



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

13 C.D. "S. PERTINI"

### Codice meccanografico

TAEEO1300L

### Città

TARANTO

### Provincia

TARANTO

## Legale Rappresentante

### Nome

DANIELA

### Cognome

GIANNICO

### Codice fiscale

GNNDNL62C67L049I

### Email

daniela.giannico@istruzione.it

### Telefono

3898425194

## Referente del progetto

### Nome

DANIELA

### Cognome

GIANNICO

### Email

taee01300l@istruzione.it

### Telefono

0994722507

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

J54D22004050006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-17731

#### Titolo progetto

Il Futuro intorno a noi

#### Descrizione progetto

• Con il progetto presentato si intende realizzare un laboratorio Snoezelen, ovvero un ambiente artificiale nel quale vengono inseriti elementi e materiali adatti a una terapia basata su una stimolazione multisensoriale controllata. Nello specifico si vanno a stimolare, in modo selettivo e controllato, i cinque sensi (udito, vista, olfatto, tatto e gusto). È un approccio ad una terapia che viene sempre più valutata come trattamento dei sintomi di un disagio - bambini con più disabilità e deficit di apprendimento, persone con disabilità cognitive, soggetti con forte stress post traumatico. • Nell'aula digitale sono previsti i digitalizzatori: uno strumento innovativo per digitalizzare all'istante gli appunti e i diagrammi manuali a un eccezionale livello di dettaglio, con la semplice pressione di un pulsante. È uno smartpad che permette di scrivere con facilità usando la penna su carta e di convertire gli appunti scritti a mano in file digitali modificabili. È possibile scrivere su qualsiasi tipo di carta, salvare e condividere appunti e idee nel cloud. Con l'app dedicata sarà possibile organizzare, modificare e condividere gli appunti usando smartphone o tablet iOS o Android dotati di Bluetooth, anche quando non si ha il dispositivo mobile con sé. • Nell'aula del futuro è stato pensato di inserire un pc con delle esperienze di apprendimento innovative. Un dispositivo interattivo che permette agli studenti di apprendere tramite la realtà immersiva, permettendo agli alunni di interagire con oggetti simulati in un ambiente virtuale come se fosse reale. Inoltre grazie al tracciamento integrato di uno stilo tenuto come una penna e degli occhiali, gli studenti possono interagire con gli oggetti virtuali estraendoli dallo schermo attraverso un pulsante situato sul pennino. Ha la capacità di coinvolgere e preparare in modo equo milioni di studenti al successo universitario e professionale. A tal proposito infatti, la macchina è stata pensata con contenuti multimediali per ogni materia studiata nel percorso di studio scolastico. La maggior parte dei contenuti sono in lingua inglese, poiché è la lingua internazionale e il principale mezzo di comunicazione per interagire sul web. • Nell'ambiente immersivo multimediale ci si pone come obiettivo quello di fornire un ambiente innovativo dotato di attrezzature digitali e funzionali avanzate realizzando uno spazio di apprendimento coinvolgente e all'avanguardia. In particolare, l'ambiente immersivo ha come scopo quello di creare esperienze didattiche e contenuti in grado di immergere lo studente all'interno della lezione o dell'attività didattica che si sta svolgendo, catapultando gli alunni in un altro mondo per studiarne meglio le caratteristiche. L'ambiente immersivo è uno spazio inclusivo dove gli studenti, grazie alla videoproiezione immersiva, possono immergersi nei contenuti e possono inoltre interagire con i materiali didattici. I piccoli lavori di adattamenti edilizi riguardano l'adeguamento dell'impianto di rete e gli impianti elettrici ove necessario.

#### 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.).**

Alcune aule dell'istituto sono già dotate di display interattivi che permettono di rendere più coinvolgenti le lezioni dando a tutti i partecipanti la possibilità di seguirle al meglio archiviando tutte le informazioni importanti, offrendo un'esperienza di apprendimento completa e intuitiva. La loro tecnologia IQ integrata basata su Android offre agli insegnanti un modo per coinvolgere gli studenti più facilmente, studiato per garantire a tutti loro la semplicità e l'accessibilità desiderata a prescindere dal livello di conoscenza degli strumenti tecnologici. Gli aggiornamenti automatici e la facilità di manutenzione e supporto rendono i display interattivi la scelta migliore per continuare a soddisfare le esigenze degli insegnanti e delle classi ora e in futuro.

## 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.**

Il progetto prevede di dotare 4 aule con cascate di effetti di luce, colori, suoni, musica e profumi; luci a led, colonne d'acqua, letti ad acqua, impianti audio, proiettori, diffusori di essenze oltre ad arredi e protezioni morbide per rendere la stanza multisensoriale Snoezelen un ambiente di relax e riposo in cui regna l'armonia tra corpo e mente. Inoltre verranno allestite 12 aule con i digitalizzatori, dispositivi che permettono di scrivere e disegnare, con una qualità grafica notevole, consentendo di trasferire scritti e disegni tramite mail o tramite cloud in modo da renderli facilmente condivisibili tra alunni. Un ambiente digitale che guarda al futuro grazie ai computer laptop per la AR e VR producono grazie ai contenuti una tecnologia di realtà aumentata e virtuale, permettendo agli alunni di interagire con oggetti simulati in un ambiente virtuale come se fosse reale aumentando le possibilità di impiego nei settori dell'ingegneria, della biotecnologia, della biologia, della chimica e della fisica con strumenti AR/VR che rendono più comprensibili i concetti astratti. Nell'ambiente immersivo multimediale sarà possibile con un gesto della mano ingrandire una foto o sfogliare un catalogo. Vetrine, configuratori interattivi e installazioni in grado di creare engagement con il pubblico, che diventa protagonista attivo del processo di comunicazione grazie a strumenti altamente coinvolgenti.

**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.)
AULA SNOEZELEN	4	Proiettore spaziale, Pannello attività "luci e interruttori", Tenda con fibre ottiche, schienali imbottiti, Colonna d'acqua, Lampada Magic Ball, multisensoriali murali	Pouf, specchi	Classe snoezelen è un ambiente multisensoriale progettato per la stimolazione dei 5 sensi in maniera controllata grazie ad elementi generano un diffuso senso di benessere, relax e calma interiore
DIGITALIZZATORI MULTIMEDIALI	12	Digitalizzatori multimediali		Fornendo i digitalizzatori, non verranno persi più gli appunti e si potranno utilizzare i tag per contrassegnare argomenti chiave o file importanti in modo da poterli ritrovare .
CLASSE DEL FUTURO	1	Dispositivo per la realtà virtuale e immersiva e relative licenze		Offre esperienze di apprendimento coinvolgenti e interattive, aiuta gli studenti a progettare e realizzare contenuti. Gli alunni svilupperanno la propria curiosità
AMBIENTE IMMERSIVO MULTIMEDIALE	1	Display interattivi digitali, videoproiettori e software per la gestione dei contenuti		Vengono progettati e realizzati sistemi multimediali automatizzati e lo spettatore viene coinvolto nello storytelling multisensoriale

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

A seguito della trasformazione degli ambienti ci sarà un cambiamento digitale della didattica e dell'organizzazione dell'istituzione scolastica: grazie all'allestimento di aule snoezelen i ragazzi svilupperanno relazioni interpersonali in quanto vengono stimolati a non chiudersi nel loro mondo isolandosi; grazie alle aule digitali in cui gli alunni potranno digitalizzare il processo della scrittura, sarà possibile importare o esportare solo una parte o una pagina intera di documenti e trasformarli in pdf; grazie all'aula del futuro verranno utilizzate metodologie didattiche innovative e inclusive che costituiscono oggi strumenti indispensabili per migliorare la qualità della didattica in classe; grazie alle aule immersive multimediali le attrezzature digitali più innovative verranno adibite per lo studio e progettazione dei contenuti. e gli allestimenti scenici virtuali.

### **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.**

Con la realizzazione del progetto verrà sottolineata l'importanza del lavoro collettivo, dell'inclusione degli alunni con disabilità al fine di raggiungere un significativo miglioramento dell'educazione e dell'apprendimento dei ragazzi. L'importante è che tutti gli studenti sviluppino al massimo il loro potenziale e possano crescere senza ostacoli. Affinché sia possibile, è indispensabile che godano di benessere sociale. Le misure sono rivolte, anche, ad aumentare il tasso di partecipazione femminile al lavoro e congiuntamente accrescerne il futuro inserimento lavorativo. Il progetto è finalizzato all'integrazione e alla fruizione da parte degli alunni con diverse abilità.

### 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 si riunirà con cadenza quindicinale per individuare le linee programmatiche. L'animatore digitale presentando il progetto didattico innovativo ha l'obiettivo di fornire all'istituto soluzioni tecnologiche e informatiche che guardano al futuro, integrando gli alunni nelle attività e rendendoli protagonisti di esse, valorizzando l'apprendimento interdisciplinare: stimolare e favorire l'orientamento scolastico attraverso la scoperta delle dinamiche e delle aspettative del mondo del lavoro; favorire un tipo di apprendimento non convenzionale e coinvolgente e sviluppare la capacità di collegare l'apprendimento disciplinare al mondo reale nel suo complesso.

### 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 personale della scuola (docenti) sarà formato sull'utilizzo delle soluzioni tecnologiche. In seguito alla formazione, i docenti definiranno un piano condiviso per svolgere attività didattiche all'interno degli spazi dedicati. Le attività saranno integrate con corsi didattici curriculari degli studenti, verranno monitorati alcuni indicatori (partecipazione, reazione, apprendimento, ...) e le attività verranno documentate e comunicate internamente ed esternamente

## 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	250

## 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	14	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%		68.141,17 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		22.713,71 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		11.356,85 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		11.356,85 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			113.568,58 €	

## 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**

22/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.