



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

IC XXV APRILE

### Codice meccanografico

MIIC8EN00G

### Città

CORMANO

### Provincia

MILANO

## Legale Rappresentante

### Nome

NUNZIA

### Cognome

GALDI

### Codice fiscale

GLDNNZ78L69H703W

### Email

miic8en00g@istruzione.it

### Telefono

0266301963

## Referente del progetto

### Nome

Rosario

### Cognome

Caiazzo

### Email

roscai2366@icloud.com

### Telefono

3472647638

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

C74D23000480006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-22521

#### Titolo progetto

Creativi digitali

#### Descrizione progetto

Grazie ai fondi PNRR Piano Scuola 4.0 intendiamo realizzare, all'interno dell'Istituto, 19 ambienti di apprendimento innovativi, che ci permettano di andare oltre al semplice spazio fisico e di lavorare insieme ai ragazzi in una dimensione 'on-life', coniugando e integrando esperienze concrete e virtuali. Le aule resteranno fisse ma lavoreremo su configurazioni flessibili, rimodulabili all'interno dei vari ambienti, in modo da supportare l'adozione di metodologie innovative e variabili di ora in ora. Alcuni spazi saranno ibridi, dedicati allo sviluppo di competenze creative in diversi ambiti (linguistico, scientifico, artistico), fruibili dagli alunni delle diverse classi. A tale scopo, il progetto sarà rivolto all'acquisizione di nuove tecnologie e degli arredi, con l'obiettivo di consentire la rimodulazione del setting delle aule in base alle attività didattiche. Il progetto, che comprende interventi di innovazione in alcune aule fisse e opere di rinnovamento in ambienti condivisi, impatterà su tutto l'Istituto. Completeremo la dotazione di base delle aule con alcune Digital board - integrando quelle già presenti nell'Istituto - supportate da accessori per videoconferenza, software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali (filmati video, podcast, giornalino scolastico). Le aule, al di là del setting disciplinare, saranno servite da una dotazione di dispositivi personali a disposizione di studenti e docenti, posti su carrelli mobili per la ricarica, la salvaguardia e la protezione degli stessi e quindi trasferibili facilmente da un'aula all'altra. Nelle aule saranno previste dotazioni STEM di base, per potenziare a largo raggio creatività, capacità di problem-solving e competenze disciplinari STEM. Oltre a questi interventi, realizzeremo cinque ambienti speciali, a disposizione di tutto l'Istituto, dove sia possibile integrare gli obiettivi didattici di apprendimento con momenti esperienziali ad alto contenuto formativo, quali l'incentivo all'espressione personale creativa, lo sviluppo del pensiero critico, il potenziamento delle abilità di team working, lo stimolo al desiderio di conoscenza e di collaborazione. Il primo ambiente sarà una sala teatro-musica-lettura nel nostro attuale auditorium dotata di una tecnologia all'avanguardia per permettere agli alunni di studiare, commentare, scrivere e rappresentare opere teatrali e di tenere concerti (il nostro è un Istituto a indirizzo musicale) da proporre anche sul territorio. Questo ambiente si configurerà come sicuro e adatto per la fascia d'età degli studenti della scuola e sarà corredato di contenuti didattici adeguati. Il secondo spazio, dotato di monitor touch, di un IMac Apple con software di disegno digitale, di cavalletti e arredi adeguati, sarà destinato alla realizzazione e all'esposizione delle opere artistiche degli alunni. Particolare attenzione sarà dedicata alle pareti di questo spazio, che diventeranno veri e propri luoghi di apprendimento, di scambio e di interazione tra docenti e ragazzi: grazie a una dotazione comune di strumenti per making e creatività. Il terzo spazio sarà dedicato alla creazione di filmati, podcast e pubblicazioni digitali da inserire anche sul sito della scuola: sarà dotato di un monitor touch, di una videocamera ad alta definizione, un pc Apple per il montaggio video, una parete con sfondo verde. Gli ultimi due ambienti saranno dedicati all'apprendimento dell'informatica di base.

#### 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.).**

Nel nostro Istituto abbiamo già 19 Digital Board, acquisite grazie al relativo progetto PON (FESRPON-LO-2021-713) indirizzato a questo obiettivo, che andremo a potenziare e arricchire ulteriormente grazie a nuovi accessori e setting. Nella dotazione attuale della scuola, non abbiamo tavoli modulari, pertanto intendiamo acquistarli nella quota prevista, in quanto sono particolarmente adatti a riconfigurare gli ambienti in chiave flessibile e modulabile. Per quanto riguarda i dispositivi personali che andremo ad acquisire (Chromebook e notebook), arricchiranno la dotazione della scuola composta ad oggi solo di un pc per classe e pochi altri di supporto (n. 60 in tutto l'Istituto comprensivo). Per quanto riguarda le Stem abbiamo 12 visori, fotocamera Kodak 360 gradi, classroom kit Stem It samlabs (Pnsd azione#4) nell'aula di scienze della secondaria. Infine, nelle aule sono presenti un vecchio proiettore, 10 vecchie Lim alcune delle quali non completamente funzionanti.

## **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, 19 ambienti fisici di apprendimento innovativi, che ci permettano di andare oltre a quello che è il semplice spazio fisico, aprendoci a una dimensione 'on-life'. Pertanto, partendo dalle dotazioni già presenti nell'Istituto grazie ai finanziamenti PON e PNSD precedenti, completeremo le aule di una dotazione tecnologica diffusa: alcune Digital board - che andranno a integrare quelle già presenti - supportate da accessori per videoconferenza, software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali, una dotazione di base di dispositivi personali (notebook) a disposizione di studenti e docenti delle varie aule, alcuni carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi e un pacchetto base STEM per ciascuna aula coinvolta, comprensivo di una serie di robot educativi da assemblare in ciascuna aula, con relativi accessori per lo sviluppo del pensiero computazionale da parte degli studenti. Tali strumenti sono da considerarsi come propedeutici a una didattica quotidiana inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo, peer learning, insegnamento delle multiliteracies e gamification. Andremo poi a realizzare una sala teatro-musica-lettura, a disposizione di tutte le classi dell'Istituto, dotata di tecnologia e software all'avanguardia, uno spazio che sarà dedicato alla realizzazione e all'esposizione dei lavori artistici degli alunni e un ambiente dedicato al videomaking.

**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 fissa	14	Chromebook o notebook per l'accesso a risorse digitali, monitor interattivo per presentazioni dinamiche e piattaforma di contenuti digitali certificati per garantire la qualità del materiale didattico	Banchi modulari, sedie ergonomiche, carrelli di ricarica	Apprendimento esperienziale e collaborativo, peer learning, insegnamento delle multiliteracies e gamification
sala teatro	1	pc per l'accesso a risorse digitali, monitor interattivo e piattaforma di contenuti digitali certificati per garantire la qualità del materiale didattico, sistema audio, mixer, microfoni panoramici,	Banchi modulari, sedie ergonomiche, sistema di sedute morbide modulari, armadi per contenere le tecnologie	Esplorazione e valorizzazione dei talenti espressivi attraverso lo studio, la scrittura e la rappresentazione di opere teatrali e musicali da proporre anche sul territorio
aula creativa	1	Pc apple e piattaforma di contenuti digitali certificati, proiettore a parete 4 K su carrello, laser cutter	Banchi modulari, sedie ergonomiche, cavalletti da disegno, armadio blindato per contenere le tecnologie	Esplorazione e valorizzazione dei talenti espressivi attraverso la realizzazione e l'esposizione delle opere artistiche degli alunni
stazione video-podcast-giornalino	1	Imac per l'accesso a risorse digitali, monitor interattivo e piattaforma di contenuti digitali certificati, cuffie audio professionali con microfono, stampante laser a colori	Banchi modulari, sedie ergonomiche, cavalletti da disegno, sistema di sedute morbide modulari, armadio per contenere le tecnologie	Esplorazione e valorizzazione dei talenti espressivi attraverso la creazione di filmati, podcast e pubblicazioni digitali
aula Coding e robotica	2	Robot Photon e kit tematici, Kit Lego Education, Scratch e dispositivi chromebook/notebook/tablet, monitor interattivo e piattaforma di contenuti certificati	Banchi modulari, sedie ergonomiche, armadi per contenere le tecnologie	Rafforzamento delle competenze digitali della popolazione scolastica, in modo consapevole, sicuro e critico

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

Intendiamo far in modo che le nostre aule siano caratterizzate da mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di modificare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Questo sistema, unito alle nuove tecnologie acquisite, ci permetterà di promuovere concretamente e di sviluppare in modo efficace, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale, attraverso attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti potranno lavorare su progetti in modo attivo, potenziando le abilità di problem posing e problem solving. Grazie ai nuovi strumenti e setting, andremo poi a rafforzare, le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso puntuale, attivo e consapevole da parte di studenti e docenti alle nuove tecnologie. L'approccio non sarà esclusivamente volto al raggiungimento di conoscenze da considerarsi quali fine ultimo, ma sarà orientato soprattutto all'apprendimento di una modalità di accedere al digitale e di fruirlo in modo consapevole, sicuro e critico. La produzione di contenuti digitali, che gestiremo in modo puntuale grazie ai nuovi strumenti acquisiti, infatti, comporta un bagaglio di cognizioni, capacità e strumenti sempre più articolato e complesso e richiede competenze adeguate, che vanno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Occorrono, infatti, competenze non solo tecnologiche e operative, ma anche logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. Intendiamo far in modo che gli alunni del nostro Istituto possano essere fruitori consapevoli delle opportunità che la tecnologia digitale offre e nel contempo si aprano alla possibilità di divenire produttori attivi e responsabili di contenuti, a vantaggio dell'intera comunità scolastica e territoriale. Tutto ciò è inteso in riferimento a diversi ambiti disciplinari - scientifico, tecnologico, linguistico/letterario, artistico - con particolare attenzione all'esplorazione e alla valorizzazione dei talenti personali degli alunni. Per tale motivo, il progetto comprende, oltre al rinnovamento delle aule fisse, l'implementazione di tecnologie innovative in specifici spazi comuni, quali la sala teatro-musica-lettura e le pareti dello spazio dedicato alle produzioni artistiche.

#### **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.**

L'implementazione del digitale nelle aule, soprattutto con la dotazione di dispositivi personali per gli studenti e piattaforme di gestione e condivisione, è pensata per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adatti alle esigenze di ognuno. Inoltre, il rinnovamento tecnologico previsto nel progetto, faciliterà l'inclusione di alunni eventualmente impossibilitati a essere presenti in classe per situazioni particolari. Andremo a promuovere attività per la prevenzione del divario di genere, con robotica e STEM, anche attraverso periodici momenti di confronto tra classi aperte incrociate, per consolidare consapevolezza e valorizzazione del lavoro degli alunni indipendentemente dal loro genere, grazie anche alla gamification. Negli spazi comuni descritti, stimoleremo il lavoro creativo ed espressivo, dando risalto ai talenti personali individuali e alle abilità di gruppo, con particolare attenzione alle pari opportunità e all'inclusione.

#### **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

E' stata acquisita la disponibilità del personale scolastico in seno agli Organi Collegiali (delibera n. 29 del 06/02/2023 del Collegio dei docenti e delibera n. 53 del 06/02/2023 del Consiglio di Istituto), ed è stato costituito un gruppo di lavoro per la progettazione e la realizzazione delle attività. Il gruppo di lavoro alternerà momenti di cooperazione in presenza ad attività coordinate in modo puntuale e periodico, garantite dalle tecnologie e da file condivisi. Lo stesso agirà seguendo un timing prestabilito, condiviso e in costante aggiornamento. 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 (Google Fogli), documenti di testo, videoconferenze.

### 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 accompagnare il rinnovamento tecnologico digitale che il progetto comporta, al fine di garantire che gli ambienti realizzati siano efficacemente utilizzati, provvederemo a fare in modo che l'aspetto formativo trovi uno specifico spazio di attenzione, sia per il personale docente sia per gli alunni. Parte delle tecnologie individuate si basa su risorse formative per docenti e studenti messe liberamente a disposizione dai produttori: poiché la tecnologia prescelta è Google for Education ci riferiremo alle risorse pubblicate nel portale Education di Google e andremo a prevedere, nel corso dell'anno 2023 e più intensamente a partire dall'a.s. 2024/2025 momenti di formazione, condivisione e confronto su questi materiali rivolti sia ai docenti sia agli alunni. In questo modo ci assicureremo un bagaglio gratuito di risorse ed esperienze condivise.

## 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	500

## 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	19	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%		82.713,11 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		27.571,03 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		13.785,51 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		13.785,51 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			137.855,16 €	

## 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**

24/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.