



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 G.UNGARETTI

### Codice meccanografico

MIIC8E300X

### Città

MELZO

### Provincia

MILANO

## Legale Rappresentante

### Nome

STEFANIA

### Cognome

STRIGNANO

### Codice fiscale

STRSFN73A64C5140

### Email

stefania.strignano@gmail.com

### Telefono

3396779747

## Referente del progetto

### Nome

FRANCESCA

### Cognome

TESTA

### Email

fratesft@gmail.com

### Telefono

3381451484

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

H94D23000470006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-20847

#### Titolo progetto

#IlFuturoParteDaNoi!

#### Descrizione progetto

Il progetto mira a consolidare e potenziare l'Istituto Comprensivo "G. Ungaretti" di Melzo, nel suo ruolo di "laboratorio di innovazione", basato su una didattica individualizzata e flessibile e sulla personalizzazione dei piani di studio, sulla promozione di modalità di apprendimento non stereotipate ma dinamiche e coinvolgenti, particolarmente adatte al modello pedagogico da tempo assunto dall'Istituto. La visione adottata è quella di una scuola in cui a ogni studente viene data la possibilità di apprendere e dar prova del suo percorso di crescita in modo differente e personalizzato, sulla base delle sue inclinazioni, attitudini e modi di esprimersi, valorizzando i propri talenti. L'Istituto ha compiuto un passaggio dall'insegnamento trasmissivo all'apprendimento coinvolgente: iPad, droni, robot, green screen e realtà aumentata sono utilizzati ogni giorno, ma al centro del progetto non ci sono gli strumenti tecnologici, perché il lavoro principale è sulle metodologie didattiche e sull'organizzazione, il tutto all'insegna della creatività e del coinvolgimento attivo. In quest'ottica, con i fondi PNRR si interverrà nello specifico su 17 ambienti di apprendimento per la necessaria e continua implementazione della strumentazione. Tra questi si intendono attivare nuovi "Learning Center Stem", nel quale gli studenti utilizzeranno robot con un più alto profilo ingegneristico per migliorare la propria conoscenza delle discipline STEAM e appassionarsi sempre di più al mondo della robotica, della matematica, del coding e della programmazione. Al termine del percorso lo studente potrà accedere ad un esame per ottenere il Patentino STEM.

#### 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 quasi tutti gli ambienti sono dotati di digital board di ultima generazione , è presente una buona connettività interna; sono presenti devices e strumentazioni riconducibili a laboratori di making come la robotica educativa, il green screen, la stampante 3D.

## 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.**

Nell'ambito del Piano Scuola 4.0, il progetto si propone di consolidare la pratica didattica attraverso una ottimizzazione di spazi e strumenti già utilizzati quotidianamente da docenti e studenti. Tutto questo sarà possibile grazie all'integrazione di tecnologie avanzate, nuovi ambienti e nuovi modelli pedagogici che costituiranno i cardini di un progetto che migliorerà considerevolmente l'apprendimento degli studenti con particolare riferimento a tutte le discipline STEAM. Per quel che riguarda gli ambienti che si intendono realizzare, l'intervento interesserà aule di Making, Coding e Robotica. Le finalità didattiche ed educative di questi nuovi spazi riguardano la promozione della partecipazione consapevole, responsabile e autonoma degli studenti alle attività comuni, l'acquisizione di comportamenti volti all'accettazione, al rispetto, alla solidarietà verso l'altro nella comunità di appartenenza, l'acquisizione di conoscenze, competenze e capacità che li portino ad una formazione culturale tale da consentire loro di riflettere sulla realtà e orientarli positivamente verso valori quali la democrazia, la giustizia, il rispetto per l'ambiente. Si punterà inoltre ad aumentare la motivazione in tutti gli studenti, incrementare il successo scolastico, potenziare la funzione formativa della scuola collegandola con il territorio e facendo di essa un polo di aggregazione. Andremo a realizzare ambienti speciali a disposizione di tutte le classi dell'istituto, con devices mobili e set d'indirizzo e caratterizzanti (robotica educativa, kit di elettronica, soluzioni STEAM, strumenti per la creatività digitale) che saranno condivisi da studenti e docenti in base alle diverse esigenze ed obiettivi curricolari, funzionali ad un apprendimento mobile e attivo.

**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.)
Learning Center Stem	2	digital board, devices, robotica, stampante 3d, kit di elettronica	nessuno	Potenziare la conoscenza delle discipline STEM
Aule	15	devices e robotica educativa	nessuno	Potenziare percorsi di apprendimento creativi e personalizzati

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

La creazione di spazi dedicati unitamente alla nuova dotazione tecnologica prevista, creano il setting ideale perché le buone pratiche di insegnamento già attuate nella scuola, diventino il tratto connotante di una metodologia d'intervento ulteriormente nuova ed efficace. I docenti saranno sempre più in grado di guidare e gestire esperienze di Cooperative learning, di Debate, di laboratorio Maieutico e di Project based learning; questo consentirà agli studenti di entrambi gli ordini di scuola di progredire negli apprendimenti sviluppando al contempo le competenze trasversali, reputate ormai imprescindibili per uno sviluppo armonico della persona ed inserite a pieno titolo nelle competenze chiave europee per l'apprendimento permanente. Avere inoltre a disposizione spazi di apprendimento particolari e confortevoli, faciliterà l'utilizzo della chunked lesson, consentendo ai docenti di creare, al bisogno, moduli di lavoro brevi ed incisivi che andranno a integrare la lezione frontale e permetteranno agli studenti di ottimizzare i propri tempi di attenzione.

## **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.**

Il progetto è guidato da alcuni principi riconducibili all'Universal Design. Nelle pratiche educative e nelle strategie didattiche progettate si parte da un cambiamento di prospettiva inclusivo: creare le condizioni adatte alle differenti abilità al contrario della prospettiva di integrazione in cui viene messo a disposizione uno strumento per compensare un deficit. Le tecnologie e la creazione funzionale degli spazi andranno a potenziare l'inclusione mantenendo l'attenzione sullo studente nella sua unicità: in quest'ottica il superamento del divario di genere, i bisogni educativi speciali e, più in generale, il tema dell'inclusione si focalizzano sulle differenze negli apprendimenti, le potenzialità tecnologiche e le buone pratiche didattiche. Il valore aggiunto del progetto è utilizzare diversi codici comunicativi grazie alla tecnologia e a molteplici modalità di coinvolgimento nei differenti setting proposti.

### **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 gruppo di progettazione definisce innanzitutto quali sono i punti di forza e le criticità strumentali dell'istituto partendo dall'analisi della situazione (rilevazione dei bisogni). Va poi ad elencare le priorità nell'ordine degli interventi e valuta le caratteristiche che il progetto dovrà avere a seconda dell'ordine di scuola.

### **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

Il progetto prevede l'erogazione di cicli formativi volti ad aumentare le competenze dei docenti nell'uso di tecnologie e metodologie innovative, declinate nel miglior modo possibile nella pratica didattica quotidiana. Un'attenzione particolare verrà dedicata a creare coordinate interdisciplinari che, anche grazie alla tecnologia, indirizzino docenti e studenti verso apprendimenti non vincolati da saperi settoriali. Gli interventi verranno rivolti, grazie alle risorse interne, anche ai docenti neoimmessi e a tempo determinato.

## 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	17	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%		110.656,71 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		0,00 €
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%		12.295,19 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				122.951,90 €

## 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.