



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 BASIGLIO

### Codice meccanografico

MIIC88400G

### Città

BASIGLIO

### Provincia

MILANO

## Legale Rappresentante

### Nome

MONICA

### Cognome

RONCHI

### Codice fiscale

RNCMNC68L42F205P

### Email

monica.ronchi@icbasiglio.edu.it

### Telefono

0290753109

## Referente del progetto

### Nome

monica

### Cognome

ronchi

### Email

monica.ronchi@icbasiglio.edu.it

### Telefono

0290753109

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

E84D23000440006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-22774

#### Titolo progetto

Artista o scienziato: perchè dovrei scegliere?

#### Descrizione progetto

Il modello didattico di riferimento è il Project based Learning per promuovere una didattica attiva e dinamica in cui i bambini e i ragazzi possano approfittare di una strumentazione innovativa per arrivare ad una conoscenza più approfondita. I nuovi ambienti di apprendimento che intendiamo realizzare con i fondi del PNRR, ci permetteranno di sfruttare modelli organizzativi all'interno di un ecosistema integrato tra didattica quotidiana e competenze digitali. Tutte le aule e i saloni potranno disporre di un monitor interattivo; nei saloni saranno riconoscibili anche aree tematiche con set specifici e carrelli multimediali mobili per tablet e computer. Molte aule del nostro istituto sono già dotate di schermi interattivi acquisiti con il PON Digital Board e in questo modo implementeremo le dotazioni esistenti. Si intende prendere come riferimento uno spazio-aula in cui adottare una metodologia didattica che veda unite lezioni frontali, simulazioni, attività laboratoriali per un'esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione. Lo spazio-aula, dotato dello schermo interattivo, grazie all'utilizzo dei carrelli mobili per i diversi tipi di device potrà essere facilmente essere riconfigurato a seconda del setting d'aula previsto dalle diverse attività. In quest'ottica l'ambiente di apprendimento si configurerà come uno spazio interattivo anziché un'aula omnicomprensiva e rigidamente strutturata per logiche di insegnamento. Interverremo su almeno 20 aule dell'istituto secondo quanto indicato dal target. Compreremo tablet, e carrelli per ricarica, set caratterizzanti e di indirizzo. Grazie a tali acquisti arricchiremo la dotazione tecnologica per consentire una maggiore diffusione delle tecnologie, proporre diversi canali di comunicazione per valorizzare tutti gli stili cognitivi, creando spazi di apprendimento innovativi. Attualmente la scuola è dotata di alcune aule tematiche: informatica con PC fissi, aula di scienze/arte e aula coding allestita con i fondi PON. Questi microambienti finalizzati ad attività diversificate costituiranno un ecosistema educativo che ingloberà il grande salone attiguo che prevediamo di allestire con pareti mobili, gradoni e arredi flessibili. Gli ambienti saranno inoltre abbelliti con immagini caratterizzanti i diversi ambienti nell'ottica del visual learning. Come detto l'uso diffuso delle tecnologie permette e richiede un'organizzazione diversa dello spazio dell'apprendimento da cui la necessità di una progettazione integrata tra gli ambienti in cui si pratica una didattica coinvolgente che consente la condivisione oltre l'aula e approcci operativi alla conoscenza. Procederemo anche con l'acquisizione di materiali e metodologie innovative per l'insegnamento delle materie STEM, con particolare attenzione alla matematica nella scuola primaria, nell'ottica della didattica per competenze e, più in generale, alle materie dell'ambito scientifico.

#### Data inizio progetto prevista

03/04/2023

#### 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 sono presenti: 3 laboratori di informatica con 33 pc fissi , 2 aule attrezzate con fondi PON: con banchi monoposto con rotelle, con monitor interattivo, proiettore interattivo, notebook , 61i Pad di vecchia generazione posti in apposito carrello per la ricarica, 2 apple tv, strumenti per la robotica: ozbot, beebot, spero, droni. 1 laboratorio linguistico con postazioni audio, lavagna bianca, videoproiettore interattivo e notebook. 2 laboratori di musica dotati di strumenti a percussione.... 3 laboratori di arte e scienze che andremo a potenziare grazie a nuovi accessori come carrelli STEM e arredi come tavoli modulari, sedie impilabili, leggere, resistenti e colorate, sgabelli per i laboratori. 2 Saloni che andremo ad arredare con divanetti modulari per la lettura, scaffali contenitori per libri cartacei e lettori ebook, pareti scorrevoli per separare gli ambienti, tribuna-libreria per debate o altro. La fibra raggiunge tutti gli ambienti dell'Istituto. Nel nostro istituto abbiamo già 20 Digital Board acquisite grazie al relativo progetto PON indirizzato a questo obiettivo che andremo a potenziare ed arricchire ulteriormente grazie a nuovi accessori e setting.

## 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.**

Con i fondi dell'Azione 1 del Piano scuola 4.0 andremo a dotare di digital board 19 aule che ne sono al momento sprovviste e in questo modo renderemo le classi ambienti digitali interattivi. Creeremo un salone polifunzionale alla scuola primaria con l'inserimento di arredi e pareti mobili che ci consentano di progettare attività pe piccoli gruppi, classi aperte e gruppi di livello; un salone per attività di arte e musica alla scuola secondaria, cui verrà affiancato un laboratorio informatico/ linguistico : in questo modo sarà possibili potenziare sia attività legate allo sviluppo delle competenze di alfabetizzazione digitale, oggi particolarmente ridotte, sia attività di sviluppo dell'espressività corporea e di public speaking e di creatività digitale.. Sarà inoltre potenziata la dotazione del laboratorio scientifico della secondaria per rendere l'aula un vero ambiente di apprendimento STEM , con l'introduzione di metodologie legate al coding, alla robotica educativa, al tinkering, anche con il supporto della realtà virtuale e aumentata

**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 fisse	19	monitor interattivi		rendere le aule ambienti digitali interattivi e favorire un approccio multidimensionale
salone multifunzionale	1	monitor interattivi mobili, pareti visuali	tavoli modulari, divani modulari poer la lettura, scaffali, pareti mobili, sedie impilabili	trasformare un ampio spazio in aula che consenta diversi approcci didattici in cui sia possibile modificare iul settin in base al tipso di didattica adottata
salone di arte e musica	1	monitor digitali mobili, software per la produzione di musica e attività grafiche digitali	tavoli e pareti mobili	creare ambienti incui l'espressività artisrùtice e coprperea possa diventare strumento di apprendimento individualizzato
laboratorio informatico/linguistico	1	devices per studenti, cuffie	tavoli	implemetare le competenze digitali e linguistiche in un ambiente che favorisca la didattica collaborativa
aula di scienze e arte	1	software e carrelli di ricarica per devices digitali	tavoli	potenziare le competenze in ambito artistico espressivo e nell"area STEM
laboratorio scientifico	1	software e microscopi digitali		potenziare le competenze scientifiche

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

Le metodologie didattiche scelte sono quelle che incoraggiano l'assunzione di ruoli attivi da parte degli studenti, come il problem solving, per stimolare la curiosità e un'attitudine orientata alla risoluzione di problemi, ma anche il cooperative Learning e tutti gli approcci hands on che fanno capo alla didattica laboratoriale. Sul versante organizzativo per l'AREA LINGUISTICA prevediamo di utilizzare le metodologie del debate, del digital storytelling Per l'area scientifica prevediamo l'uso di metodologie quali coding, robotica educativa, problem solving . L'a creazione di spazi flessibili e modulari consentirà ai docenti organizzare orari e proposte in base alle reali necessità degli studenti che potranno essere suddivisi in gruppi di livello o classi aperte, superando la rigidità dello spazio classe e dell'orario settimanale

### **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.**

Gli ambienti e gli spazi laboratoriali che andremo a creare saranno caratterizzati da mobilità e flessibilità, elementi di per sé utili a supportare una didattica che miri ad una sempre più elevato gradi di inclusione. Grazie ai devices e agli arredi sarà possibile modificare setting d'aula a seconda della didattica utilizzata e in considerazione della peculiarità degli studenti coinvolti, favorendo una pluralità di approcci che tenga anche conto dell'importanza dell'approccio multisensoriale e del coinvolgimento anche emotivo dello studente .

### **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**

Nella stesura del processo sono stati coinvolti docenti del team digitale già costituito, a cui si sono affiancati altri docenti sulla base delle loro competenze o di particolari ruoli ricoperti all'interno dell'istituto. Il gruppo è poi supportato per l'aspetto contabile e gestionale da personale amministrativo e dal dsga. Il lavoro si è svolto finora sia per piccoli gruppi che con riunioni in presenza di condivisione di quanto svolto, con la supervisione del dirigente. Sono stati usati fogli condivisi su apposite cartelle drive, materiale di studio e di supporto, condivisione di testi e proposte.

### **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**

L'utilizzo di strumenti digitali innovativi comporta la necessità di formare tutto il personale per il loro corretto utilizzo. Saranno quindi organizzati momenti di formazione sia gestita da docenti interni che da esperti esterni, per supportare il lavoro personale di studio e aggiornamento dei singoli . Sono inoltre previsti momenti di condivisione di pratiche innovative. A questa si dovranno necessariamente aggiungere momenti di formazione per l'utilizzo dei devices e dei materiali acquistati, organizzati dalle case produttrici.

## 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	890

## 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.