



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

I. C. "S. QUASIMODO" - CRISPANO  
Prot. 0000978 del 27/02/2023  
VI-1 (Uscita)

### 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

CRISPANO - I.C. QUASIMODO

### Codice meccanografico

NAIC88100N

### Città

CRISPANO

### Provincia

NAPOLI

## Legale Rappresentante

### Nome

GILBERTA

### Cognome

MATERAZZO

### Codice fiscale

MTRGBR60R42B963F

### Email

gilberta.materazzo@posta.istruzione.it

### Telefono

330502193

## Referente del progetto

### Nome

Marina

### Cognome

Alfieri

### Email

marina.alfieri1@gmail.com

### Telefono

3480579244

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

C58H23000010006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-23965

#### Titolo progetto

LA TECNOLOGIA AL SERVIZIO DELL' INCLUSIONE

#### Descrizione progetto

L'idea centrale del presente progetto è quella di rinnovare i tradizionali ambienti di apprendimento con le nuove tecnologie, in modo da integrare nella pratica didattica quotidiana strumenti e metodologie innovative che contribuiscano a creare spazi motivanti e inclusivi in grado di contribuire al contrasto al fenomeno della dispersione scolastica. La nostra istituzione scolastica intende utilizzare i fondi del PNRR adottando una soluzione ibrida: lo scopo è quello di realizzare ambienti polivalenti che supportino la didattica disciplinare con attività laboratoriali, di cooperative learning, di ricerca che rendano gli alunni protagonisti dell'apprendimento. . Grazie ai fondi PNRR - Piano Scuola 4.0 l'Istituto Comprensivo S. Quasimodo intende, dunque, realizzare 20 ambienti di apprendimento innovativi distribuiti nei vari plessi. Tutti gli ambienti sono stati pensati con accesso a quelle tecnologie, che permettano di creare all'interno delle aule uno spazio in cui sia caratterizzante la connessione continua con informazioni e persone. Quelli progettati saranno ambienti improntati all'utilizzo di metodologie didattiche innovative, che pongono al centro dell'apprendimento, che si configura come attivo e collaborativo, lo studente. Attraverso la rete cloud computing, gli studenti potranno approfondire e fare proprie le potenzialità dello strumento digitale, che permetterà loro di assistere ad una dilatazione spazio-tempo della didattica, che andrà oltre lo spazio fisico dell'aula. Nello specifico interverremo su 20 ambienti distribuiti su tre plessi che coinvolgeranno più classi degli stessi. I fondi saranno utilizzati principalmente per acquistare nuove tecnologie, a completamento di alcune dotazioni già esistenti acquistate con fondi PON e PNSD; una parte degli stessi sarà utilizzata per l'acquisto di software che permettano un utilizzo delle tecnologie funzionale alla didattica. Per quanto riguarda gli arredi si amplierà la dotazione ricevuta con precedenti finanziamenti ministeriali con elementi modulari che risulteranno strettamente necessari alla realizzazione degli ambienti tematici. Oltre agli ambienti tematici si acquisteranno strutture mobili di diversa natura (informatici, scientifici e tecnologici) che vadano ad integrare i device già presenti nelle aule (Digital board e LIM) che garantiranno una dilatazione spazio-tempo della didattica che andrà oltre lo spazio fisico dell'aula Si lavorerà soprattutto per la realizzazione di laboratori creativi, sia umanistico-artistici che tecnico-scientifici, per favorire lo sviluppo della creatività negli alunni attraverso metodologie quali la Flipped classroom, il problem-solving, il cooperative learning e la conoscenza esperienziale. Nei plessi saranno realizzate aule immersive allo scopo di rendere l'apprendimento un'esperienza dinamica e fruibile attraverso diversi linguaggi. Inoltre si cercherà di strutturare le strumentazioni del percorso musicale per approfondire la passione creativa degli studenti ed ampliare gli spazi loro riservati all'interno dell'edificio scolastico. Secondo quanto indicato nel progetto le aule sono state allestite nell'ottica di ottimizzare gli spazi con arredi e strumentazioni software e hardware. L'obiettivo fondamentale del progetto sarà quello di dotare l'istituzione scolastica dei mezzi e degli strumenti per realizzare una scuola "inclusiva", "la scuola di tutti e di ciascuno".

#### Data inizio progetto prevista

26/01/2023

#### 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.).**

La nostra istituzione scolastica ha già in dotazione N.11 Digital board , acquisite grazie ai fondi Pon relativi a questo intervento ed altrettante Lim che andremo a potenziare con le dotazioni che inseriremo nei diversi ambienti. I dispositivi personali che saranno acquisiti attraverso il presente progetto andranno ad arricchire la dotazione tecnologica dell'Istituto che riguarda un numero di PC in dotazione al nostro istituto, di N 18 Pc portatili funzionali e funzionanti acquisiti con i fondi PNSD ART.32 DEL D.L. 41/21.; la restante dotazione di PC è ormai obsoleta e pertanto andrà integrata con device di nuova generazione allo scopo di garantire un'ampia diffusione della tecnologia multimediale nelle aule. In questo modo, utilizzando quanto già in possesso dell'Istituto, si cercherà di garantire una diffusione più ampia di strumenti digitali e innovativi, soprattutto a sostegno di quegli alunni più fragili, che hanno bisogno di accedere più facilmente alle nuove tecnologie. Per gli arredi si cercherà di utilizzare in modo funzionale quelli presenti nelle classi, acquisiti da poco con i fondi ministeriali per l'emergenza Covid, e di inserire, ove necessario, arredi modulari e funzionali alle metodologie didattiche prescelte (Flipped classroom, problem-solving , cooperative learning, conoscenza esperienziale) negli ambienti dedicati che si andranno a creare; essi dovranno risultare ambienti attraenti e stimolanti anche dal punto di vista cromatico.

## **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 intendiamo realizzare, all'interno dell'istituto n. 20 ambienti fisici di apprendimento innovativi e flessibili. • VR/AR con contenuti didattici precaricati per potenziare il coinvolgimento, l'apprendimento di diverse discipline degli studenti; i visori con router integrato non necessitano della connessione internet, il sistema è aperto per la connessione alle piattaforme per l'accesso ai contenuti didattici e alle piattaforme del Metaverso. Nella box è incluso un dispositivo di controllo per l'insegnante. La box con 5/10/15 Visori è facilmente trasportabile con rotelle e pertanto utilizzabile in più classi; • iPad, Tablet, Notebook: incremento della nostra dotazione tecnologica tramite l'acquisto di diversi dispositivi che permetteranno di connettersi ed interagire facilmente tra loro con contenuti diretti a supportare l'apprendimento attivo, dentro e fuori la classe. Tali dispositivi sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata

\*Computer portatili e Tablet ad integrazione delle dotazioni esistenti \*Monitor Interattivi con Software per condivisione contenuti \*OPS per monitor interattivo • Integreremo con arredi ergonomici e flessibili che permetteranno la rimodulazione del setting degli ambienti, creando spazi educativi personalizzabili • Carrelli in acciaio con ruote piroettanti per la ricarica e la custodia di iPad, Tablet, Netbook e Notebook • Aule immersive all'avanguardia, dotate di una tecnologia semplice, immediata, con una piattaforma dedicata, sicura. Questi ambienti sono corredati di contenuti didattici "già pronti" adatti all'età dei nostri studenti. I contenuti della piattaforma sono progettati e creati da autori ed esperti secondo i programmi Ministeriali, utilizzando materiali didattici di qualità che integrano e sviluppano i libri di testo. Le esperienze proposte sono immediatamente fruibili grazie a un'esperienza touch. Essendo il nostro un istituto con percorso ad indirizzo musicale si acquisiranno software e device funzionali alla didattica strumentale. Tali strumenti sono da considerarsi come mezzi prioritari per soddisfare l'esigenza di una didattica quotidiana innovativa, ma allo stesso tempo più inclusiva e personalizzata, basata sull'apprendimento esperienziale e collaborativo. Il progetto è concepito per essere strettamente connesso alle varie aule che realizzeranno.

### **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>                             |
|---|---------------|---|---|---|
| Aula strutturata ed integrata con realtà aumentata ed immersiva | 20            | Visore stand alone; Notebook; fotocamera 360°; software realtà aumentata ed immersiva | Elementi modulari ed armadietti con ricarica per device; carrelli in acciaio per Ipad, Tablet, Netbook e notebook | Sviluppare competenze digitali in un ottica professionale e inclusiva |

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

Le lezioni in aula saranno caratterizzate, dove presenti gli arredi innovativi, da setting modulabili a seconda della disciplina e della metodologia didattica e di comunicazione utilizzate dal docente. Con una configurazione dello spazio rinnovata e le nuove tecnologie acquisite, che andranno ad implementare le dotazioni già presenti nelle aule, la didattica verrà completamente rivoluzionata e ne verrà senza dubbio influenzata anche l'interazione tra docente e studente e tra gli alunni stessi. Nel presente progetto, il docente sarà da intendersi come un moderatore al centro di un sistema di interazione e comunicazione tra gli studenti. Questi ultimi, inoltre, verranno agevolati nella condivisione di informazioni, idee, progetti ed elaborati dai supporti acquisiti attraverso i fondi. La didattica sarà di tipo esperienziale, con attività di tipo cooperativo, durante le quali gli studenti potranno lavorare su progetti e compiti di realtà in modo attivo, attraverso metodologie innovative come il problem solving. Grazie alle nuove tecnologie acquisite le nostre aule diventeranno funzionali alle metodologie didattiche prescelte (Flipped classroom, problem-solving, cooperative learning, conoscenza esperienziale) ed agli alunni sarà fornita un'esperienza di apprendimento più motivante, in cui possano essi stessi diventare protagonisti del processo sotto la guida del docente esperto. L'educazione multimediale diventerà lo strumento per realizzare un clima educativo inclusivo, dove ognuno avrà a disposizione gli strumenti di cui necessita in base alle proprie potenzialità, ai punti di partenza ed agli obiettivi da raggiungere. Le attrezzature mobili arricchiranno ulteriormente le dotazioni d'aula con contenuti multimediali dell'area umanistico-artistica e Stem che promuoveranno una didattica laboratoriale nel curricolare. A completamento, le dotazioni delle aule oggetto di intervento saranno dotate di strumentazione che garantisca la possibilità di realizzare tematiche relative alla realtà immersiva per offrire agli alunni un ambiente dedicato in cui sperimentare la propria creatività attraverso una didattica esperienziale. Tutto ciò non solo servirà a potenziare le competenze digitali di ogni singolo alunno, ma anche tutte le competenze trasversali imprescindibili per la formazione dell'individuo.

### **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 nostra istituzione scolastica ha tra i suoi obiettivi prioritari l'inclusione, pertanto tutto il progetto è stato pensato e calibrato nell'ottica dell'inclusione; le metodologie prescelte sono proprio quelle più idonee a questo scopo. La didattica multimediale darà a docenti ed alunni la possibilità di accesso ai contenuti attraverso molteplici linguaggi, e l'apprendimento cooperativo favorirà la coesione del gruppo classe. Inoltre saranno previste attività a classi aperte per favorire la realizzazione di attività di recupero e potenziamento, nel rispetto dei tempi e dei bisogni dei singoli alunni. Offrire ad ogni alunno la possibilità di accedere ad un percorso di apprendimento personalizzato in base alle proprie specifiche necessità e predisposizioni, fornirà anche gli strumenti per superare qualsiasi divario di genere e metterà tutti nelle condizioni di realizzare il proprio percorso formativo adattabile alle esigenze di ciascun alunno.

### **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 iniziale è stato costituito con le figure più radicate nell'organizzazione dell'istituzione scolastica, senza dimenticare la rappresentanza dei genitori, per dare al progetto sintetico un'impronta quanto più aderente agli obiettivi strategici della nostra scuola. Nella realizzazione del progetto saranno coinvolti tutti i docenti attraverso i dipartimenti, così da condividere in modo capillare le singole scelte e rendere tutti attori consapevoli del cambiamento. La Dirigente Scolastica ha nominato il team di Progetto e coadiuvata dal Referente di progetto ha riunito lo stesso attribuendo compiti e delineando le aree di intervento. Le riunioni del team si terranno sia in presenza sia in modalità online. Vista la complessità del compito il team si terrà costantemente informato e aggiornato attraverso cicli di webinar.

## 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 misura di accompagnamento imprescindibile, per realizzare un progetto che modifichi l'organizzazione didattica di una istituzione scolastica, è la formazione del personale. Largo spazio sarà dato alle attività di formazione del personale docente coinvolto; la formazione sarà sia esterna che interna e riguarderà sia le metodologie didattiche individuate sia l'utilizzo degli strumenti acquisiti. Le attività di formazione inizieranno nel 2023 ed accompagneranno i docenti per tutto l'iter di realizzazione del progetto, coinvolgendo ove necessario anche gli stessi alunni. L'animatore digitale, con l'ausilio del Team per l'innovazione, si occuperà di ulteriori momenti di formazione sull'utilizzo delle dotazioni tecnologiche; sarà infine promossa nella comunità docente la creazione di un repository di materiali e nuovi spunti didattici.

## 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 | 400                |

## 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          | 20            | 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%                |                   | 94.910,89 € |
| Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi   | 0%                 | 20%                 |                   | 31.636,96 € |
| Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento                 | 0%                 | 10%                 |                   | 15.818,48 € |
| Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità) | 0%                 | 10%                 |                   | 15.818,48 € |
| <b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>   |                    |                     | 158.184,81 €      |             |

## 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.