



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

I.C. 1 "SPINI VANONI" MORBEGNO

### Codice meccanografico

SOIC81700Q

### Città

MORBEGNO

### Provincia

SONDRIO

## Legale Rappresentante

### Nome

PIER LUIGI

### Cognome

LABBADIA

### Codice fiscale

LBBPLG67T23E527H

### Email

soic81700q@istruzione.it

### Telefono

0342610121

## Referente del progetto

### Nome

PIER LUIGI

### Cognome

LABBADIA

### Email

dirigente@ic1morbegno.edu.it

### Telefono

0342610121

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

F94D23000490006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-17060

#### Titolo progetto

"L'ambiente che educa". Allestimento di spazi innovativi per una didattica inclusiva.

#### Descrizione progetto

Con questo progetto intendiamo adottare una soluzione ibrida: intendiamo infatti rinnovare 11 ambienti dell'Istituto e creare 3 aule laboratoriali che integrino tecnologie e pedagogie innovative ad uso delle diverse classi della scuola Primaria e Secondaria. L'allestimento di 3 ambienti flessibili (un laboratorio linguistico, un atelier multisensoriale e un laboratorio informatico multidisciplinare) consentirà a un numero maggiore di studenti di accedere a spazi innovativi di apprendimento, nei quali ognuno avrà la possibilità di mettere in gioco le proprie potenzialità, anche e soprattutto in collaborazione con gli altri, ai fini di progredire nell'acquisizione delle competenze europee, quali: competenze digitale, tecnologica, sociali e civiche, l'imparare ad imparare, lo spirito di iniziativa e la comunicazione nella madrelingua e nella lingua straniera. All'interno di questi ambienti, inoltre, gli alunni con Bisogni Educativi Speciali avrebbero maggiori possibilità di veder valorizzate le proprie abilità, in un'ottica di inclusività. La presenza di questi laboratori, infine, costituirebbe il punto di partenza per intraprendere percorsi formativi rivolti soprattutto al personale docente non ancora formato, ai fini di incentivare l'utilizzo delle tecnologie nella quotidianità didattica. Il progetto sarà dunque volto all'acquisizione di nuove tecnologie e di arredi innovativi, partendo dalle dotazioni già in essere nell'istituto, acquisite grazie ai finanziamenti PON e PNSD precedenti. Completeremo la dotazione di base con alcune Digital board negli ambienti attualmente sprovvisti, che andranno ad integrare quelle già presenti nell'Istituto. Questa rivoluzione avrà impatto su tutto l'istituto. In questi spazi lavoreremo appunto su configurazioni flessibili e rimodulabili in modo da supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative. Le aule-laboratorio, indipendentemente da ogni setting disciplinare, saranno servite da una dotazione di dispositivi a disposizione di studenti e docenti. Indubbiamente la trasformazione fisica e virtuale degli spazi sosterrà l'apprendimento attivo e collaborativo degli alunni, promuoverà il loro benessere emotivo e favorirà le relazioni sociali. Tali nuovi ambienti saranno dotati di Digital board e PC Windows nonché di software specifici, ausili e tecnologie per l'accessibilità. Le soluzioni pensate in termini di hardware, software e ambienti serviranno per sostenere nuove metodologie e tecniche di apprendimento/insegnamento, per potenziare a largo raggio creatività, capacità di problem-solving e competenze disciplinari e per consolidare le abilità cognitive e metacognitive.

#### 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 I.C. abbiamo recentemente acquistato e installato, grazie al finanziamento PON Digital Board, didattica a distanza ecc... nelle classi e in alcuni spazi laboratoriali comuni dei plessi della scuola 25 Digital board. Grazie al PON Reti la connessione è stata potenziata in tutti i plessi dell'Istituto consentendo una copertura totale di ogni ambiente. Con il Bando PNSD STEM abbiamo acquistato dispositivi per la robotica educativa. Grazie ai finanziamenti erogati durante la pandemia la scuola si è dotata di un buon numero di devices (notebook), ma al momento di questi pochi risultano idonei per essere utilizzati durante la didattica poiché in comodato agli studenti. 10 aule dei plessi dell'Istituto sono ancora dotate di LIM che, però, al momento risultano obsolete e in parte non funzionanti e che, quindi, necessitano di essere sostituite. Tutte queste classi sono dotate anche di un notebook collegato alla LIM. Questi notebook risultano però obsoleti e andrebbero, quindi, sostituiti. Nello specifico, per quanto riguarda la scuola primaria, in uno degli ambienti da allestire, sono già presenti alcuni arredi, in particolare: banchi modulari e sedie, un carrello ricarica, 15 PC portatili, dei cubi morbidi. Alla scuola secondaria è presente un'aula informatica con 18 PC (che necessitano di essere sostituiti) connessi via cavo alla rete Internet e una stampante in bianco e nero. Gli spazi e le relative attrezzature devono però essere rinnovati. A disposizione dell'intero istituto sono presenti anche dei tablet, una stampante 3D, due tablet e 4 laptop. Inoltre, a disposizione per entrambi le scuole, abbiamo a disposizione materiali e strumenti per lo sviluppo delle STEAM quali LEGO, Blue Bot, Scanner 3D, kit per la robotica, droni, software specifici, visori per la realtà aumentata, document camera e telecamera 360. Tutte le aule e spazi sono cablati e c'è un efficiente servizio di rete internet a disposizione sia per la segreteria sia per la didattica. Alla S. P. abbiamo a disposizione 15 aule dotate di pc e Digital board da 65' e altre 8 aule in cui è presente una vecchia Lim con pc obsoleti che andrebbero sostituiti. Alla Scuola Secondaria, invece, abbiamo 10 aule con pc recenti e Digital Board da 65'. Abbiamo un solo per la custodia e la ricarica dei devices, ma risulta insufficiente. In questi ultimi anni la scuola ha adottato il sistema Google, e tutti gli alunni e i docenti possono accedere al cloud e a tutte le funzionalità con credenziali personali.

## 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.**

A seguito delle trasformazioni degli ambienti previsti, sarà possibile fare ricorso a metodologie didattiche innovative che consentano l'apprendimento attivo e collaborativo da parte degli studenti, anche attraverso l'uso delle tic, per rendere la didattica, a parità di efficacia, più coinvolgente e accattivante. Si intendono perseguire obiettivi formativi quali il benessere emotivo degli alunni e delle alunne e la competenza dell'imparare ad imparare. Per rispondere ai reali bisogni degli alunni e alle loro modalità di apprendimento rispettandone le potenzialità è necessario ricorrere ad una didattica inclusiva possibile solo predisponendo diverse e articolate modalità formative di insegnamento-apprendimento. Attraverso le innovazioni proposte sarà più facile quindi promuovere esperienze centrate sullo sviluppo delle competenze, flipped classroom, didattiche laboratoriali e cooperative, peer education... Gli spazi interessati dal rinnovamento saranno quindi caratterizzati da mobilità e flessibilità con possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Saranno spazi realmente inclusivi, in cui l'accessibilità agli strumenti sarà garantita per tutti gli alunni, attraverso l'acquisto di hardware e software specifici. L'utilizzo dei nuovi spazi verrà documentato e inserito all'interno delle progettazioni annuali con precisi riferimenti alle attività svolte ed alle metodologie utilizzate in modo da ampliare la condivisione di buone prassi e condividerne la loro realizzazione in ottica trasversale di sviluppo delle competenze. Come già dichiarato, si intendono allestire tre ambienti flessibili: 1 laboratorio linguistico, nel quale si possa apprendere meglio la propria L2. Pertanto tale ambiente sarà dedicato sia agli alunni di madrelingua italiana, sia agli alunni non italofoni; 1 atelier multisensoriale per far sperimentare i propri talenti e le proprie intelligenze multiple dando voce al proprio spirito di iniziativa. 1 lab. informatico nel quale bambini e ragazzi possano incrementare le proprie competenze digitali e tecnologiche nonché sperimentare anche altri linguaggi attraverso le TIC e 1 ambiente che saranno implementati e arricchiti di strumenti digitali (hardware e/o software) in maniera tale che docenti e studenti possano utilizzare e fruire di una didattica aumentata con le TIC particolarmente utile a favorire la motivazione all'apprendimento e lo spirito imprenditoriale.

**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.)
Laboratorio linguistico	1	Ambiente di app Digital board su carrello, sistema audio e cuffie personali professionali, software lingue multi utente e di gestione classe, sistema videoconferenza. Notebook e o pc desktop.	Arredi flessibili e modulari. Tavoli ignifughi e sedute ergonomiche.	Utilizzabile da tutti gli studenti del plesso. Possibilità di esercitare le abilità di speaking e listening e di fornire attività di supporto, rispondendo ai bisogni individuali di ciascun alunno.
Laboratorio informatico	1	Device, Digital board fissa e/o su carrello. Software e hardware, carrello ricarica.	Arredi flessibili e fissi.	Utilizzabile dagli studenti della Primaria e Secondaria per implementare l'uso delle tecnologie e favorire lo sviluppo di competenze interdisciplinari nonché potenziare le competenze digitali.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Atelier multisensoriale	1	Digital Board e accessori, Device, attrezzature stem, trolley per trasporto visori	arredi flessibili e carrelli per making. Scaffalature con cassettiper lego e kit arduino.	Supportare l'apprendimento esperienziale e laboratoriale. grazie alla possibilità di cambiare la configurazione in base alla didattica scelta.
Aula scolastica	7	Digital Board, accessori e software, tablet, notebook		Rendere le aule realmente inclusive grazie alla possibilità di integrare l'uso delle tic al quotidiano favorendo così gli stili di apprendimento di ognuno.
Aule interdisciplinari	4	Digital Board, accessori e software		Rendere le aule realmente inclusive grazie alla possibilità di integrare l'uso delle tic al quotidiano favorendo così gli stili di apprendimento di ognuno.

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

La riorganizzazione degli ambienti, il potenziamento delle dotazioni tecnologiche attraverso l'installazione di Digital board in tutti gli spazi, l'allestimento di aule STEAM e di aule laboratoriali multifunzionali, l'acquisto e utilizzo di software rappresentano interventi che sottendono una progettualità di ampio respiro in atto nell'istituto. Gli interventi previsti sosterranno le diverse modalità di apprendimento degli alunni e in tal senso le proposte didattiche saranno realmente dirette ad un maggior numero di alunni della classe, fruite con più consapevolezza e autonomia. Si prevede l'attuazione quotidiana di metodologie come il tutoring, il lavoro di gruppo e il Cooperative learning che necessitano (nella pluralità dei bisogni presenti nelle nostre classi) di ambienti, dispositivi e applicazioni che consentano forme di personalizzazione e uso diversificato di linguaggi e canali linguistici, verbali, non verbali... A tal fine risulta indispensabile sia lavorare in spazi che offrano un setting mutevole e in divenire, sia l'uso delle Digital board e di dispositivi mobili che possono ridurre le barriere costituite da attività svolte esclusivamente in modo frontale, poco laboratoriali, prive dell'uso di supporti digitali. Sotteso a questo c'è l'idea di una trasformazione profonda del "fare scuola": viene a scardinarsi l'impianto fisso e statico della classe dove l'apprendimento è destinato solo ad un numero ridotto di alunni perché le proposte omologate escludono la valorizzazione delle differenze. Una scuola innovativa in tal senso si indirizza in una progettazione non pensata in astratto ma destinata a tutti, affinché tutti possano fruirne e ciò realizza in modo tangibile e reale l'inclusione. L'uso delle Digital Board in classe e l'allestimento di aule multifunzionali sostengono la possibilità di convivenza negli stessi ambienti da parte di tutti gli alunni, anche in presenza di alunni con certificazioni di grave disabilità o neo-arrivati in Italia. I docenti si adopereranno per rivedere il curriculum d'istituto, includendo le tecnologie e la didattica digitale in modo trasversale a tutte le discipline e provvederanno ad attuare tale curriculum con coerenza promuovendo e sviluppando la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo, per arrivare a potenziare all'interno di ciascuna aula anche problem posing e problem solving.

### **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 interventi previsti andranno a sostenere le diverse modalità di apprendimento degli alunni attraverso le molteplici forme di proposta dei facilitatori universali. Le tecnologie acquisite, la strutturazione e l'uso degli spazi avranno quindi la funzione di favorire l'inclusione e la personalizzazione degli apprendimenti nonché valorizzare le eccellenze. Saranno favoriti in particolare lo sviluppo del problem solving e del pensiero critico con la finalità di andare a trasformare gli studenti da partecipanti passivi della tecnologia, a creatori attivi andando ad affinare mentalità e competenze tecnologiche. Lo spazio dedicato alle Stem andrà a cercare di colmare il divario ancora presente a livello Nazionale tra maschi e femmine: utilizzando la gamification, il cooperative learning e le potenzialità offerte dagli strumenti digitali si lavorerà infatti sull'autoefficacia e sulla motivazione all'apprendimento.

### **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 D.S. ha individuato il gruppo di lavoro composto da figure professionali indispensabili e con specifiche competenze e conoscenze sia in ambito tecnologico, ma soprattutto in ambito metodologico-didattico. Il gruppo di progettazione si è riunito e si incontrerà periodicamente, sia in presenza, sia on line, per affrontare i vari aspetti e condividere le decisioni legate alle fasi della progettazione; per raccogliere i dati relativi a spazi, arredi, attrezzature e dispositivi presenti a scuola, così da poter pensare alla realizzazione di ambienti in integrazione con ciò che già è presente nell'istituto. In questo modo si va a potenziare la realtà esistente, valorizzandola. Inoltre, il gruppo ha provveduto a raccogliere e analizzare varie proposte di allestimento degli ambienti, al fine di trovare quelle più funzionali alle necessità di alunni e insegnanti. Per quanto riguarda le infrastrutture di progetto consisteranno in fogli di lavoro condivisi, documenti di testo 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**

Una rivoluzione come questa ha bisogno di competenze diffuse: si prevede un momento di formazione iniziale allargato a tutto il personale e percorsi di formazione continua, sia esterna che interna. Verranno proposti corsi di formazione adeguati ai vari livelli di partenza di ciascuno. I componenti del gruppo di progettazione si impegneranno a seguire i colleghi e monitoreranno l'uso degli ambienti. Si proporrà l'adesione a gruppi tematici interni (per dipartimenti/ambiti o interdisciplinari) e/o adesione libera a comunità di pratiche costituite a livello territoriale e nazionale, nonché se se ne presentasse l'occasione anche internazionale. Inoltre, parte delle tecnologie individuate si basano su risorse formative per docenti e studenti messe liberamente a disposizione dai produttori: andremo a prevedere momenti di formazione, condivisione e confronto su questi materiali, rivolti sia ai docenti sia agli studenti stessi a partire dal prossimo anno, ma più intensamente dal 2024/25.

## 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	250

## 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	14	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%		78.458,27 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		19.864,56 €
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%		6.000,00 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				104.322,83 €

## 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.