



## 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

PESARO - G. GAUDIANO

### Codice meccanografico

PSIC82700B

### Città

PESARO

### Provincia

PESARO E URBINO

## Legale Rappresentante

### Nome

ANGELA

### Cognome

DE MARCHI

### Codice fiscale

DMRNGI59H42I670P

### Email

angela.demarchi2@istruzione.it

### Telefono

072133346

## Referente del progetto

### Nome

ANGELA

### Cognome

DE MARCHI

### Email

angela.demarchi2@istruzione.it

### Telefono

072133346

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

H74D22004180006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-21559

#### Titolo progetto

GAUDIANO 4.0

#### Descrizione progetto

Grazie ai fondi PNRR Piano Scuola 4.0, intendiamo realizzare, all'interno dell'Istituto G. Gaudiano, spazi di apprendimento innovativi, rendendo le strutture scolastiche ambienti tecnologicamente più avanzati, flessibili e adatti a una maggiore digitalizzazione dell'insegnamento/apprendimento. La trasformazione di spazi fisici, laboratori, classi che vengono arricchiti con spazi virtuali di apprendimento, favorisce cambiamenti anche nelle metodologie di insegnamento e sviluppa competenze digitali. Tali competenze sono fondamentali per l'accesso al lavoro, negli scenari prossimi e futuri, là dove la digitalizzazione e l'intelligenza artificiale sono già strumenti utilizzati e sempre più necessari. Il progetto mira a promuovere l'apprendimento attivo e collaborativo di studenti e studentesse, la collaborazione e l'interazione fra studenti e docenti, la motivazione ad apprendere, il benessere emotivo, il peer learning, lo sviluppo delle capacità di problem solving, la co-progettazione, la creatività e lo spirito d'iniziativa, l'inclusione e la personalizzazione della didattica. Il progetto, inoltre, mira a consolidare abilità cognitive e metacognitive, pensiero critico e creativo, imparare ad imparare, autoregolazione, abilità sociali ed emotive, empatia, autoefficacia, responsabilità e collaborazione, abilità pratiche e fisiche connesse all'uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale. Un obiettivo imprescindibile è, poi, quello di mitigare fortemente, il digital divide tra gli studenti e tra gli insegnanti. AZIONI Verranno realizzati spazi flessibili e nuovi setting d'aula: sedie e banchi leggeri, scomponibili, pieghevoli, colorati, mobili, da spostare rapidamente e in grado di trasformarsi a seconda delle esigenze didattiche. All'interno dei vari spazi verranno collocate tecnologie a monitor interattivi, ma anche tecnologie più nuove, che favoriscono l'esperienza immersiva. Verranno ampliate e potenziate le dotazioni tecnologiche interattive, rendendo possibile anche la fruizione di tutte le lezioni da casa. L'ambiente d'apprendimento così concepito è uno spazio che non si basa prevalentemente sulla didattica frontale, ma mette studenti e studentesse costantemente al centro del processo educativo e promuove una didattica attiva e collaborativa in grado di coinvolgere, sostenere, includere. Verranno appositamente selezionati contenuti digitali e software, dispositivi innovativi, strumenti specifici, ad esempio per la promozione di lettura e scrittura, per lo studio delle STEM, del pensiero computazionale, dell'intelligenza artificiale e della robotica educativa.

#### Data inizio progetto prevista

01/03/2023

#### 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.).**

Il nostro istituto, grazie ai finanziamenti PON e Decreto Sostegni, dispone già di 39 Monitor interattivi, n. 24 Chromebook, n. 35 Notebook e n. 10 Tablet. Inoltre sono presenti arredi modulari per n. 4 aule.

## 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.**

Intendiamo realizzare, all'interno dell' IC Gaudiano, 25 ambienti fisici di apprendimento innovativi, che ci permettano di andare anche oltre il semplice spazio fisico, aprendoci a una dimensione "on-life". Si tratta di una vision che integra tradizione e innovazione e considera l'attuale momento strategico di convivenza tra dimensione reale e virtuale, una preziosa risorsa e opportunità per le giovani generazioni. Gli interventi riguarderanno la scuola di primo grado "G.Gaudiano" e le scuole primarie "G.Carducci" e "O.Giansanti" del nostro I.C. Scuola secondaria "G.Gaudiano" riallestiremo 6 aule che saranno utilizzate dagli studenti dal primo anno e per l'intero ciclo triennale; integreremo gli arredi con moduli flessibili dotando le classi di strumentazione innovativa tecnologica e scientifica per la creazione di un nuovo coinvolgente e inclusivo ambiente di apprendimento. Arricchiremo il laboratorio multidisciplinare con strumenti stem e software dedicato per il laboratorio Linguistico Virtuale, attività curricolari e per progetti coinvolgenti ed inclusivi. Nel laboratorio di scienze introdurremo nuovi strumenti digitali e kit scientifici propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo. Si realizzerà un nuovo laboratorio "Innovation Center" per valorizzare le diverse metodologie didattiche svolte in un ecosistema evoluto e digitale. Il laboratorio musicale sarà dotato dispositivi digitali e software dedicato per fare musica, tecnologicamente avanzati e innovativi. Nelle Scuole primaria "G.Carducci" e "O. Giansanti" la dotazione di dodici aule sarà integrata con elementi di arredo per l'arricchimento del setting delle aule e nuova strumentazione innovativa per la creazione di un nuovo coinvolgente e inclusivo ambiente di apprendimento. Nella scuola Carducci e nella scuola Giansanti è prevista la realizzazione di un nuovo laboratorio tecnologico che darà la possibilità agli studenti, grazie ai nuovi dispositivi digitali, di rendere la giornata scolastica più stimolante, inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo. Un nuovo laboratorio "cinema" sarà realizzato nella scuola primaria "Carducci" attrezzato di dispositivi utili alla realizzazione ed editazione di filmati, "stop motion" e altri prodotti multimediali.

**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.)
Aule innovative per la didattica curricolare nella Scuola Secondaria "Gaudiano"	6	digital board, widget interattivi, notebook e carrello di ricarica, access point wi-fi, software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali	Banchi e contenitori modulari e flessibili	Creazione di un ambiente digitale di apprendimento coinvolgente, esperienziale e inclusivo
Laboratorio multifunzionale e multidisciplinare Scuola Gaudiano	1	stampante 3D, visualizzatori 3D con relativo software applicativo per la realtà virtuale, software dedicato per il laboratorio Linguistico Virtuale	Tavoli modulari	Sviluppo di skill funzionali all'esercizio del pensiero critico. Affrontare con interesse e coinvolgimento l'apprendimento delle lingue straniere
Laboratorio di scienze scuola Gaudiano	1	Screen board, widget interattivi, modelli digitali scientifici, kit scientifici per lo studio della fisica e della biologia, organizzatori grafici e strumenti di manipolazione	Tavoli modulari	Rendere familiare agli allievi il metodo scientifico e della ricerca, risvegliare curiosità ed iniziativa, provare la gioia della scoperta e il raggiungimento del risultato.
Laboratorio "Innovation Center" scuola Gaudiano	1	Chromebook (già in possesso della scuola), smartboard su carrello, sistema audio, webcam, app per la condivisione e fruizione dell'ecosistema "google for education"	Tavoli modulari e sedie	Valorizzare le diverse metodologie didattiche svolte in un ecosistema evoluto e digitale
Laboratorio musicale scuola Gaudiano	1	Attrezzature foniche, microfoniche, strumenti e software dedicati alla musica		Facilitare l'apprendimento della musica e dello strumento musicale nel nuovo ambiente digitalizzato, immersivo e coinvolgente
Aule innovative per la didattica curricolare Scuole Primarie "Carducci" e "Giansanti" Numero	12	digital board, widget interattivi, notebook e carrello di ricarica, access point wi-fi, software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali	Tavoli modulari, sedie	Creazione di un ambiente digitale di apprendimento coinvolgente, esperienziale e inclusivo
laboratorio tecnologico nelle Scuole Primaria "Carducci" e "Giansanti"	2	smart board interattivi, notebook/tablet, software dedicato e strumenti per il coding e la	Tavoli modulari	Approccio ludico all'apprendimento del coding e dell'informatica; sviluppo di

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		robotica		competenze in problem solving e pensiero computazionale
laboratorio cinema nella Scuola Primaria "Giansanti"	1	Smart board, notebook, tablet, cavalletti, impianto illuminazione, attrezzature foniche e microfoniche per la presa diretta, software per editazione di filmati, "stop motion" e altri prodotti	Tavoli modulari, pannelli oscuranti	Sviluppare competenze trasversali, favorire il lavoro di gruppo, conoscere i diversi linguaggi

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

La dotazione tecnologica e la configurazione delle aule innovative e laboratori, ci permetterà di potenziare e sviluppare, nelle ore curricolari, una didattica esperienziale incentrata su attività cooperative e collaborative, coaching, mentoring, learning by doing, didattica metacognitiva e per soluzioni di problemi complessi, flipped classroom. Grazie ai nuovi strumenti e setting, potenziando le competenze digitali della popolazione scolastica e l'uso consapevole degli strumenti tecnologici, i nostri studenti, da consumatori, potranno trasformarsi in "fruitori critici" e "produttori" di contenuti e architetture digitali. Promuoveremo, inoltre, l'inter-connettività delle aule con altri spazi di apprendimento e l'inclusività, intesa come accessibilità per tutti, personalizzazione dell'apprendimento e comunicazione con un ampio spazio comune, in un'ottica di scuola di comunità.

### **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 con robotica e STEM, anche grazie a periodici momenti di confronto a classi aperte. Gli ambienti che si intendono realizzare sono volti a supportare la personalizzazione avanzata dell'esperienza d'apprendimento. L'implementazione della dotazione comune, digitale, di base nelle aule, è pensata per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno.

### **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 Dirigente Scolastico, insieme al referente di progetto, ha individuato il gruppo di lavoro, composto da figure professionali indispensabili. I diversi componenti del team hanno ricevuto incarichi specifici e compiti mirati. Per quanto riguarda le infrastrutture di progetto, ovvero gli strumenti necessari all'organizzazione e alla gestione delle attività come luoghi di lavoro, esse fondamentalmente consisteranno in fogli di lavoro condivisi, documenti di testo, videoconferenze, apposita repository dedicata alla conservazione e organizzazione di materiali, risorse, documenti del team working.

## 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

Le risorse formative saranno messe a disposizione dai fornitori oltre che da esperti individuati all'interno del personale dell'istituto o all'esterno. Andremo a prevedere, nel corso dell'anno 2023 e più intensamente a partire dal 2024/2025 momenti di formazione, condivisione e confronto su metodologie e pratiche d'uso dei nuovi dispositivi, rivolti sia ai docenti che agli studenti stessi, specie a quelli delle prime classi.

## 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	1140

## 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	25	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%		111.774,47 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		37.258,15 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		18.629,07 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		18.629,07 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			186.290,76 €	

## 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  
23/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**  
Firma digitale del dirigente scolastico.