



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

I.C. N. 19 BOLOGNA

### Codice meccanografico

BOIC87800G

### Città

BOLOGNA

### Provincia

BOLOGNA

## Legale Rappresentante

### Nome

GIOVANNA

### Cognome

FACILLA

### Codice fiscale

FCLGNN59B47L049I

### Email

dirigente@ic19bologna.edu.it

### Telefono

051584082

## Referente del progetto

### Nome

EMILIA

### Cognome

Pedace

### Email

emilia.pedace@ic19bologna.edu.it

### Telefono

3931524089

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

H34D22004260006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-13761

#### Titolo progetto

DIGITALCLASS

#### Descrizione progetto

Attraverso il progetto si intende modificare gli ambienti scolastici per integrare la didattica digitale nel quotidiano processo di apprendimento. Si pensa ad aule flessibili dotate di strumentazione e arredi funzionali al conseguimento degli obiettivi previsti dal RAV e alla realizzazione di azioni programmate dal PDM. Essenzialmente saranno allestite ex novo delle aule destinate a specifiche attività laboratoriali: musica, arte, scienze, lettura, ricerca, informatica, fruibili sia dalle intere classi, sia da gruppi di alunni/e. Il progetto tenderà a valorizzare gli spazi esistenti e a massimizzarne l'utilizzo in funzione dei bisogni formativi degli studenti. Alcune aule saranno dotate di strumentazione mobile in modo da consentirne l'utilizzo in classe in un'ottica di inclusione e flessibilità didattico-organizzativa. Gli arredi di alcune aule saranno modulari sì da essere utilizzate in modo flessibile in base alle esigenze didattiche dei docenti. Grazie alla trasformazione degli ambienti sarà possibile integrare la didattica tradizionale con quella digitale attraverso pratiche innovative in grado di potenziare lo studio e i processi di apprendimento individuali. Il progetto mira al miglioramento dei risultati scolastici, in particolare nelle steam.

#### Data inizio progetto prevista

31/01/2023

#### 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.).**

Nel nostro istituto abbiamo già 1 Digital Board all' interno della aula informatica nel plesso Fontana, all' interno della quale sono presenti inoltre dei tavoli modulari che si rivelano ora particolarmente adatti a riconfigurare gli ambienti in chiave flessibile e riconfigurabile. L'aula è dotata di una stampante 3D e ogni alunno ha a disposizione un computer. Tutte le aule della scuola media hanno in totale nove LIM con proiettore, alcune di queste verranno sostituite con Digital Board grazie a questo progetto. La scuola elementare Cremonini ha tre LIM con proiettore funzionanti, per il resto delle aule bisognerà acquistare delle Digital Board. Nella Scuola Longhena vi sono delle aule che necessitano di essere allestite.

## 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.

Grazie ai fondi PNRR Piano Scuola 4.0 intendiamo realizzare, all'interno dell'istituto IC 19, almeno n. 24 ambienti di apprendimento innovativi, che ci permettano di andare anche oltre a quello che è il semplice spazio fisico, aprendoci a una dimensione on-life. Le aule resteranno fisse ma lavoreremo su configurazioni flessibili, rimodulabili all'interno dei vari ambienti, in modo da supportare l'adozione di metodologie di insegnamento innovative e variabili di ora in ora. Il progetto sarà volto principalmente all'acquisizione di nuove tecnologie e in secondo luogo agli arredi. Completeremo la dotazione di base delle aule con alcune Digital board che andranno ad integrare e sostituire quelle già presenti nell'istituto, una dotazione di base di dispositivi personali a disposizione di studenti e docenti delle varie aule, alcuni carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi e un pacchetto base STEM da inserire nell'aula immersiva di scienze, arte e tecnologia, composto da una stampante 3D e una serie di robot educativi, con relativi accessori per lo sviluppo del pensiero computazionale da parte degli studenti. I robot educativi, per ciascun plesso dell'Istituto, saranno acquistati da parte dell'istituto in riferimento al bando prot. 10812 del 13 maggio 2021 " Spazi e strumenti digitali per le STEM". Tali strumenti sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo, peer learning, insegnamento delle multiliteracies e gamification. Andremo poi a realizzare un ambiente speciale, a disposizione di tutte le classi del plesso Fontana, ovvero un'aula all'avanguardia, dotata di una tecnologia semplice e immediata, con una piattaforma dedicata e sicura. Nell'aula avremo uno spazio per l'arte, uno per la scienza e uno per la tecnologia (STEAM). Verrà anche allestita un'area aperta dedicata alla lettura e custodia libri ( biblioteca).

### 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 d'arte	2	PC, software per il disegno	tinteggiatura pareti, proiettore, tavoli modulari e sedie, armadiature	sviluppo della creatività, della manualità, adozione della didattica esperienziale e digitale integrata

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula scientifico-tecnologica	4	invention Kit, digital board, microscopi biologico-digitali, carrelli per ricarica device, Kit coding LEGO	tinteggiatura pareti, blindaggio aula, microscopi, vetrini e lenti, tavoli componibili e sedie, carrello per kit lego	utilizzo della didattica esperienziale, acquisizione di competenze digitali, sviluppo delle capacità di osservazione, apprendimento collaborativo
biblioteca	1	PC, software	tinteggiatura pareti, sedute morbide, tavolo modulare con seduta, scaffalature/armadiature	sciluppo delle abilità di lettura, comprensione, arricchimento lessicale, ricerca-azione
musica	2	monitor, pc, software audio-video, controler midi-pad	tinteggiatura pareti, isolamento acustico, mixer, master keyboard, microfoni, aste, audio desk	sviluppo della creatività, sviluppo competenze musicali e digitali
aula didattica	16	digital board, device e software	tinteggiatura pareti	utilizzo didattica digitale integrata, apprendimento cooperativo- collaborativo,

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

Le nostre aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Questo, unito alle nuove tecnologie acquisite, ci permetterà di promuovere davvero e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo per arrivare a potenziare all'interno di ciascun aula anche problem posing e problem solving. Andremo poi a potenziare, grazie ai nuovi strumenti e setting, le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso puntuale, attivo e consapevole da parte di studenti e docenti, questo non tanto per arrivare a delle conoscenze da considerarsi fine ultimo, quanto per apprendere un modo di accedere al digitale e di viverlo in modo consapevole, sicuro, 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.**

Le tecnologie prescelte sono pensate per creare esperienze di didattica ibrida, per includere nelle lezioni anche gli studenti che non potranno essere in classe, o che saranno costretti ad assentarsi per alcuni periodi. Andremo a promuovere attività per la prevenzione del divario di genere, con robotica e STEM che si sono rivelate ottime premesse per consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche.

### **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 alternerà momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici garantiti dalle tecnologie e da file condivisi. La Dirigente scolastico, insieme all'animatrice digitale, referente di progetto, ha individuato il gruppo di lavoro, composto dal team digitale e da figure professionali indispensabili ( docenti e genitori). La dirigente scolastica ha individuato e incaricato l'animatrice digitale e i diversi componenti del team e assegnato loro i compiti e le 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

Andremo a prevedere, nel corso dell'anno 2023 e più intensamente a partire dal 2024/2025, momenti di formazione, condivisione e confronto rivolti sia ai docenti che agli studenti stessi promuovendo i numerosi corsi di formazione presenti sulla piattaforma FUTURA, SOFIA, dal servizio Marconi TSI, dalla Fondazione Golinelli e corsi svolti in presenza dall' Animatrice digitale per i docenti su alcuni software e sul coding.

## 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	980

## 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%		91.655,07 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		30.551,68 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		15.275,84 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		15.275,84 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			152.758,43 €	

## 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**

16/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.