



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 VILLA CORTESE

### Codice meccanografico

MIIC8DK00T

### Città

VILLA CORTESE

### Provincia

MILANO

## Legale Rappresentante

### Nome

ANTONINO

### Cognome

DE LORENZO

### Codice fiscale

DLRNNN69T30H224H

### Email

dirigente@icvillacortese.edu.it

### Telefono

0331431069

## Referente del progetto

### Nome

Antonino

### Cognome

De Lorenzo

### Email

dirigente@icvillacortese.edu.it

### Telefono

0331431069

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

G74D23000680006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-22974

#### Titolo progetto

Digitalizzi\_Amo una scuola Inclusiva

#### Descrizione progetto

L'idea del progetto del nostro istituto nasce dalla prioritaria necessità di ampliare le occasioni di apprendimento, cercando di raggiungere un numero sempre più crescente di alunni, avvicinandosi alle loro molteplici intelligenze e ai loro variegati bisogni. Già da alcuni anni la nostra scuola ha osservato e riconosciuto le potenzialità della didattica laboratoriale, utilizzando diversi strumenti e metodologie innovative che ponessero al centro gli studenti. L'intenzione dunque sarà quella di arricchire e amplificare questa concezione didattica ed accogliere nuove modalità di fare scuola ogni giorno. Nella pianificazione si creeranno spazi flessibili che permettano a docenti e discenti di usare conoscenze, abilità e capacità personali in diverse occasioni di apprendimento, non più vincolati alla lezione di tipo frontale-trasmissivo. Si potrà lavorare sulle competenze disciplinari "attive": il problem solving, così come le abilità di comunicare, dibattere e di lavorare in team. Si renderà l'apprendimento più coinvolgente, motivante, attivo e partecipativo. Attraverso il potenziamento della digitalizzazione degli ambienti scolastici si avrà la possibilità di accedere a nuove risorse che faciliteranno la personalizzazione e l'individualizzazione degli apprendimenti, riuscendo così a diventare una scuola di senso per tutti.

#### 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.).**

Attualmente nel plesso G. Pincirolì di Villa Cortese sono presenti 12 classi per un totale di 246 alunni. Vi sono 9 Digital Board sulle 12 classi esistenti e 1 notebook. In quattro classi sono presenti anche 1 dispositivo per il sostegno. Le rimanenti 3 sono dotate di LIM con proiettore. Gli altri spazi disponibili sono i 6 laboratori (video, biblioteca, 2 di sostegno, potenziamento, informatica) dotati di LIM con proiettore; nell'aula informatica dotata di 22 PC Desktop, 5 notebook e 2 stampanti (multifunzione laser B/N e laser a colori). Infine, per l'inclusione e il coding, la scuola dispone di una licenza per la CAA e 6 robot Lego Education e 1 BlueBot. Nel plesso S.G. Bosco di Dairago sono presenti 15 classi per un totale di 299 alunni. Vi sono 9 Digital Board sulle 15 classi esistenti e 2 dispositivi (1 notebook di classe e 1 per sostegno). Le rimanenti 6 sono dotate di LIM con proiettore. Gli altri spazi disponibili sono i 4 laboratori (video, biblioteca, sostegno e pre-post scuola) dotati di LIM con proiettore e nel plesso è presente l'aula informatica dotata di 24 PC Desktop e due stampanti (multifunzione laser B/N e laser a colori). Infine, per il coding, la scuola dispone di 1 Lego Education e 1 BlueBot. Nel plesso Anna Frank di Dairago sono presenti 10 classi per un totale di 188 alunni. Vi sono 10 Digital Board sulle 10 classi esistenti e 1 notebook di classe. Gli altri spazi disponibili sono i 4 laboratori (informatica, musica, manuale e arte) dotati di LIM con proiettore. L'aula informatica è dotata di 23 PC connessi con Multipoint ad un PC Server per i docenti e 5 computer portatili. Nell'aula d'arte sono presenti 1 stampante 3D e 1 kit da 8 visori Piko G2 4K. Infine, per il coding, la scuola dispone di 1 Lego Education. Nel plesso Giovanni XXIII di Villa Cortese sono presenti 11 classi per un totale di 219 alunni. Vi sono 11 Digital Board sulle 11 classi esistenti e 1 notebook di classe. Gli altri spazi disponibili sono i 4 laboratori (tecnologia, manuale, arte e scienze) dotati di LIM con proiettore. L'aula informatica è dotata di monitor interattivo digitale, 24 PC connessi con Multipoint ad un PC Server per i docenti e 1 PC Desktop. Nell'aula di tecnologia è presente 1 stampante 3D e in quella di arte 1 kit da 8 visori Piko G2 4K. Nei quattro plessi è presente la connettività tramite Wi-Fi, in corso di potenziamento grazie al Piano Scuola Connessa. L'istituto da circa 10 anni ha adottato la piattaforma didattica Google Workspace.

## 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 nostro istituto presenta quattro plessi con due gradi di scuola (Primaria e Secondaria). La progettazione, pertanto, presenterà delle differenze nate dai diversi bisogni ed esigenze della popolazione scolastica. Nella scuola primaria si è scelto in primo luogo di migliorare lo spazio della Biblioteca Scolastica, creando uno spazio educativo finalizzato sia alla promozione della lettura e della letteratura, per formare lettori appassionati ed autonomi, sia all'acquisizione delle abilità di scrittura e di ricerca, anche alla luce dei risultati INVALSI degli ultimi tre anni e seguendo il percorso degli alunni anche a posteriori del primo ciclo di istruzione. Si tratta, pertanto di un progetto che unisca le buone pratiche del passato con quelle di oggi, con l'utilizzo di strumenti digitali che possano creare un ambiente educativo di community of learners (comunità di "apprendenti" ovvero comunità per l'apprendimento). Nella secondaria, invece, al fine di creare una connessione esplicita tra le diverse discipline per raggiungere la crescita culturale e il progresso sociale di ogni studente, si realizzeranno laboratori digitali flessibili con l'utilizzo di software didattici specifici. Nei quattro plessi, comunque, emerge la necessità di potenziare gli strumenti steam e, pertanto, si allestiranno anche quattro atelier che permetteranno ai docenti di proporre esperienze concrete in cui utilizzare le più recenti e funzionali metodologie del cooperative learning e della flipped classroom, con gli strumenti digitali, con cui gli alunni saranno motivati a costruire il loro percorso di apprendimento. È evidente che tale percorso è trasversale a tutte le discipline ed è parte integrante dei curricula per competenze, favorisce l'apprendimento personalizzato ed individuale ed è alla base dei processi di inclusività. Infine si prevede altresì l'ammodernamento dei dispositivi delle classi dotati di LIM con le nuove Digital Board, al fine di garantire le medesime risorse per tutti gli studenti.

### **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 FLESSIBILE CON TECNOLOGIE DIGITALI INTEGRATE	9	Ambiente integrato con digital board, sistema audio dedicato, connettività, con applicazioni e dispositivi di classe.	sarà prevista una riorganizzazione degli spazi esistenti, cambiando la configurazione dell'aula al bisogno;	Aggiornamento dei precedenti dispositivi interattivi presenti nelle classi, al fine di coinvolgere tutta la popolazione scolastica all'utilizzo delle medesime risorse tecnologiche.
AULA TEMATICA DELLA LETTO-SCRITTURA	2	Ambiente integrato con carrello completo di dispositivi STEAM, dispositivi informatici e di monitor touch interattivi su carrello, con formazione e licenza disponibile per studenti e docenti	saranno necessari arredi innovativi flessibili, modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Prevedere anche strutture ergonomiche che incentivino la posizione di lettura di ipertesti .	Predisposizione un ambiente inclusivo nel quale viene agevolata la letto-scrittura. iche del passato con quelle di oggi: l'installazione di un ambiente
AMBIENTE MOBILE STEAM	2	Ambienti mobili a disposizione di 16 classi, comprensivo di carrello completo di dispositivi STEAM, dispositivi informatici e di monitor touch interattivi.	sarà prevista una riorganizzazione degli spazi esistenti, cambiando la configurazione dell'aula al bisogno.	Creazione di ambienti innovativi e flessibili, nel quale sarà possibile adottare diverse metodologie didattiche, con l'impiego dei mezzi STEAM.
ATELIER FLESSIBILE STEAM	4	Ambiente integrato con carrello di ricarica completo di dispositivi informatici e di monitor touch interattivi, con software e applicazioni dedicati alle diverse discipline.	Saranno necessari arredi innovativi flessibili e modulari per configurare l'aula secondo le metodologie laboratoriali attive.	Organizzazione di un atelier con tecnologie STEAM che garantisca l'acquisizione e il potenziamento di tutte le competenze disciplinari e interdisciplinari, ma soprattutto di quelle trasversali.
AMBIENTE INCLUSIVO DI ISTITUTO	48	Licenza disponibile per tutti gli studenti ed insegnanti di scrittura e lettura facilitata per la durata di tre anni	Si prevede la riorganizzazione degli spazi con arredi disponibili	Attenzione agli studenti e personalizzazione della didattica con strumenti disponibili su dispositivi individuali e di classe

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

Con questo tipo di progettazione, il nostro istituto vuole potenziare il ruolo preponderante dei luoghi didattici. L'ambiente non è più, però, solo quello spaziale, ma anche relazionale, in cui si sviluppa il ragionamento e si potenzia la personalizzazione dell'apprendimento che viene definito "situato" in quanto collegato alle dinamiche, al contesto di appartenenza e, perciò, alle discipline di riferimento. Le aule saranno arredate e completamente riorganizzate dai singoli insegnanti, per permettere l'allestimento di atelier ad hoc e rimodulati in base alle materie affrontate. Spostandosi da una configurazione all'altra i ragazzi cambiano banco, compagno e modalità di occupare lo spazio a seconda della disposizione che ciascun docente ha assegnato alla propria aula-laboratorio. Gli alunni assumono pertanto un ruolo attivo nel fare scuola, nel personalizzare le aule e nell'essere partecipi ad attività che spesso partono da loro. In questi spazi, pertanto, gli alunni coopereranno sia nella riuscita di un compito sia nell'affinare strategie per imparare e comprendere meglio, attuando processi di co-costruzione della conoscenza (cooperative learning e metapprendimento). In questo modo si favorirà non solo la conquista di abilità cognitive e metacognitive, ma si consentirà di esercitare la collaborazione in dimensione affettivo-emozionale e relazionale, tra pari, docenti ed esperti. Garantendo spazi flessibili, in un'ottica laboratoriale, inoltre, si potrà riorganizzare meglio i tempi di realizzazione delle attività proposte e, perciò, potenziare nuovi approcci didattici, come la classe capovolta o flipped classroom. In questo modo ci si avvicinerà all'idea di organizzare una scuola che sia una palestra di apprendimenti, in cui gli studenti possano fare buon uso delle loro competenze e sperimentare in maniera significativa, concreta le conoscenze apprese anticipatamente a casa.

### **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.**

La progettazione di spazi così come ideati garantirà delle possibilità di rimodulare e gestire i luoghi d'apprendimento adattandoli ai bisogni degli alunni nelle diverse situazioni scolastiche. Tale aspetto unitamente all'utilizzo di strumenti digitali offrirà un ventaglio di opportunità con cui garantire il diritto all'istruzione e i necessari supporti agli alunni BES, favorendo il successo scolastico e prevenendo i blocchi nell'apprendimento, agevolando la piena integrazione sociale e culturale. L'utilizzo di più dispositivi tecnologici permetterà, ad esempio, di incrementare il bagaglio di risorse coinvolte nell'apprendimento e potenziamento dell'italiano L2, accompagnando e affiancando il numero sempre più crescente di alunni NAI e stranieri, facilitando il loro processo di accoglienza e inserimento nei nostri plessi. Tale riorganizzazione aiuterà ad interagire con le diverse intelligenze che compongono le nostre classi, così da ridurre i disagi sia formativi sia emozionali.

### **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**

Per delineare una progettazione funzionale e rispondente alle necessità dell'istituto, il team di lavoro ha dapprima seguito webinar informativi ed esplicativi, al fine di leggere le diverse sfaccettature del Piano Scuola 4.0 e conoscerne le reali potenzialità. Successivamente nei diversi incontri di pianificazione, lo staff ha allestito una ricognizione delle risorse esistenti così da comprendere quali fossero le esigenze del nostro istituto. Si è conseguentemente passati all'individuazione delle priorità e delle tempistiche, attraverso la creazione di una mappa dei bisogni dei quattro plessi, considerando sia parole e vissuti della popolazione scolastica sia i punti fondamentali del PTOF. In alcuni momenti il gruppo di lavoro si è avvalso anche della consulenza di alcuni esperti esterni, specialisti in TIC e in allestimenti di laboratori didattici 3.0, per effettuare una valutazione delle spese previste.

### 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

Al fine di utilizzare pienamente e significativamente le risorse pensate e promosse dal PNRR, diventerà prioritario incentivare l'informazione e la formazione del corpo docenti sulla transizione digitale e la relativa applicazione alle metodologie didattiche, indispensabili per migliorare le competenze professionali degli insegnanti e accelerare l'innovazione del sistema scolastico. Si auspica, inoltre, che tale formazione possa diventare l'occasione per allenare buone pratiche digitali, come, ad esempio, la creazione di piattaforme di materiali condivisi, in cui gli insegnanti possano editare e pubblicare i propri contributi, arricchendo così l'offerta formativa e l'identità del nostro Istituto.

## 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	25	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%		142.795,47 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		21.512,99 €
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%		18.256,49 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			182.564,95 €	

## 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**

23/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.