



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

TREVIGLIO "GROSSI"

### Codice meccanografico

BGIC8AD00P

### Città

TREVIGLIO

### Provincia

BERGAMO

## Legale Rappresentante

### Nome

ANNALISA

### Cognome

SETTIMIO

### Codice fiscale

STTNLS65P41C632C

### Email

bgic8ad00p@istruzione.it

### Telefono

0363 48125

## Referente del progetto

### Nome

ANNALISA

### Cognome

SETTIMIO

### Email

bgic8ad00p@istruzione.it

### Telefono

0363 48125

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

I74D22003800006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-19698

#### Titolo progetto

Oltre l'aula: il mondo dentro la scuola

#### Descrizione progetto

Il progetto " Oltre l'aula: il mondo dentro la scuola" mira alla promozione dell'attuazione di percorsi educativi nei quali la tecnologia digitale diventa un elemento pervasivo della didattica anche grazie alla realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi secondo una soluzione ibrida ovvero composta da aule fisse e ambienti comuni. Nella Scuola primaria, gli ambienti innovativi saranno costituiti da aule fisse con arredi modulari, tavoli flessibili e multifunzione per permettere una integrazione delle tecnologie digitali nella didattica curricolare e da spazi comuni arricchiti e implementati nei quali gli alunni svolgeranno particolari attività didattiche a rotazione. Nello specifico si interverrà sulle classi che inizieranno la sperimentazione del Modello Scuola Senza Zaino, per poi avere un impatto graduale su tutte le altre. Nella Scuola secondaria saranno realizzati ambienti innovativi a tema e/o disciplinari che verranno utilizzati dalle classi a rotazione; essi saranno dotati di arredi flessibili, strumentazioni digitali, piattaforme virtuali al fine di favorire una didattica attiva, collaborativa, hands-on e immersiva. I dispositivi personali che verranno acquistati arricchiranno la dotazione già in possesso, in modo da garantire un'ampia diffusione delle tecnologie dando priorità ai soggetti più fragili, con bisogni educativi speciali e/o a rischio di dispersione. Il progetto si pone in sinergia con il percorso innovativo avviato negli anni precedenti con i finanziamenti ai progetti relativi ai PON e PNSD e intende realizzare un ecosistema didattico, inclusivo e laboratoriale, in cui ogni studente possa implementare il pensiero critico, computazionale, divergente, creativo e le competenze inerenti alla media literacy. Pertanto, in entrambi gli ordini di scuola, i nuovi setting educativi saranno permeati da pratiche didattiche innovative, ispirate ai recenti modelli pedagogici. Le metodologie didattiche come IBSE, Problem solving, PBS, Peer tutoring, Digital Storytelling, Coding, Robotica, Gamification, Debate e tinkering trasformeranno l'aula in un'officina didattica, in cui si attuano attività esperienziali e costruttive delle conoscenze. Gli alunni saranno responsabili della tenuta e cura dei nuovi ambienti, nonché della regolamentazione condivisa per il loro utilizzo. Le assemblee tra gli alunni saranno momenti importanti per riflettere sul rispetto del bene comune, contribuendo quindi all'educazione di una cittadinanza attiva e consapevole. Significativa sarà l'organizzazione flessibile degli studenti, in plenaria e in gruppi, dove l'insegnante diviene facilitatore, tutor ed organizzatore del percorso.

#### 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 sono presenti 32 Digital Board associati ad altrettanti computer, 11 tablet e 7 ipad, 3 aule con arredi modulari e flessibili. Tale dotazione verrà inserita nei nuovi ambienti di apprendimento dove gli spazi fisici verranno riorganizzati in modo flessibile, modulare e inclusivo facendo assumere un setting funzionale alle diverse attività e progettualità didattiche che vedono gli studenti impegnati non solo nella fruizione individuale o collettiva, ma soprattutto nella ricerca e nel confronto, nella rielaborazione e creazione di contenuti attraverso l'uso di linguaggi digitali. Le differenti azioni permetteranno di creare ambienti di apprendimento che garantiscono il successo formativo di ogni singolo studente e soprattutto di coloro che manifestano fragilità e bisogni educativi speciali e si pongono come strumenti per la prevenzione alla dispersione scolastica.

## 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.**

Il progetto "Oltre l'aula: il mondo dentro la scuola" mira alla realizzazione di ambienti innovativi secondo una soluzione ibrida, composta da aule fisse e ambienti comuni, nei quali la tecnologia digitale diventa un elemento pervasivo della didattica. Nella Scuola primaria, gli ambienti innovativi saranno costituiti da aule fisse con arredi modulari, tavoli flessibili e multifunzione per permettere una integrazione delle tecnologie digitali nella didattica curricolare e da spazi comuni arricchiti e implementati, nei quali gli alunni svolgeranno le attività didattiche a rotazione. Nella Scuola secondaria saranno realizzati ambienti innovativi che verranno utilizzati dalle classi a rotazione; essi saranno dotati di arredi flessibili, strumentazioni digitali, piattaforme virtuali al fine di favorire una didattica attiva, collaborativa, hands-on e immersiva. I dispositivi personali che verranno acquistati arricchiranno la dotazione già in possesso, in modo da garantire un'ampia diffusione delle tecnologie, dando priorità ai soggetti con bisogni educativi speciali e/o a rischio di dispersione. Il progetto si pone in sinergia con il percorso innovativo avviato negli anni precedenti grazie ai finanziamenti relativi ai PON e PNSD. L'obiettivo è quello di realizzare un ecosistema didattico inclusivo in cui ogni studente possa diventare un cittadino consapevole sviluppando il pensiero critico, computazionale, divergente, creativo... La finalità è quella di permettere al discente l'acquisizione di quegli strumenti e competenze fondamentali per un apprendimento permanente. Gli alunni saranno responsabili della tenuta e cura dei nuovi ambienti, nonché della regolamentazione condivisa per il loro utilizzo. Le assemblee tra gli alunni saranno momenti importanti per riflettere sul rispetto del bene comune, contribuendo quindi all'educazione di una cittadinanza attiva e consapevole. Significativa sarà l'organizzazione flessibile degli studenti, in plenaria e in gruppi, dove l'insegnante diviene facilitatore, tutor ed organizzatore del percorso.

**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 SZ DIGITALIZZATE	6	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch, tavoli multifunzione e dispositivi individuali per l'utilizzo di contenuti educativi multimediali.	Ambiente di apprendimento polifunzionale del gruppo-classe caratterizzato da arredi modulari e aree tematiche accessibili ed inclusive.	Favorire l'acquisizione di competenze interconnesse in modo autonomo e responsabile attraverso l'uso consapevole delle tecnologie digitali.
AMBIENTE DIGITAL STORYTELLING	2	Ambiente di apprendimento dotato di digital board con attrezzature e piattaforme con contenuti dedicati alla narrazione digitale con la tecnica del visual learning.	Ambiente di apprendimento da realizzare con gli arredi pre-esistenti ma con diversa configurazione.	Promuovere l'acquisizione di competenze interdisciplinari ed interpersonali attraverso la attivazione di percorsi di scrittura creativa e Digital storytelling.
AMBIENTE STEM	3	Ambiente di apprendimentoSTEM connesso in rete, con strumentali digitali per percorsi di matematica, coding e robotica educativa.	Ambiente di apprendimento da realizzare con gli arredi pre-esistenti ma con diversa configurazione.	Promuovere percorsi di coding e robotica educativa in un'ottica multidisciplinare per lo sviluppo delle abilità logiche e del pensiero computazionale.
AMBIENTE FABLAB DI MAKING	3	Ambiente di apprendimento Fablab digitale connesso in rete dove poter sperimentare attività di making e tinkering ed artigianato digitale.	Ambiente di apprendimento da realizzare con gli arredi pre-esistenti ma con diversa configurazione.	Sviluppare il pensiero logico e creativo attraverso l'applicazione del ciclo Think-Make-Improve coinvolgendo gli alunni nelle fasi di progettazione, realizzazione e verifica del processo.
AULE TEMATICHE LINGUISTICHE	6	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch e dispositivi individuali per l'utilizzo di risorse educative multimediali per l'apprendimento delle lingue (madre, straniera, italiano L2	Ambiente di apprendimento polifunzionale accessibile ed inclusivo da realizzare con gli arredi pre-esistenti ma con diversa configurazione	Favorire l'acquisizione delle competenze linguistiche e letterarie attraverso un uso consapevole delle tecnologie digitali anche con l'utilizzo del visual learning.
BIBLIOTECA	1	Biblioteca flessibile dotata di	Ambiente di	Promuovere il piacere alla

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
DIGITALE		attrezzature e piattaforme digitali con contenuti educativi multimediali che utilizzano anche linguaggi immersivi	apprendimento da realizzare con angoli tematici e spazi comunità	lettura e percorsi di ricerca cooperativi attraverso un uso consapevole delle tecnologie digitali
AMBIENTE STEAM	1	Ambiente di apprendimento dotato di digital board, dispositivi individuali e piattaforme con contenuti educativi multimediali nel campo dell'arte e della tecnologia .	Ambiente di apprendimento da realizzare con gli arredi pre-esistenti ma con diversa configurazione.	Promuovere l'acquisizione delle competenze nel campo artistico attraverso l'utilizzo di strumentazioni digitali anche in modalità immersiva.
AMBIENTI VIRTUALI PER L'APPRENDIMENTO	2	Ambiente di apprendimento dotato di digital board, piattaforme con contenuti educativi dover poter svolgere attività disciplinari e interdisciplinari anche in modalità immersiva	Ambiente di apprendimento da realizzare con gli arredi pre-esistenti ma con diversa configurazione.	Promuovere l'acquisizione di competenze disciplinari e interdisciplinari attraverso il coinvolgimento multisensoriale al fine di innalzare le soglie motivazionali all'apprendimento.

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

Il processo che si intende attuare è in piena relazione con le priorità individuate nel RAV dell'istituto che dedica particolare attenzione all'innovazione metodologico-didattica e alla rivisitazione del setting educativo in piena coerenza con quanto previsto nel Piano Scuola 4.0. I nuovi ambienti di apprendimento, per le peculiari caratteristiche di cui saranno dotati, permetteranno di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Nella Scuola primaria verrà privilegiato l'Approccio Globale al Curricolo del Modello di Scuola Senza Zaino, in cui l'ambiente, inteso sia come setting educativo sia come comunità, costituisce un valore fondamentale ed ispiratore della didattica. All'interno di questo nuovo approccio metodologico è prevista l'integrazione delle tecnologie digitali. Nella Scuola secondaria si privilegerà un approccio basato su una didattica per ambienti di apprendimento e i nuovi setting educativi saranno permeati da pratiche didattiche innovative, ispirate ai recenti modelli pedagogici. Le metodologie didattiche come Problem solving, PBS, Peer tutoring, Digital Storytelling, Coding, Robotica, Gamification, Debate e tinkering trasformeranno l'aula in un'officina didattica, in cui si pongono in essere attività esperienziali e costruttive delle conoscenze. Nell'ottica di un curriculum verticale, le metodologie didattiche che verranno proposte mireranno a promuovere l'organizzazione di attività basate sull'indagine, sulla rilevazione e comprensione di fenomeni naturali e scientifici, sulla progettazione ed elaborazione di artefatti che prenderanno vita in realtà naturali (ambienti fisici) ed artificiali. In tal modo, i linguaggi propri della matematica, delle scienze, della tecnologia, dell'ingegneria e della programmazione cosiddette STEM oltrepassano il proprio confine pervadendo quelli delle Digital Humanities. L'inter-connettività di tutti gli spazi di apprendimento e l'inclusività, intesa come accessibilità per tutti alle risorse e ai contenuti innovativi e virtuali, costituiranno il focus del processo innovativo che verrà promosso all'interno dell'istituto.

### **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 di apprendimento innovativi si configurano come spazi interattivi, flessibili e polifunzionali, pensati per offrire eque opportunità formative, rispondere a bisogni differenti e facilitare attività didattiche diversificate. I docenti potranno strutturare percorsi didattici personalizzati alternando momenti individuali e di gruppo. Verranno realizzati ambienti accoglienti in cui lo studente si sentirà incoraggiato ad assumere ruoli attivi superando le proprie fragilità. Una particolare attenzione verrà dedicata alla parità di genere soprattutto per innalzare la motivazione all'apprendimento delle STEM nelle alunne, spesso meno inclini a questo tipo di disciplina.

### **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 lavoro, ha individuato i profili delle figure professionali necessarie per il gruppo di progetto. Esso sarà composto da docenti con competenze diverse, tecniche e pedagogiche, cosicché da costituire una vera e propria comunità di pratica. Saranno programmati alcuni incontri di dipartimento, sia orizzontali sia verticali, in modo che i percorsi innovativi da intraprendere siano condivisi anche al fine di promuovere la creazione di un senso di appartenenza forte alla scuola. Il gruppo di lavoro ha già effettuato una ricognizione delle attrezzature digitali, arredi e materiali didattici in possesso nella scuola ed ha organizzato momenti formali di incontro per la condivisione delle scelte educative da intraprendere. Per l'organizzazione e la gestione delle attività vengono utilizzati cloud, documenti di testo, videoconferenze e un calendario condiviso. In caso di particolari professionalità non presenti nella scuola si procederà con avviso pubblico secondo la normativa.

### **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**

È prevista una formazione iniziale sull'Approccio Globale al Curricolo nella Scuola primaria e sulla Didattica per ambienti di apprendimento nella Scuola secondaria. Verrà ulteriormente incentivata la partecipazione ai corsi proposti dalla piattaforma Scuola Futura e dalle Scuole Polo, nonché ad esperienze di confronto con altre realtà scolastiche. Verrà realizzato un repository per raccogliere best practice messe a disposizione dei docenti, chiamati a mettere in campo le proprie competenze e ad essere parte attiva del processo di formazione ed innovazione. La linea del modello didattico sarà condivisa e perseguita tramite formazione continua e incontri di programmazione calendarizzati. La disseminazione e la messa in comune delle esperienze avverranno anche attraverso attività di mentoring e tutoring. La documentazione generativa sarà un elemento fondante del processo innovativo anche al fine di costruire una comunità di pratiche basata sulla condivisione delle conoscenze.

## 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	24	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%		107.303,49 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		35.767,82 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		17.883,91 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		17.883,91 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				178.839,13 €

## 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.