



*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 BASIANO

### Codice meccanografico

MIIC8CK007

### Città

MASATE

### Provincia

MILANO

## Legale Rappresentante

### Nome

DANIELA

### Cognome

FAVETTA

### Codice fiscale

FVTDNL72S46F839Y

### Email

miic8ck007@istruzione.it

### Telefono

0295760871

## Referente del progetto

### Nome

DANIELA

### Cognome

FAVETTA

### Email

miic8ck007@icbasiano.edu.it

### Telefono

0295760871

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

I34D23000810006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-21842

#### Titolo progetto

RINNOVARE LA SCUOLA: PASSAPORTO PER IL FUTURO

#### Descrizione progetto

Il nostro Istituto intende migliorare la qualità dell'apprendimento dei propri studenti attraverso la progettazione di ambienti innovativi, flessibili secondo una soluzione ibrida che tenga conto delle nuove tecnologie digitali. L'obiettivo sarà quindi quello di creare ambienti di apprendimento che possano favorire una didattica laboratoriale, attiva ed inclusiva, che aiuti le classi a sperimentare un nuovo modo di apprendere attraverso il facile accesso alle tecnologie digitali, alla sperimentazione e alla cooperazione, assicurando il benessere psico-fisico di ciascun alunno. L'Istituto, con l'adesione ad Avanguardie Educative, sta già attuando forme di adozione di metodologie innovative (Teal, Debate, Flipped classroom, Spaced learning, Peer to peer, Cooperative learning...) la cui realizzazione può essere facilitata e potenziata dall'utilizzo di spazi interscambiabili e dotati di specifiche attrezzature digitali. Si prevede di trasformare tredici aule esistenti dell'Istituto, compresi i laboratori e alcune aree comuni, in ambienti innovativi di apprendimento, basati sulla connettività, che diventeranno così ateliers digitali pensati per una nuova didattica inclusiva e coinvolgente. Questo cambiamento di arredi e di strumenti tecnologici favorirà uno sviluppo più consapevole delle nuove metodologie di apprendimento e insegnamento che verteranno al potenziamento delle competenze digitali e scientifico-tecnologiche, del problem solving, del pensiero creativo e divergente. Gli alunni disporranno di dispositivi digitali condivisi (portatili/tablet) da utilizzarsi a scopo solo didattico, con installati al loro interno diversi applicativi, tra cui la Google Workspace. Saranno predisposti tre ambienti dedicati ai linguaggi e alle attività di lettura e scrittura, di storytelling in italiano e in inglese, che consentiranno agli alunni di sviluppare la capacità di argomentare, favorendo la cooperazione e potenziando anche l'apprendimento delle lingue straniere. Si realizzeranno tre aule destinate a biblioteche digitali diffuse al fine di promuovere la lettura, contrastare la dispersione scolastica e promuovere le abilità di comprensione e di scrittura creativa. Nella scuola secondaria si intende allestire una zona del corridoio come un'agorà con tribunette amovibili, scaffalature e sedute comode a scomparsa per svolgere attività di debate al fine di stimolare il pensiero critico, educare all'ascolto e al rispetto delle opinioni altrui. L'allestimento dei rimanenti spazi sarà destinato alle discipline STEM, ad attività di coding e di robotica educativa, per favorire il potenziamento del pensiero computazionale e lo sviluppo della comprensione e della logica attraverso esperienze condivise. Nelle scuole dell'Istituto solo alcune aule saranno dotate di arredi flessibili e modulari per consentire rapide configurazioni degli ambienti adattabili ai diversi scopi didattici, in quanto la quota dei fondi stanziati non consente un rinnovamento radicale degli arredi; nella maggior parte degli spazi saranno implementati gli strumenti tecnologici già presenti: carrelli portatili ricaricabili, dispositivi individuali e monitor touch. Questi nuovi ambienti saranno accessibili a tutti i docenti con le loro classi grazie ad una precisa turnazione oraria. Il rinnovamento degli ambienti sarà affiancato da una formazione continua e attiva dei docenti, sia per quanto riguarda le metodologie didattiche sia per quanto concerne l'aspetto tecnologico.

#### 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.).**

Nell'Istituto i dispositivi utilizzabili dagli alunni comprendono 53 tablet, 50 personal computer fissi e 50 pc portatili, quota che non supera il rapporto di 1:6; gli schermi digitali coprono l'80 per cento delle aule; sono presenti 16 Digital Board acquistate con lo specifico bando PON e altre 6 acquistate con fondi diversi; tale dotazione sarà ulteriormente potenziata ed eventualmente arricchita con nuovi accessori e setting. I dispositivi individuali e i carrelli di ricarica che si acquisteranno andranno invece ad arricchire la strumentazione digitale di cui la scuola si è dotata con il Decreto sostegni, in modo da garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione, rendendo la didattica più inclusiva. Molti di questi strumenti digitali sono adoperati quotidianamente nei laboratori ma nessuno è conferito stabilmente ad una classe. Tutte le aule e i laboratori dei vari plessi dispongono di una connessione wifi. La scuola possiede 24 banchi modulari di forma trapezoidale la cui composizione e scomposizione ne consente il rapido adattamento alle esigenze didattiche e che si rivelano ora particolarmente adatti a riconfigurare un ambiente in modalità flessibile.

## **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.**

L'istituto, con i fondi del PNRR, intende realizzare 13 ambienti fisici di apprendimento innovativi suddivisi nei tre plessi; tali spazi avranno modalità ibrida. Le aule individuate saranno a disposizione di tutti i docenti e dei loro gruppi classe per svolgere esperienze di apprendimento attivo, alcune discipline specifiche, per la realizzazione di UdA multidisciplinari e trasversali secondo una turnazione calendarizzata. Nell'Istituto saranno allestiti tre ambienti dedicati all'approfondimento delle discipline scientifiche con microscopi digitali, serre idroponiche e kit per le STEM, essenziali per sviluppare creatività, problem-solving e un approccio pratico ed esperienziale alla conoscenza. Tre ambienti saranno destinati al CODING e alla ROBOTICA, attrezzati con alcuni kit base composti da robot educativi già assemblati o da assemblare e accessori per lo sviluppo del pensiero computazionale degli studenti. Tali strumenti sono finalizzati a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata sull'apprendimento collaborativo, multiliteracies e gamification. Tre aule linguistiche multimediali dotate di arredi mobili, piattaforme, software e strumenti saranno dedicate al potenziamento di L1 e L2 e all'alfabetizzazione di alunni NAI, in un'ottica inclusiva che favorisca esperienze interattive coinvolgenti che consentano agli alunni di esplorare, creare, collaborare in modo organizzato e dinamico sviluppando competenze linguistico-comunicative. Tre zone costituite da atrio, aule e parte dei corridoi, verranno destinate all'allestimento di biblioteche diffuse con arredi e tappeti morbidi, dispositivi di e-reading e piattaforme di prestito digitale, al fine di far apprezzare la lettura come mezzo di crescita culturale e contrastare la dispersione scolastica. Presso la scuola secondaria uno spazio sarà configurato in stile agorà, dotato di carrello con monitor touch, tribunette amovibili, scaffalature e sedute comode a scomparsa per agevolare lo svolgimento di attività di DEBATE al fine di favorire l'acquisizione della capacità di pensare in modo creativo e saper comunicare in modo efficace e dinamico.

**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 TEMATICA BIBLIOTECA / ANGOLO MORBIDO con rotazione delle classi	3	Digital board Licenza software Licenza prestito digitale Tablet/ipad a fruizione collettiva/PC	Arredi morbidi tappeti	Potenziare la letto-scrittura e la comprensione del testo. Sviluppare la scrittura creativa.
AULA TEMATICA DEBATE con rotazione delle classi	1	Digital board Carrello per digital board	Armadio/ scaffalatura a parete con pouf cubix	Sperimentare la metodologia Debate. Sviluppare la capacità di argomentare. Rispettare i diversi punti di vista. Migliorare la collaborazione.
AULA TEMATICA LINGUE con rotazione delle classi	3	Digital board Software ed applicativi linguistici e strumenti per l'ascolto Dispositivi tablet/ipad a fruizione collettiva	banchi modulari trapezoidali	Accrescere l'alfabetizzazione di alunni NAI. Potenziare le competenze multilinguistiche, favorendo un apprendimento attivo e partecipativo e sostenendo la

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				motivazione.
AULA TEMATICA STEM con rotazione delle classi	3	Digital board Microscopi digitali Software e app innovativi per la didattica digitale delle STEM Kit didattici per le discipline STEM Carrello scientifico Strumentazione digitale Serra idroponica Not	//	Incrementare attività esperienziali, laboratoriali e di tinkering. Sperimentare un apprendimento attivo e di ricerca. Migliorare le competenze logico matematiche Incoraggiare la collaborazione tra par
AULA TEMATICA ROBOTICA con rotazione delle classi	3	Digital board Kit robotici LEGO da assemblare Kit e moduli elettronici intelligenti e relativi accessori Repository contenuti digitali Robot didattici già assemblati Tablet/ipad /notebook ipad a fru	Tavolo per robot quadrato	Promuovere e sviluppare le competenze digitali. Sviluppare del pensiero computazionale. Implementare e migliorare le capacità di logica e analisi.

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

I nuovi ambienti di apprendimento serviranno a facilitare una partecipazione attiva, collaborativa e inclusiva da parte dei ragazzi e favoriranno maggiormente l'ascolto e la concentrazione. Le aule tematiche che si realizzeranno saranno caratterizzate da flessibilità e mobilità tali da modificare la configurazione esistente, sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche innovative adottate da ciascun docente (teal, debate, spaced learning, flipped classroom, ecc.). Le nuove tecnologie acquisite permetteranno di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale, attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti avranno l'opportunità di sperimentare un apprendimento attivo, svolgendo ricerche individualmente e in gruppo. Saranno potenziate le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso consapevole alle risorse multimediali per utilizzarle in modo sicuro e critico. L'innovazione degli ambienti di apprendimento mirerà a rapportarsi alle potenzialità individuali di ciascun alunno in modo da valorizzare le differenze per trasformarle in risorse, favorendo così l'inserimento degli alunni all'interno della realtà scolastica e il raggiungimento dell'autonomia nei suoi diversi aspetti. I nuovi ambienti, oltre ad avere un ruolo educativo, agiranno come mediatori sociali, creando nuove modalità di apprendimento e favorendo una didattica realmente inclusiva. Occorrono, infatti, non solo competenze tecnologiche e operative, ma anche competenze logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. Una delle sfide formative forse più impegnative che abbiamo davanti è quindi relativa allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazione complessa e strutturata, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale. Promuoveremo inoltre le interconnettività delle aule con altri spazi di apprendimento favorendo così l'inclusività, intesa come accessibilità per tutti e relazioni comunicative efficaci.

### **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'organizzazione degli spazi porterà una ristrutturazione delle conoscenze attraverso le metodologie didattiche innovative che aiuteranno a sviluppare competenze di interazione tra pari. Attraverso la Flipped si metterà in primo piano l'alunno e la personalizzazione del suo apprendimento nonché lo sviluppo di competenze comunicative, di autovalutazione, finalizzate a migliorare la consapevolezza culturale ed acquisire diversi linguaggi. Gli ambienti che si intende realizzare sono volti a valorizzare anche l'esperienza e le conoscenze degli studenti, ad attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità, a favorire l'esplorazione e la scoperta, a strutturare lo spazio in modo funzionale alle attività e a incoraggiare l'apprendimento collaborativo. All'interno delle aule dedicate alla robotica e alle STEM si promuoveranno attività didattiche per la prevenzione del divario di genere e per consolidare la consapevolezza e la riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche.

### **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

Team Digitale

### **Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione**

Il GOP è composto dal D.S., dall'animatore digitale, dai membri del team dell'innovazione, dalle FFSS e dal DSGA. Nella prima fase di stesura del progetto, il gruppo si riunirà una volta alla settimana per confrontarsi sulla pianificazione delle attività che riguardano i seguenti aspetti: la progettazione didattica basata su pedagogie innovative adeguate ai nuovi ambienti; la previsione delle misure di accompagnamento per l'utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici e la predisposizione degli ambienti di apprendimento. Il GOP intende, inoltre, diffondere le modalità di realizzazione del progetto attraverso il confronto con i colleghi e la pianificazione di un'adeguata formazione dei docenti sulle tecnologie innovative. Si individueranno poi le figure per l'attuazione del progetto nello specifico e per rendere tutti consapevoli delle trasformazioni in atto ed accogliere suggerimenti. Anche le famiglie ed il territorio sono informati e coinvolti, attraverso gli organi collegiali.

### **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**

La formazione dei docenti rappresenta per la didattica digitale una condizione indispensabile per l'utilizzo efficace degli ambienti di apprendimento innovativi che si realizzeranno. Le misure di accompagnamento mireranno pertanto a formare tutto il personale scolastico sull'utilizzo delle tecnologie digitali nei processi di apprendimento/insegnamento e sulle metodologie innovative, che l'Istituto attuerà in seguito all'adesione ad Avanguardie Educative. Si predisporranno percorsi formativi condivisi da tutti i docenti, con i fondi annuali destinati all'Animatore Digitale, strutturati sulla base del quadro di riferimento europeo delle competenze digitali. Inoltre ciascun docente avrà l'opportunità di implementare le proprie competenze attingendo alla piattaforma FUTURA, istituita dal MIUR, o attraverso la partecipazione a corsi organizzati da scuole POLO o da organizzazioni di rete e di scopo.

## 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	590

## 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	13	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%		58.122,72 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		19.374,24 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		9.687,12 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		9.687,12 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				96.871,20 €

## 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**  
27/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**  
Firma digitale del dirigente scolastico.