



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

IC E. DE AMICIS

### Codice meccanografico

MIIC858003

### Città

MARCALLO CON CASONE

### Provincia

MILANO

## Legale Rappresentante

### Nome

ALESSANDRA

### Cognome

MOSCATIELLO

### Codice fiscale

MSCLSN80D55A783X

### Email

ale.moscatiello@gmail.com

### Telefono

3286455744

## Referente del progetto

### Nome

Maria Grazia

### Cognome

Catenazzi

### Email

mariagraziacatenazzi70@gmail.com

### Telefono

3394193232

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

H14D22004360006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-17115

#### Titolo progetto

Creative and inclusive classrooms

#### Descrizione progetto

La presente progettualità prevede la realizzazione di ambienti di apprendimento integrati, inclusivi e innovativi capaci di valorizzare le potenzialità e i talenti di tutti e di ciascuno secondo una soluzione ibrida che supporti l'adozione di metodologie didattiche co-costruttive, cooperative, innovative e variabili (es. gamification, storytelling, inquiry). Si partirà dalla valorizzazione delle dotazioni tecnologiche già in essere nell'Istituto, acquisite precedentemente, al fine di implementare con nuovi dispositivi digital board, strumenti digitali, carrelli mobili dotati di sistema di ricarica smart per il risparmio energetico, arredi modulari. Per gli spazi tematici/disciplinari, si intendono acquistare set per la creazione e la fruizione di contenuti digitali e la strumentazione audio necessaria, nonché software, licenze ecc. Per gli spazi ad indirizzo tecnico/scientifico, si prediligeranno set di robotica educativa, elettronica e kit per le attività STEAM al fine di promuovere pensiero critico, creativo e metacognitivo. L'Istituto vuole riorganizzare gli ambienti affinché ogni spazio possa essere accogliente ed inclusivo per ogni alunno; in particolare, gli ambienti dove si organizzano attività in piccolo gruppo potranno essere trasformate in luoghi di apprendimento significativi e motivanti. Per le sedi della scuola primaria, verranno potenziati degli spazi adibiti alle attività di informatica: ci saranno arredi innovativi, dispositivi digitali e carrelli mobili. Sfrutteremo gli spazi esistenti in modo intelligente e funzionale alle necessità degli alunni, non solo per rafforzare gli apprendimenti ma anche per favorire il loro benessere psico-fisico e sociale.

#### 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 sono attualmente presenti n.48 Digital Board acquistate grazie alla partecipazione al PON Digital Board, con raccolta punti e donazioni; inoltre sono presenti n. 35 Lavagne interattive multimediali. Si contano 117 notebook di cui almeno 20 da smaltire, 15 PC., 66 tablet di cui una ventina obsoleti. I dispositivi di cui sopra sono distribuiti su tutti i 6 plessi dell'Istituto in modo non omogeneo. Gli strumenti a disposizione ci forniranno una dotazione comune di base nei vari ambienti, da implementare con nuove dotazioni soprattutto negli spazi interessati. Da poco, abbiamo acquistato, con altri fondi ministeriali, alcuni arredi innovativi in due plessi della scuola secondaria, assolutamente non sufficienti a realizzare ambienti innovativi ed inclusivi. Dal periodo emergenziale, siamo in possesso di n. 180 sedie su ruote distribuite nei tre plessi della secondaria (auditorium e aule comuni) che sono già in uso e che potranno servire per rinnovare i nuovi ambienti con arredi modulari. Esistono attualmente tre aule dotate di PC nei plessi della Scuola Primaria che si intende potenziare, migliorare ed arricchire. I dispositivi personali che andremo ad acquisire (notebook) andranno invece ad arricchire la dotazione di 117 device che la scuola ha già acquistato grazie ai finanziamenti precedenti e grazie a donazioni: in questo modo potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione. Inoltre negli spazi e nei momenti dedicati alle attività di educazione civica, nella scuola primaria, saranno promosse attività di lettura e drammatizzazione di storie (audiolibri/animazione/licenze e software) finalizzate a sensibilizzare i bambini all'accettazione dell'altro (inclusione, gender gap).

## **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 29 spazi fisici di apprendimento innovativo. Riorganizzeremo alcune aule in modo da destinare agli studenti degli ambienti dedicati. In questo modo gli spazi, che saranno specializzati, saranno a reale supporto della didattica delle diverse discipline: gli studenti del plesso della secondaria di Boffalora, non staranno più sempre nello stesso ambiente, ma passeranno (e si scambieranno) da uno spazio all'altro a seconda delle materie affrontate. Nel plesso principale di Marcallo e nella scuola secondaria di Mesero, gli spazi diventeranno luoghi digitali pensati per una nuova didattica. Le aree individuate saranno organizzate con attrezzature digitali versatili. In particolare saranno innovati vari ambienti acquistando KIT didattici, estensioni digitali per gli spazi scientifico-tecnologico e musicale. Nei plessi delle scuole primarie, le aule dotate di strumenti digitali diventeranno luoghi di apprendimento interattivo ed inclusivo attraverso l'arricchimento del numero dei device e alla creazione di spazi con arredi modulari. Tale itinerario è finalizzato ad incentivare il cambiamento delle metodologie e delle tecniche di apprendimento e insegnamento e per promuovere competenze disciplinari, di problem-solving e pensiero creativo e divergente. La scuola si propone di favorire nei nativi digitali l'uso consapevole e sicuro degli strumenti e della rete, ma anche della loro ricchezza e potenzialità. Ogni ambiente è pensato per favorire l'inclusione di tutti, il contrasto alla dispersione e la valorizzazione degli apprendimenti.

**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.)
Spazio informatico	3	18 postazioni informatiche	Arredi modulari/isole	Ambienti digitali co-costruttivi ed inclusivi per promuovere competenze didattiche, educative e di cittadinanza digitale
area relax/comfort	4	Kit didattico-educativi, monitor e licenze software	Arredi innovativi e modulari	Realizzare ambienti confortevoli ed inclusivi
spazio biblioteca	1	Kit e software/ audiolibri	Arredi tradizionali/armadi	realizzare angoli confortevoli e collaborativi ; promuovere letture tematiche per una didattica coinvolgente ed inclusiva /angolo della drammatizzazione
area tematica di scienze e tecnologia	6	Kit, licenze, software, strumentazioni tematiche (microscopi digitali, stazioni metereologiche, merge cube, monitor, carrelli smart	banchi, tavoli modulari, armadi blindati	ambienti interattivi, innovativi ed immersivi dove promuovere competenze trasversali
ambiente musicale	3	kit, licenze, software, monitorcasse, microfoni panoramici	arredi, parete insonorizzante	realizzare ambienti a forte valenza emotiva per potenziare i talenti musicali
ambienti tematici	12	kit educativo-didattici, estensioni digitali, licenze e software	armadi, arredi modulari	realizzare ambienti tematici per una didattica in movimento; ambienti disciplinari e tematici

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

La presente progettualità prevede la realizzazione di ambienti di apprendimento integrati, inclusivi e innovativi capaci di valorizzare le potenzialità e i talenti di tutti e di ciascuno secondo una soluzione ibrida che supportino l'adozione di metodologie didattiche co-costruttive, cooperative, innovative e variabili. Inoltre, la realizzazione di ambienti tematico/disciplinari nel Plesso di Boffalora Secondaria favorirà l'innovazione del fare scuola attraverso il capovolgimento epistemologico del sapere. Saranno promosse metodologie didattiche innovative ed interattive quali, ad esempio, gamification, storytelling, inquiry.

### **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 spazi delle attività informatiche, scientifico-tecnologiche saranno luoghi privilegiati di apprendimento collaborativo e co-costruttivo, dove promuovere le "metacompetenze" e le lifeskills. Sarà incentivata la mentalità scientifica del fare scuola mediante il metodo sperimentale e la ricerca-azione. Gli ambienti tematico-disciplinari saranno il punto di partenza della didattica innovativa e motivante; gli alunni potranno muoversi all'interno di spazi accuratamente progettati secondo una virtuosa organizzazione. Gli studenti avranno l'opportunità di vivere esperienze di conoscenza creativa, coinvolgente e motivante. Gli ambienti più piccoli dei plessi saranno organizzati per accogliere gli alunni e per creare zone di comfort per specifiche attività o in alcuni momenti della giornata. Inoltre, l'ambiente riservato alla lettura/drammatizzazione sarà l'occasione per promuovere momenti inclusivi e di forte riflessione e confronto su tematiche quali pari opportunità e divari di genere.

### **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**

La progettazione sarà realizzata con la supervisione e direzione del Dirigente Scolastico, con il supporto tecnico del DSGA e del personale ATA; l'animatore digitale ha un ruolo fondamentale perché si occupa della ricognizione di tutta la strumentazione in possesso alla Scuola, coordina il team digitale (formato da due docenti) al fine di progettare gli spazi in maniera idonea e rispondente alle reali necessità. Sarà coinvolto, inoltre, un docente referente per le Scuole primarie e un docente referente per la Secondaria per coordinare al meglio le necessità dei singoli plessi. Il Dirigente Scolastico e l'animatore digitale stanno già elaborando la parte generale della progettazione come canovaccio di partenza del dettaglio da sviluppare. Saranno svolti incontri di ideazione e progettazione dettagliata degli spazi, della strumentazione necessaria e degli arredi. Saranno realizzate delle simulazioni per preventivare i costi prima di affidare ai fornitori.

### **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 promosse attività di formazione del personale coinvolto, degli alunni e dei genitori nonché di tutto il personale scolastico. L'animatore digitale si occuperà di organizzare e diffondere tutorial formativi ed informativi in modalità asincrona per favorire l'uso consapevole delle nuove strumentazioni. Inoltre, saranno accuratamente pubblicate e diffuse FAQ per chiarire le nuove modalità organizzative degli spazi innovativi. La scuola organizza già dal corrente anno scolastico la giornata delle buone prassi affinché i docenti possano confrontarsi e formarsi in merito a nuove metodologie e innovazioni didattiche.

## 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	1000

## 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	29	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%		151.268,12 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		43.219,45 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		0,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		21.609,72 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				216.097,29 €

## 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**

22/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.