



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

### 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

"ASSTEAS"

### Codice meccanografico

SAIS02700G

### Città

BUCCINO

### Provincia

SALERNO

## Legale Rappresentante

### Nome

Marilena

### Cognome

Viggiano

### Codice fiscale

VGGMLN58H69D784G

### Email

marilena.viggiano@istruzione.it

### Telefono

3479210238

## Referente del progetto

### Nome

Maria

### Cognome

Boffa

### Email

mariaantonietta@iisassteas.edu.it

### Telefono

3280796413

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

G54D22004940006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-14010

#### Titolo progetto

Spazio come terzo educatore

#### Descrizione progetto

L'IIS "Assteas" è costituito da tre plessi ad indirizzo diverso e considerate le tipologie delle sedi e l'attrezzatura di ciascuna, saranno realizzati 15 ambienti di apprendimento innovativi della sede del Liceo in quanto necessita di un maggiore impulso alla "rigenerazione" del modo di "fare scuola" partendo dallo spazio come terzo educatore. L'obiettivo è il miglioramento dei risultati degli studenti nelle diverse discipline, anche in base all'indicazione emerse dal RAV e dal PDM. La creazione di ambienti di apprendimento innovativi, motivanti ed inclusivi è il presupposto per garantire il successo formativo di tutti gli studenti e le studentesse. Alla base di un valido processo di trasformazione dell'apprendimento va innanzitutto ripensato lo spazio aula, ristrutturato in modo flessibile anche attraverso il potenziamento delle risorse digitali, trasformato in un laboratorio attivo di ricerca in cui la tecnologia digitale a supporto di metodologie attive consentono di costruire "l'abito su misura di ciascun alunno". L'Istituto punta all'innovazione dei processi di insegnamento-apprendimento al fine di favorire la diffusione di strategie didattiche differenziate e inclusive, anche attraverso la realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi e ha intrapreso un processo di innovazione adottando due idee del Movimento Avanguardie Educative: Flipped Classroom e Spazi Flessibili che sono due "metodologie" che riescono ad essere efficaci grazie all'impianto pedagogico su cui si fondano e che riescono a realizzarsi grazie all'utilizzo della tecnologia e degli strumenti di condivisione e collaborazione offerti dalle TIC che richiedono anche un ripensamento del concetto di aula affinché il processo di apprendimento-insegnamento sia realmente inclusivo e fornisca a tutti gli studenti metodi, strumenti e abilità per essere cittadino della società globale. Con i fondi del PNRR si intende continuare il processo di modernizzazione degli ambienti scolastici potenziando la rete e integrando la dotazione digitale esistente con nuove tecnologie, trasformando le aule in laboratori attivi di ricerca, con accessori per videoconferenza, software specifici per la creazione di contenuti digitali originali (stazione video, stazione podcast, stop motion), setting disciplinare, dotazione di dispositivi a servizio degli studenti per attività di gruppo dotati di carrelli mobili per la ricarica dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. Le aule saranno inoltre dotate di una dotazione coerente con l'indirizzo di studi: dotazioni STEM e di robotica, dispositivi e software per la realtà aumentata, software e contenuti didattici specifici per discipline e per alunni BES. Valutando la qualità degli arredi presenti e la possibilità di un loro riposizionamento, per ridurre al minimo l'impatto e dotare la scuola della tecnologia minima indispensabile, si tenderà al riutilizzo massimo di quelli esistenti riprogettando i layout delle aule e riducendo al massimo l'acquisto di nuovi arredi. Il maggior investimento sarà destinato all'allestimento di due aule tematiche (dipartimentali) attrezzate con una dotazione specifica e armadietti da posizionare a servizio degli alunni: un'aula Umanistica e un'aula STEM, al servizio delle classi prime che si sposteranno tra i due ambienti a seconda della disciplina da seguire. Infine gli ambienti comuni, atri e corridoi, diventeranno luoghi di apprendimento, di scambio e interazione.

#### Data inizio progetto prevista

01/09/2023

#### 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 sede Liceo è costituita da 16 aule, 4 laboratori di indirizzo e una palestra. Come attrezzatura tecnologica le aule possono contare su 7 Schermi interattivi e 9 LIM con proiettore e notebook dedicato, acquisite grazie al relativo progetto PON, che andremo a potenziare ed arricchire ulteriormente grazie a nuovi accessori e setting. Abbiamo inoltre 24 cuffie, n°30 sedie girevoli su rotelle, n° 234 sedie tradizionali (metallo/legno), n° 33 sedie (metallo/plastica), n° 16 sedie (metallo/legno) con braccioli, n°18 cattedre e n° 264 banchi singoli (quadrati o rettangolari) e n° 34 banchi doppi rettangolari (130x50) che si rivelano adatti a essere riconfigurati in base all'esigenza. I dispositivi personali che si andranno ad acquistare arricchiranno la dotazione di dispositivi che la scuola ha già acquistato grazie ai Decreti sostegni D.L. n°41/2021: N° 8 tablet , n° 11 notebook e n° 23 Ipad acquistati col progetto EduGreen. La scuola è già dotata di una piattaforma in cloud per la didattica: la piattaforma Google WorkSpace for Education che sarà utilizzata anche in seguito e del registro elettronico con supporto per la didattica

## **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 si realizzeranno, 15 ambienti di apprendimento innovativi, connessi e digitali che permettano di andare anche oltre a quello che è il semplice spazio fisico, aprendo a una dimensione di interconnessione che favorisca i cambiamenti delle metodologie di insegnamento e apprendimento, e lo sviluppo di competenze digitali fondamentali. Pertanto, partendo dalle dotazioni già in essere nell'istituto grazie ai finanziamenti precedenti, in un'ottica di eco-sostenibilità e di riduzione dell'impatto ambientale, si riutilizzeranno gli arredi già presenti in quanto sono facilmente riposizionabili in base all'esigenza della didattica differenziata e per valorizzare le diverse metodologie didattiche svolte che siano lavori di gruppo o di coppia. Si punta soprattutto ad acquisire una dotazione tecnologica diffusa con l'acquisto di accessori per videoconferenza, software per la creazione di contenuti digitali originali, una dotazione di base di dispositivi a disposizione degli studenti delle varie aule, alcuni carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi. Tutte le aule saranno potenziate, inoltre, con un pacchetto base STEM, software specifici disciplinari e per la realtà aumentata. Particolare attenzione sarà dedicata all'acquisto di software e/o applicazioni che favoriscano l'inclusione di ciascun studente e, in particolare, gli alunni BES. E'previsto anche un monitor touch "mobile" in modo che possa essere utilizzato per particolari esigenze didattiche. L'aula STEM avrà un pacchetto STEM, composto da una stampante 3D e una serie di robot educativi da assemblare, con relativi accessori per lo sviluppo del pensiero computazionale da parte degli studenti, software e dispositivi (visori) per la realtà aumentata e/o virtuale. 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. Sono previsti software scientifici per la realizzazione virtuale di esperimenti. L'aula Umanistica sarà dotata di dispositivi per la realtà aumentata per lo studio della storia, della geografia, dell'arte, delle lingue, della letteratura, software e applicazioni per la creazione di contenuti digitali originali (stazioni podcast, stazioni video, ecc.).

**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.)
Ambiente Umanistico	1	Ambiente di apprendimento con sistemi tecnologici interconnessi per la condivisione, monitor touch mobile, carrello mobile con dispositivi. sistemi videoconferenza	Armadietti	L'ambiente sarà utilizzato dagli alunni delle classi prime per seguire le lezioni delle discipline umanistiche svolte utilizzando le diverse metodologie didattiche innovative
Ambiente STEM	1	Ambiente di apprendimento con sistemi tecnologici interconnessi per la condivisione, carrello mobile con dispositivi, Visori e software per la realtà aumentata, Stampante 3D, software e App specifiche	Armadietti 2 tavoli STEM	L'ambiente sarà utilizzato dagli alunni delle classi prime per seguire le lezioni delle materie scientifiche svolte utilizzando le diverse metodologie didattiche innovative

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Ambiente di apprendimento Ibrido (aule fisse)	13	Ambiente di apprendimento inclusivo connesso in rete, carrello mobile con dispositivi di gruppo software inclusione, kit base STEM, dispositivi e contenuti per la realtà virtuale e aumentata	postazioni mobili	La finalità è realizzare interventi personalizzati e promuovere l'apprendimento attivo per essere cittadino del futuro

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

Le 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, permetterà di promuovere davvero e sviluppare, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative. Questa impostazione organizzativa e didattica comporterà un miglioramento metodologico per gli studenti ed in particolare per i ragazzi BES. In particolare, promuoveranno il coinvolgimento, l'auto - motivazione e l'apprendimento sviluppando abilità di ragionamento e di pensiero (meta - conoscenza) aiutando gli allievi a diventare soggetti che imparano ad imparare, favorendo un adeguato, efficace ed efficiente processo di acquisizione e di elaborazione delle conoscenze negli allievi attraverso il problem solving e il problem posing . Si andranno a potenziare le competenze digitali, logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative della popolazione scolastica che vanno oltre il semplice utilizzo di applicazioni consentendo un utilizzo consapevole, sicuro e critico puntuale del digitale. La produzione di contenuti, infatti, comporta un bagaglio di competenze e strumenti sempre più articolato e complesso e richiede competenze adeguate, specifiche. In tal modo gli studenti saranno "consumatori critici" e "produttori" di contenuti e architetture digitali. Si promuoverà inoltre l'inter-connettività delle aule con altri spazi di apprendimento e l'inclusività, intesa come accessibilità per tutti e comunicazione con un ampio spazio comune, integrando la didattica tradizionale con contenuti virtuali (immersivi), che permettono di scoprire ed esplorare risorse uniche, con un approccio cooperativo e laboratoriale.

### **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 digitali "abbattono" i muri dell'aula tradizionale allargandola e proiettandola nel mondo estendendola negli spazi virtuali L'ambiente di apprendimento è, quindi, un ambiente ibrido che consente di coniugare l'apprendimento che avviene in uno spazio fisico con quello che avviene in un ambiente connesso. Il processo di apprendimento/insegnamento può avvalersi di strumenti, spazi e ambienti che stimolano le diverse intelligenze e rispondenti ai tempi, agli stili, ai bisogni di ciascuno consentendo così l'inclusione. L'implementazione del digitale nelle aule, soprattutto con la dotazione di dispositivi personali per gli studenti e piattaforme di gestione e condivisione, è pensato per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno consentendo la partecipazione anche di coloro impossibilitati a frequentare. La tecnologia digitale "a portata di tutti" consentirà alle ragazze di acquisire dimestichezza e padronanz

### **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, individuato in sede di Collegio Docenti, ha condiviso la documentazione ministeriale, ha stabilito un iter procedurale, si è riunito in appuntamenti periodici nei quali ha delineato le linee di intervento e condiviso le proposte con il resto dei docenti attraverso momenti di consultazione con questionari online. Sempre attraverso questionari sono stati raccolti i bisogni della comunità scolastica e condivise le proposte operative da cui è scaturita l'idea progettuale. Il gruppo, dopo aver seguito vari webinar specifici di formazione sul PNRR, si è suddiviso in sottogruppi con compiti specifici: raccolta dei dati, ricognizione degli spazi e sviluppo di proposte di progettazione rendicontando periodicamente nelle riunioni plenarie del team per una scelta condivisa delle azioni. La sovrintendenza, la supervisione e la revisione di tutto il lavoro è stata svolta dalla Dirigente Scolastica.

### **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**

Saranno realizzate specifiche misure di accompagnamento: • Formazione del personale docente e ATA con l'ausilio di esperti qualificati • Dibattiti e confronti da svolgersi in specifici incontri in sede di dipartimento e collegiali • Adesione a reti di scuole all'avanguardia e visiting Questa vera e propria "rivoluzione" ha bisogno di competenze diffuse per cui sarà attivato un percorso di formazione continuo e di ricerca azione avvalendosi anche del supporto del Movimento di Avanguardie Educative a cui la Scuola aderisce.

## **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	293

## 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	15	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%		85.176,44 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		12.168,06 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		12.168,06 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		12.168,06 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				121.680,62 €

## 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**

28/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.