



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

PLAUTO

### Codice meccanografico

RMPC21000P

### Città

ROMA

### Provincia

ROMA

## Legale Rappresentante

### Nome

Sonia

### Cognome

Schirato

### Codice fiscale

SCHSNO65B47F839Q

### Email

sonia.schirato@istruzione.it

### Telefono

3405332745

## Referente del progetto

### Nome

Gaetano

### Cognome

Affuso

### Email

gaetano.affuso@liceoplauto.it

### Telefono

3200588364

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

G84D23000580006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-21363

#### Titolo progetto

InT - Innovare nella Tradizione

#### Descrizione progetto

Con il Progetto Innovare nella tradizione (InT) si intende promuovere un energico impulso alla trasformazione degli spazi scolastici in ambienti innovativi di apprendimento. Il quadro concettuale e metodologico in base al quale saranno progettati e realizzati i nuovi ambienti didattico-educativi si basa sul curriculum elaborato dal Liceo Plauto, secondo una comune matrice metodologica che segue le Indicazioni nazionali in coerenza con gli obiettivi promossi dalla ricerca europea e internazionale. La realizzazione di ambienti fisici e digitali di apprendimento, caratterizzati da innovazione degli spazi, degli arredi e delle attrezzature, richiederà un nucleo portante di pedagogie innovative. Infatti, la trasformazione fisica e virtuale dovrà essere accompagnata dal cambiamento delle metodologie e delle tecniche di apprendimento e insegnamento sia in riferimento agli elementi basilari (studenti, educatori, contenuti e risorse educative) sia in relazione alle dinamiche che li mettono in collegamento (pedagogia e valutazione formativa, tempistiche e organizzazione di docenti e discenti). Il Plauto promuoverà l'utilizzo degli ambienti innovativi attraverso un'armonica integrazione e sinergia tra l'innovazione e lo studio del mondo classico per rendere più efficaci le attività disciplinari e interdisciplinari. I nuovi ambienti di apprendimento, inoltre, consentiranno, come previsto dallo stesso PTOF, lo sviluppo di una progettazione più strutturata di percorsi educativi personalizzati nell'ambito del contesto classe. Il progetto InT intende, infine, favorire la produzione di contenuti, anche digitali, per consentire la costruzione di un bagaglio di competenze e strumenti per la costruzione di una cittadinanza attiva e responsabile dei propri studenti e della comunità tutta. Sarà promossa la didattica esperienziale e le attività collaborative, grazie alle quali gli studenti potranno lavorare utilizzando procedimenti argomentativi propri della scienza e dell'indagine di tipo umanistico nella ricerca di un delicato equilibrio fra persona e gruppo, tra dinamiche che si arricchiscono dei rapporti reciproci e della capacità di convivenza e rispetto civile.

#### 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, curriculari, 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 Liceo Classico e delle Scienze Umane "Plauto", con le tre sedi collocate nel Municipio 9 - quella principale in Via Augusto Renzini, 70, una sede distaccata in Via Gigliozzi e, dall'anno scolastico 2022/2023, una in via Brancati-, presenta spazi di apprendimento alcuni dei quali, circa la metà, dovranno essere rimodulati grazie al progetto InT. La centrale di via Renzini conta 30 aule su tre piani e 3 laboratori di cui uno di informatica. In alcune aule e laboratori sono presenti 22 monitor interattivi acquistati con il PON Digital Board, altre aule invece hanno in dotazione Lim collegate a portatili obsoleti. A disposizione delle aule non è presente alcun pc. È presente nel liceo un solo armadietto/centro di ricarica in un piano ammezzato non agevolmente raggiungibile dalle aule. La dotazione software del Liceo è costituita essenzialmente dalle licenze Google Workspaces. Quasi tutte le aule sono collegate alla rete del Liceo con Lan, tutte sono comunque coperte dalla rete Wireless accessibile in modalità protetta dagli utenti (docenti, personale interno, alunni ed ospiti) con voucher collegati al mac address dei singoli dispositivi. È presente un laboratorio di informatica con 32 computer, 50 sedie mobili, monitor e cablaggio di rete. La succursale di via Gigliozzi conta invece sei aule, tre dal prossimo anno scolastico. Sono a disposizione di docenti ed alunni 6 monitor interattivi dotati di carrello che ne consente lo spostamento all'interno delle aule. Le aule condividono la rete wireless con una scheda dati che però non offre una copertura adeguata. Non è presente il laboratorio di informatica, La succursale di via V. Brancati invece è dotata di 8 aule arredate ma sprovviste di Monitor e Lim. In queste aule non è presente alcun cablaggio e manca il collegamento ad Internet. C'è un vecchio laboratorio di informatica che però non è dotato di device; è presente solo un cablaggio non provvisto di collegamento alla rete.

## **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.**

In base alle finalità previste dal Piano Scuola 4.0, per favorire una didattica innovativa attraverso una rapida riconfigurazione del setting d'aula, è necessario in primo luogo fornire il Liceo di strumenti digitali PC, Tablet, portatili, Monitor interattivi, armadietti di ricarica intelligenti, sistema di visione AR/VR per espandere l'ambiente di apprendimento (didattica immersiva). Alcuni spazi modulari saranno a forte declinazione tematica. La rimodulazione sarà attuata anche con arredi già in possesso del Liceo. Si progetta, pertanto, un intervento su diversi livelli: ammodernare le dotazioni digitali del Liceo in modo che tutte le aule siano dotate dei device indispensabili per attivare metodologie e strategie innovative usando arredi già presenti sedie mobili, etc.; dotare alcune aule di un arredo modulare per consentire di modificarne il setting d'aula. Saranno, pertanto, implementate attività e metodologie di Apprendimento Situato (Situating Learning) e Ibrido (Blended Learning) per far sviluppare competenze con una maggiore efficacia in un contesto operativo in cui l'apprendimento avviene attraverso l'integrazione di ambienti digitali, fisici e concettuali. Le digital Board, che andranno ad implementare il numero di quelle già presenti nell'istituto e consentiranno, inoltre, la creazione di contenuti digitali per favorire una didattica personalizzata, che potenzi le relazioni, la motivazione, il benessere, la peer education. La dotazione di base delle aule prevede la presenza di un armadietto per la ricarica e la protezione dei dispositivi e di device mobili e portatili a disposizione di studenti e docenti, è prevista per alcune aule una dotazione di visori 360 e VR con un software STEAM, un programma di realtà aumentata, tour virtuali etc. Obiettivo dell'implementazione delle nuove classrooms sarà quello di consentire sia di fruire di contenuti didattici pronti sia di realizzarne altri nuovi con una didattica esperienziale in grado di potenziare le attività cognitive e favorire esperienze di socializzazione.

**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 fissa Digitalboard	10	Digital Board, Notebook; Tablet, Webcam, cuffie.	Quelli esistenti integrati da: Armadio di ricarica tablet/Notebook; carrello	Promuovere la didattica esperienziale attraverso procedimenti digitali propri della scienza e dell'indagine di tipo umanistico Consolidare le abilità cognitive e metacognitive, sociali ed emotive.
Aula fissa integrata	8	Notbook; tablet;, Webcam, cuffie, mouse	Quelli esistenti integrati da: Armadio di ricarica notebook/tablet; carrello	Promuovere la didattica esperienziale attraverso procedimenti digitali propri della scienza e dell'indagine di tipo umanistico Consolidare le abilità cognitive e metacognitive, sociali ed emotive.
Aula virtuale	2	Digital Board, Tablet, Notbook, Webcam, cuffie, microfono, visori VR- visori 360, software AR	Quelli esistenti integrati da: Armadio di ricarica notebook/tablet ; carrello per digital board;banchi sedie innovative modulari	Sperimentare esperienze di Peer education, mentoring, gamification. Fruire di contenuti didattici pronti e realizzarne nuovi per sviluppare le discipline STEAM.

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

Gli strumenti tecnologici insieme alla trasformazione degli ambienti favoriranno e potenzieranno l'attuazione delle strategie didattiche innovative previste nel PTOF con un'armonica sintesi tra l'innovazione e lo studio del mondo classico in una costante ricerca di efficaci metodologie di insegnamento/apprendimento. Sarà possibile così rendere più efficaci le attività disciplinari e interdisciplinari grazie alle metodologie didattiche innovative così che la trasformazione degli ambienti possa consentire di sviluppare nuove competenze e di stimolare il superamento delle barriere disciplinari anche attraverso un efficace uso della tecnologia. Infatti, la flessibilità degli strumenti tecnologici adottati consentirà in modo semplice e intuitivo, di creare percorsi didattici interdisciplinari mirati all'integrazione delle conoscenze così come previsto dal programma del nostro Liceo, Didattica su 5 giorni. Verrà promossa la formazione continua per insegnanti e studenti sull'utilizzo delle tecnologie quali la Realtà Aumentata e Virtuale nella didattica. Nelle ore curricolari, sarà promossa la didattica esperienziale e le attività collaborative, grazie alle quali gli studenti potranno lavorare in modo attivo, anche con il Problem Posing ed il Problem Solving e con procedimenti argomentativi propri e della scienza e dell'indagine di tipo umanistico. Sarà possibile progettare, come previsto dallo stesso PTOF, percorsi educativi e di istruzione personalizzati nell'ambito del contesto classe. Il Progetto InT prevede una didattica collaborativa sempre attenta nel ricercare un delicato equilibrio fra persona e gruppo, tra dinamiche che si arricchiscono dei rapporti reciproci e della capacità di convivenza e rispetto civile; una didattica laboratoriale, che si attua nella progettazione dipartimentale e di classe e nell'attività tutta del liceo, curricolare ed extracurricolare, come avviene p.e. nei percorsi di inclusione e di PCTO. Le aule progettate, grazie ai nuovi strumenti acquisiti, favoriranno la produzione di contenuti, anche digitali, implementando un bagaglio di competenze e strumenti che vanno ben oltre il semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Inoltre, uno degli obiettivi, chiaramente esplicitato nel PTOF, è lo sviluppo di un curriculum verticale digitale che ha come obiettivo permettere l'uso del digitale in maniera consapevole, sicura e critica e favorire così la cittadinanza attiva e responsabile dei propri studenti e della comunità tutta

### **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.**

I nuovi ambienti saranno caratterizzati da una forte personalizzazione dell'esperienza di apprendimento e costituiranno, pertanto, il luogo in cui poter sviluppare e rafforzare le attività di inclusione, già punto di forza della nostra scuola. Il progetto InT intende realizzare spazi collaborativi, contesti di gruppi che scardinando gli schemi tradizionali dell'insegnamento/apprendimento potranno promuovere un'educazione alla diversità, alle pari opportunità, allo scambio e al confronto. Grazie all'uso degli strumenti e della possibilità di nuovi setting di aula sarà privilegiata la ricerca di prassi educative finalizzate al successo formativo e all'acquisizione di competenze necessarie a una crescita globale e rispettosa di tutti e di ciascuno. Il progetto, infine, mira a ridurre e progressivamente a eliminare il divario digitale incoraggiando le studentesse, in un clima di confronto tra pari e di sana competizione, a sviluppare maggiore consapevolezza nelle discipline STEAM.

### **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 lavoro è stato individuato dal Dirigente scolastico insieme al referente di progetto. È composto da figure professionali quali i collaboratori del dirigente scolastico e i docenti che hanno manifestato il loro interesse a collaborare nell'elaborazione del progetto. L'animatore digitale con i docenti hanno individuato dispositivi e strumenti per implementare dotazioni digitali, software. È stato chiesto ai singoli dipartimenti di fornire descrizioni sintetiche delle tecnologie, strumenti e metodologie da poter implementare nella loro didattica. Le riunioni si svolgono in presenza e a distanza grazie alla piattaforma Google Workspace. Ai componenti sono stati assegnati compiti ed incarichi a seconda delle disponibilità e delle competenze. Il lavoro è svolto anche in sottogruppi. Le risorse ( documenti, materiali etc..) saranno condivisi grazie a Google Drive e ci si avvarrà inoltre di documenti google, fogli di lavoro e calendario condiviso.

### 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

Per un efficace utilizzo degli ambienti sarà necessario mettere in campo competenze diffuse. A tal scopo sarà previsto una importante formazione iniziale. Le attività di accompagnamento saranno strettamente collegate al piano di formazione docenti e all'attività dell'Animatore Digitale del Liceo che, insieme al referente per la formazione, pianifica un piano per un uso appropriato e significativo delle risorse digitali. Essenziale sarà anche l'attività di accompagnamento dello stesso animatore con attività in compresenza e supporto alla progettazione di attività didattiche innovative. Ci si avvarrà anche del supporto delle Equipe Formative Territoriale e dei corsi su Scuola Futura del PNRR. L'attività di accompagnamento e supporto sarà svolta avvalendosi anche della piattaforma Google Workspace, in uso ormai da anni nel liceo Plauto, dove i docenti attueranno attività di collaborazione e tutoraggio tra pari. Sarà realizzato un repository di buone pratiche per docenti e studenti.

## 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	520

## 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%		87.184,08 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		29.061,36 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		14.530,68 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		14.530,68 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			145.306,80 €	

## 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.