



Ministero dell'Istruzione e del Merito  
Unità di missione per il Piano nazionale di ripresa e resilienza



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU



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

TULLIO DE MAURO

### Codice meccanografico

RMIC8B5008

### Città

ROMA

### Provincia

ROMA

## Legale Rappresentante

### Nome

PATRIZIA

### Cognome

TOZI

### Codice fiscale

TZOPRZ61P67H282J

### Email

dspatrizia.tozi@ictulliodemauro.edu.it

### Telefono

0695955067

## Referente del progetto

### Nome

Alessandro

### Cognome

Mazzotta

### Email

alessandro.mazzotta@ictulliodemauro.edu.it

### Telefono

3274421392

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

E84D23000460006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-23444

#### Titolo progetto

SCUOLA E DIDATTICA IN MOVIMENTO

#### Descrizione progetto

Il nostro progetto mira a realizzare ambienti innovativi, mediante il ricorso alle nuove tecnologie e ad una dotazione di mobilio adeguato, per un un setting d'aula, volto a sostenere una varietà metodologica di approccio e nuove pratiche di didattica attiva. In tal modo si potranno pianificare azioni tese a superare la lezione frontale, proponendo attività fondamentali per una didattica "su misura". Si intende attuare una metodologia ispirata al modello DADA, con la creazione di ambienti di apprendimento attivi, dove gli studenti diventino sempre di più soggetti positivi della propria formazione, possano eseguire approcci operativi coerenti con la Piramide dell'Apprendimento ed in cui il fare garantisca una migliore sedimentazione delle conoscenze, oltre che l'acquisizione di abilità e competenze. Il ripensamento della modalità di fruizione degli spazi educativi implica una necessaria fluttuazione da parte degli studenti tra i vari ambienti didattici . Tale approccio, dinamico e fluido, considera gli spostamenti degli studenti una buona occasione per l'ottimizzazione del tempo scuola ed uno stimolo energizzante per la concentrazione, come appurato dalle neuroscienze. Da questa impostazione didattico pedagogica nasce "SCUOLA E DIDATTICA IN MOVIMENTO". Grazie ai fondi PNRR potranno essere realizzate 18 classi sul modello ibrido, distribuite sui tre plessi dell' Istituto comprensivo . Riteniamo, infatti, che la creazione di luoghi di aggregazione, versatili, polifunzionali e tecnologici, in cui si possono condividere idee, progetti, obiettivi finalizzati al benessere del soggetto in apprendimento, costituisca la base indispensabile/imprescindibile per: - promuovere e attivare metodologie innovative; - sostenere e valorizzare i diversi stili di apprendimento degli allievi e le loro Intelligenze; - effettuare un monitoraggio dei risultati adeguato, attendibile e quindi valido; - realizzare una vera inclusione e determinare le pari opportunità. Uno scaffolding multimediale, in sostanza. Mediante i fondi la scuola adotterà principalmente strumenti tecnologici di ultima generazione ed arredi dedicati: sedie, banchi, nuovi pc, tablet, lettori e-book, strumenti per la robotica educativa, strumenti per la creatività digitale e schemi interattivi per videoconferenze, tali da consentire agli alunni di presentare i propri elaborati/prodotti, sperimentare e "sperimentarsi" in veste di docenti, oltre che di discenti. Una progettualità in grado di coinvolgere, quindi, tutti i settori disciplinari, in un concerto educativo euristico e con una ricaduta, in termini di formazione permanente, più ampia e performante.

#### 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 Tullio de Mauro è costituito da 3 plessi: Santi-Calvino-Santi, 81. Il plesso Santi dispone di: 14 LIM - 17 pc portatili - 11 tablet - 12 pc fissi- 6 Digital Board Il plesso Calvino dispone di: 4 LIM- 4 pc portatili - 5 tablet - 11 pc fissi - 4 Smart Tv- 5 Digital Board Il plesso Santi, 81 dispone di: 8 LIM - 8 Digital Board - 9 pc portatili - 15 pc fissi - 1 stampante 3D - 1 Robot

## 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.**

Nel nostro istituto comprensivo sono presenti degli spazi teatro, laboratori di scienze, laboratori di informatica e biblioteche attrezzate con delle dotazioni acquistate negli anni mediante i fondi di istituto e la partecipazione ai PON precedenti come SMART Class, RETI CABLATE e Digital Board e ai finanziamenti previsti dal PNSD come Spazi e Strumenti digitali per le STEM. Con tale progetto intendiamo da un lato potenziare gli spazi esistenti e dall'altro creare degli spazi inter-novo. Verranno attrezzate 18 aule come "ambienti di apprendimenti" nei quali sarà possibile attivare una progettazione che permetta gli alunni di essere posti al centro del processo di apprendimento. Le aule saranno distribuite su tutti i plessi dell'istituto comprensivo e consentiranno di potenziare ed innovare la didattica per tutti i settori disciplinari. Ogni aula verrà dotata di tecnologie e di arredi volti a favorire una innovazione nelle metodologie e nelle strategie didattiche.

**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 STEM	2	Digital board-pc portatili-	postazioni di lavoro modulari-	Si vuole creare un ambiente di

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		stampante-carrello ricarica-cavi-strumentazioni scientifiche-software e app didattiche-robot per il coding- tecnologie per il Tinkering-tecnologia per ambiente immersivo	sedie-armadi	apprendimento innovativo per realizzare una didattica laboratoriale, esperienziale e cooperativa.
MusicLab	1	Digital board-un pc portatile-strumenti musicali digitali-software e app didattiche	sedie-armadi	Promuovere la partecipazione attiva degli studenti attraverso l'esperienza musicale che grazie ad una forte componente di interattività stimola l'apprendimento attraverso il confronto e l'interscambio
TecnoLab	1	Digital board-un pc portatile-sftware e app didattiche-software app didattiche	sedie-armadi	Migliorare le abilità pratico-manuali per conoscere le proprie potenzialità sperimentando varie tecniche di lavorazione promuovendo l'interazione e l'integrazione tra pari, con l'ausilio delle TIC
ArtLab	1	Digital board-un pc portatile	sedie o sgabelli	Migliorare le abilità artistico-espressive per conoscere le proprie potenzialità sperimentando varie tecniche di lavorazione promuovendo l'interazione e l'integrazione tra pari.
Aula Agora'	1	pc portatili-tablet-IPad-display sala conferenze	sedie e tavoli circolari, puff e divanetti, moduli per scaffali e piccola gradinata	Realizzare una didattica innovativa mediante il ricorso a metodologie ( cooperative learning, Flipped Class.) e strumenti adeguati alla co-costruzione ed alla centralità dell'alunno.
Comfort Class	2	kit CAA; tablet e pc, proiettore a muro, kit lego wedo, penne/ scanner DSA, impianto audio-Digital Board-software didattici	tavoli circolari/ monoposto con rotelle,puff e divanetti, tappeti modulari,libreria a cubi.	Promuovere la personalizzazione della didattica, l'apprendimento attivo ed esperienziale degli studenti in maniera tale da valorizzare la varietà degli "stili cognitivi".
Aula	2	1 stampante digitale board /	armadi e scaffali	Rendere il monitoraggio degli

<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>
monitoraggio apprendimenti		25 tablet / 25 cuffie software		apprendimenti vario nelle proposte di test e situazioni, congruo con le diverse strategie di insegnamento utilizzate, rispettoso degli stili di apprendimento.
Cambridge Hall	2	Software adeguati, digital board / pc portatili / stampanti	tavoli circolari-sedie- tea corner	Lo scopo è creare una realtà aumentata ed immersiva, inclusiva delle diverse strategie di insegnamento per rendere giocoso l'apprendimento, ma congruo agli obiettivi e alle competenze da conseguire
Aula della conoscenza in digitale	1	lettori ebook ( Kindle,kobo o etc), tablet e pc per audiolibri,display digitale per videoconferenze, software per facilitare gli apprendimenti, la lettura è la scrittura degli alunni con DSA	sedie, banchi, scaffalature,divanetti,puff, cuscini.	Ampliamento dell' accesso ai saperi in chiave innovativa mediante l'utilizzo di risorse e-book e relativi lettori, audiolibri, software per promuovere l' inclusione.
Teatro digitale	1	acquisto delle tecnologie per la diffusione del suono in alta definizione, luci di scena, tecnologie per "scenografie virtuali" e realtà aumentata.	sedie e tavoli	Promozione dell'attività teatrale come forma espressiva e di mediazione didattica, fondamentale per gli apprendimenti, la formazione e l' inclusione.
Digital room	2	Digital board- pc portatili- stampanti 3D- software didattici specifici -proiettore olografico	sedie-tavoli	Favorire l'uso didattico degli strumenti digitali per introdurre la digitalizzazione nel processo formativo e sviluppare nuove conoscenze informatiche integrando ambienti digitali ed apprendimenti.
Aula Futura	2	Digital board - pc portatili	armadi - scaffali	Favorire l'uso didattico degli strumenti digitali per introdurre la digitalizzazione nel processo formativo e sviluppare nuove conoscenze informatiche integrando ambienti digitali ed apprendimenti.

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

La scuola verrà dotata di ambienti di apprendimento nei quali sarà possibile promuovere la didattica cooperativa e altre metodologie innovative in cui gli alunni potranno essere posti al centro dei processi di apprendimento insegnamento. La versatilità di tali ambienti consentirà, inoltre, il rafforzamento di tutte le discipline del curricolo e consentirà di valorizzare la varietà degli stili di apprendimento degli alunni. Sarà, altresì per i docenti, un'occasione di misurarsi con rinnovati stili di insegnamento.

## **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 versatilità e la polifunzionalità delle aule favorirà la possibilità di attivare delle metodologie ed utilizzare degli strumenti capaci di valorizzare la varietà degli stili cognitivi. La creazione di un luogo di aggregazione in cui si possono condividere idee, progetti, obiettivi finalizzati al benessere del soggetto in apprendimento costituisce la base per realizzare l'inclusione e determinare la pari opportunità.

### **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 è riunito a seguito dell'emanazione delle Linee Guida e ha analizzato in primis la normativa e in un secondo tempo la piattaforma. L'animatore digitale e il team, individuato dal Collegio docenti, hanno inviato al referente del progetto PNRR idee per implementare le dotazioni tecnologiche dopo aver effettuato una ricognizione delle tecnologie già esistenti nell'istituto. Tali rilevazioni sono state condivise con il Gruppo e utilizzate per stilare il progetto finale unico. La segreteria ha messo a disposizione l'inventario di quanto già presente nella scuola o già acquistato in precedenza con altri fondi erogati. Tutti i successivi passaggi saranno condivisi dal Gruppo di Progettazione, saranno tradotti dal team di lavoro che alternerà momenti in presenza a coordinamenti periodici garantiti dalle tecnologie e da ulteriori file condivisi.

### **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

Verranno previsti dei momenti di formazione interni ed esterni rivolti ai docenti al fine di acquisire dimestichezza nell'utilizzo degli strumenti digitali presenti ed apportare rinnovate competenze in campo metodologico.

Verranno inoltre promosse delle attività per classi aperte allo scopo di incentivare la cooperazione tra docenti ed il trasferimento di Know-how in campo tecnologico e metodologico in una ottica di condivisione.

## 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	1000

## 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	18	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%		78.242,13 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		26.080,70 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		13.040,35 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		13.040,35 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				130.403,53 €

## 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.