iniziative potranno prevedere anche attività di autoformazione dei docenti e di formazione interna all'istituto, prevedendo la condivisione di competenze, per sfruttare la ricchezza già presente nel corpo docenti. Si prevede anche una componente di formazione a cura dei produttori e degli installatori delle nuove dotazioni.

## 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	900

## 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	21	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%		93.890,56 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		31.296,84 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		15.648,42 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		15.648,42 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			156.484,24 €	

## 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.