



Ministero dell'Istruzione e del Merito  
Unità di missione per il Piano nazionale di ripresa e resilienza



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU



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 G. TARRA

### Codice meccanografico

MIIC8DL00N

### Città

BUSTO GAROLFO

### Provincia

MILANO

## Legale Rappresentante

### Nome

MARIA ASSUNTA

### Cognome

LATTUCA

### Codice fiscale

LTTMSS78M59G317X

### Email

miic8dl00n@istruzione.it

### Telefono

0331569087

## Referente del progetto

### Nome

Federica

### Cognome

Cassis

### Email

federica.cassis@posta.istruzione.it

### Telefono

0331569087

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

F74D23000340006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-15786

#### Titolo progetto

Innova...Menti

#### Descrizione progetto

L'istituto comprensivo statale "Tarra" intende organizzare ambienti di apprendimento inclusivi, flessibili, collaborativi, e tecnologici per consentire a tutti gli studenti non solo di migliorare abilità e competenze in vari campi, dalle scienze alle lingue, dalla matematica alle materie umanistiche, all'arte e alla musica, all'espressività corporea e dei sentimenti ma anche di raggiungere obiettivi educativi personalizzati operando in ambienti interattivi, cooperativi, socializzanti, in cui gli studenti possano lavorare insieme, imparando anche un uso critico e consapevole delle tecnologie e del digitale. Per rendere la didattica inclusiva ed efficace, l'istituto si propone di superare la metodologia frontale del distacco e della separazione che, trasmettendo semplicemente concetti a studenti che ascoltano o prendono appunti, favorisce gli alunni più dotati, ma non garantisce l'apprendimento di tutti. Si intende, altresì, promuovere a livello generalizzato di istituto l'adozione di prassi, metodologie e strategie didattiche in cui il docente svolge la funzione di guida, regista, mediatore, consulente, ricercatore, leader educativo (e non semplicemente dispensatore di saperi) e gli allievi diventano parte attiva del proprio processo di apprendimento in un setting d'aula condiviso nell'organizzazione degli spazi ("zone di apprendimento"), dei tempi e delle attività da svolgere insieme. Il progetto prevede quindi la realizzazione di 22 aule "ibride", attraverso l'implementazione della strumentazione tecnologica e delle risorse materiali già presenti nel contesto scolastico, in un'ottica di condivisione delle scelte progettuali ed esecutive con tutti gli attori sociali e territoriali coinvolti, a livello interno ed esterno, in particolare con l'amministrazione comunale con cui è stato sottoscritto un patto educativo di comunità. Viene prevista la realizzazione di aule innovative per lo sviluppo, l'approfondimento e l'ampliamento del curriculum, con particolare riguardo alle competenze digitali degli studenti da sviluppare attraverso la scelta professionale di nuove metodologie e strategie didattiche attive quali la flipped classroom (la classe capovolta), l'apprendimento cooperativo, la peer education, lo Storytelling e il Digital Storytelling, il debate, il Project Based Learning e il Problem Based Learning, il Phenomenon Based Learning, il tinkering, il role playing ecc. La finalità generale del Progetto è realizzare ambienti di apprendimento che possano fondere le potenzialità educative e didattiche degli spazi fisici concepiti in modo innovativo e degli ambienti digitali per favorire l'apprendimento attivo, collaborativo, significativo ed efficace, rispondente cioè alle esigenze della società contemporanea e alle sue sfide. Si intende, dunque, procedere ad innovare lo spazio in funzione del conseguimento di abilità cognitive e metacognitive, sociali ed emotive allestendo ambienti fisici di apprendimento sicuri e accoglienti, caratterizzati da arredi mobili, modulari e scrivibili, che permettano un maggior grado di flessibilità per consentire una rapida riconfigurazione dell'aula nella quale sono presenti monitor interattivi, dispositivi digitali per gli studenti con connessione wifi, piattaforme cloud, tecnologia di esperienza immersiva, superfici di proiezione, collegamento con gli ambienti virtuali per la possibile fruizione a distanza di attività formative.

#### Data inizio progetto prevista

01/03/2023

#### 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.).**

Il gruppo PNRR, individuato in collegio ed allargato al Dsga e ad un AA, ha promosso una ricognizione degli spazi e delle dotazioni esistenti. Plesso Scuola secondaria di primo grado Caccia Aule Dotazioni 15 aule curricolari 9 con Lim e 6 con monitor e relativo pc Aula ex 3F Lim e relativo pc, videoproiettore Aula Arte monitor Promethean 2 Aule Musica 1 con proiettore e relativo pc e piano digitale, una sola con pc Laboratorio informatica con 25 postazioni pc, con proiettore interattivo e licenze Office per ogni pc, 1 stampante laser Laboratorio atelier creativo 24 banchi modulari, 1 monitor, 9 Chromebook, 40-50 tablet, 8 mini robot Mblock, 1 robot grande Mblock, 4 kit ROBOTICA Ted education Aula scienze Niente digitale Plesso primaria Ferrazzi Cova Aule Dotazioni 5 aule curricolari Lim o monitor e relativo pc Aula sussidi Lim Laboratorio informatica 9 postazioni Pc, 2 stampanti laser, 12 PRO-BOT, 1 monitor Aula docenti 6 PC portatili, 3 chromebook, 9 tablet Plesso primaria Tarra Aule Dotazioni 14 aule curricolari 5 Lim, 8 monitor (4 Samsung + 4 Promethean), 1 monitor con relativi pc Aula ex 5 C monitor e relativo pc Aula Musica Lim e relativo pc Laboratorio informatica 19 postazioni pc, 1 stampante Aula docenti 1 postazione PC e 1 stampante Aula Guzzi Maino Monitor Promethean con carrello + pc Aula Ex Segreteria 2 PC e 1 stampante, 1 Carrello per tablet con ricarica e 36 Tablet, 5 Chromebook, 10 PC notebook, 16 pc W10 PRO, 3 Notebook HP, 7 Pro Bot, 7 Bee-bot + ricarica, 3 tastiere Keyboard Plesso primaria Mentasti Aule Dotazioni 10 aule curricolari 6 con Lim e 4 con monitor e relativo pc Laboratorio informatica 19 postazioni PC, 11 PC portatili, 17 tablet, 1 stampante laser 1 stampante 3D Aula sussidi 5 Bee bot con ricarica, 6 pro bot Biblioteca Niente digitale Aula musica Niente digitale

## 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 prevede la trasformazione e l'allestimento di circa 25 aule(+del 50% delle aule presenti nei plessi delle scuole primarie e secondaria di primo grado) in ambienti che consentano di svolgere attività di apprendimento innovative ed inclusive nel rispetto del processo di crescita di ciascun alunno. Saranno potenziate le aule e le dotazioni esistenti, saranno allestite aule tematiche fruibili da tutti gli studenti del plesso/istituto in un'ottica di maggiore interazione e partecipazione di tutti i soggetti coinvolti per renderli progressivamente capaci di gestire l'innovazione e il cambiamento che stiamo apportando al "modo" di fare scuola ed apprendere. Si prevede di creare ambienti con arredi leggeri, flessibili, componibili, e all'occorrenza "morbidi" in grado di supportare ogni esigenza della didattica innovativa e favorire l'interazione tra gruppi di lavoro. Anche il colore, le luci e l'acustica nelle aule tematiche saranno migliorati per avere un ruolo fondamentale nella percezione visiva e tattile dell'area di apprendimento che dovrà apparire accogliente, sicura e stimolante. Il Progetto prevede, in linea di massima i seguenti allestimenti. Scuola secondaria di I grado Caccia: - allestire l'atrio con arredi mobili innovativi e funzionali; - trasformare l'aula di scienze in STEM & GREEN con strument.ni, software e arredi; - potenziare dispositivi e strumentazioni /apparecchiature mobili ad uso di tutti gli studenti; - aula sensoriale con finalità inclusiva, dedicata agli studenti con BES e particolare "fragilità" - Aula Creatività - arricchire e innovare con strumentazioni digitali di produzione e diffusione del suono le 2 aule di musica. Scuola primaria Don Mentasti: - biblioteca digitale; - potenziare i dispositivi digitali e le strumentazioni /apparecchiature mobili ad uso di tutti gli alunni. Scuola primaria Tarra: - aula immersiva; - potenziare i dispositivi digitali e le strumentazioni /apparecchiature mobili ad uso di tutti gli alunni. Scuola primaria Ferrazzi Cova: - allestire una nuova aula multimediale con strumentazioni, dotazioni informatiche, software e arredi; - potenziare i dispositivi digitali e le strumentazioni /apparecchiature mobili ad uso di tutti gli alunni. Il progetto di innovazione sistemica consentirà di individualizzare e personalizzare, utilizzare più codici comunicativi, aumentare la motivazione e promuovere apprendimento significativo, lavorare per progetti, obiettivi e dare senso concreto alle proprie azioni.

**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 STEM & GREEN	1	monitor interattivo con pc, microscopio zoom con telecamera, cristalleria scientifica	mobili contenitori, arredi modulari	promuovere le competenze scientifiche
aula multimediale	1	dispositivi digitali, monitor interattivo, licenze e software	arredi modulari, armadietti	promuovere le competenze digitali e sociali
aule di musica	2	Software e impianto audio, monitor interattivo con pc e strumenti musicali digitali	contenitore per le strumentazioni digitali	creare suoni e musiche nuove, promuovere la creatività e le competenze espressive e sociali

<b>Denominazione ambiente (max 200 car.)</b>	<b>Numero</b>	<b>Dotazioni digitali (max 200 car.)</b>	<b>Arredi (max 200 car.)</b>	<b>Finalità didattiche (max 200 car.)</b>
aula relax e multisensoriale	1	PC, Monitor / proiettore	sedute confortevoli	promozione del benessere ed equilibrio personale
aula immersiva	1	PC, lim touch video camera di contenuti virtuali, cloud per i contenuti digitali	sedute confortevoli	interazione e partecipazione nei processi formativi e promozione delle competenze digitali e di consapevolezza del rapporto realtà virtuale/reale
atrio accogliente	1	monitor interattivo	Pouf di diverse forme e misure	promuovere l'accoglienza ed il benessere a scuola
biblioteca multimediale	1	monitor interattivo e piattaforma didattica digitale	pouf e arredi modulari	promozione della lettura e delle abilità espressive, delle competenze disciplinari e sociali
aule fisse	16	piattaforma, licenze, e dispositivi digitali con connessione wifi e monitor interattivi mobili	arredi modulari	promuovere l'apprendimento inclusivi, cooperativo e innovativo e la consapevolezza di vivere una realtà "on life"
aula Creatività	1	dispositivi, risorse e piattaforma digitali, monito interattivo	tavoli collaborativi, arredi specifici per l'aula	promuovere la creatività e le competenze espressive e sociali

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

Il Progetto messo in campo dall'ICS Tarra, per come richiesto dal Piano nazionale e dagli orientamenti europei, ha l'obiettivo non tanto e non solo di acquistare nuovi dispositivi e nuove strumentazioni ma soprattutto di sviluppare e promuovere una visione sistemica ed ecologica del processo di istruzione/apprendimento, partendo dalla consapevolezza della complessità delle relazioni che intercorrono tra gli elementi del fenomeno tecnologico e digitale e la dimensione pedagogica, sociale e culturale. Lo sforzo è quello di trasformare la nostra scuola digitale che stiamo implementando in una scuola "onlife", che si pone in continuità con una società fondata sull'apprendimento, una scuola centrale nell'evoluzione della società verso contesti e stili di vita profondamente diversi che richiedono specifiche competenze per gestire consapevolmente una nuova realtà, una realtà mista (fisica e digitale). I nuovi ambienti di apprendimento saranno allestiti e gestiti in modo da essere rinvenibili nel territorio, nei luoghi di lavoro e di vita sociale ed avranno un approccio formativo continuo lungo tutto l'arco della vita delle persone. La realizzazione dei nuovi ambienti permetterà di sperimentare ed attivare metodologie didattiche "integrate" per lo sviluppo e il potenziamento delle competenze disciplinari e trasversali, garantendo un coinvolgimento totale degli alunni, non solo per quanto riguarda l'acquisizione del "sapere", ma anche e soprattutto per ciò che attiene alla maturazione delle competenze spendibili ("saper essere") nella realtà contemporanea. L'esperienza diretta e la partecipazione attiva degli studenti nell'organizzazione dello spazio articolato per zone di apprendimento ed obiettivi formativi sarà occasione per realizzare dei veri e propri compiti di realtà quotidiani e sarà inoltre lo stimolo per rendere piacevole l'apprendimento ed includere in modo efficace coloro che manifestano difficoltà nei metodi di apprendimento tradizionali. L'innovazione nel processo di apprendimento, fondato sull'integrazione degli spazi fisici e digitali, non prescindere da una indispensabile riflessione e rivisitazione del curriculum di istituto, con particolare riguardo al curriculum digitale dello studente, alla mobilità internazionale e alla maturazione delle competenze sociali e civiche adeguate alla società contemporanea e alle sue sfide.

### **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'innovazione sistemica (spazi, tempi e metodologie didattiche) richiederà uno sguardo pedagogico "consapevole e rinnovato" all'insegna dell'inclusione di tutti e di ciascuno e un approccio secondo il paradigma della "specialità" ed "unicità" della persona per orientare pensieri e pratiche educative e didattiche in un'ottica di sviluppo globale, il benessere personale, l'orientamento, la "vita indipendente", l'uguaglianza dei diritti di apprendimento e il senso di appartenenza, di partecipazione, il sentirsi protagonista in un mondo veloce e complesso come quello di oggi. Le attività saranno multimediali e multicanali con piattaforme, dispositivi, applicazioni, programmi e servizi che facilitino e personalizzino l'apprendimento al servizio dei diversi stili di apprendimento. L'uso consapevole del digitale, per tutti i soggetti coinvolti, sarà lo strumento per superare le disparità, abbattere gli stereotipi di genere e favorire la partecipazione delle ragazze allo studio delle STEM.

### **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, costituito in collegio ed allargato a due figure amministrative (DSGA e AA) si è riunito periodicamente da ottobre secondo convocazione del D.S. e si è fatto carico di effettuare la ricognizione degli spazi e delle dotazioni esistenti in tutto l'IC. Il gruppo esteso ha individuato un gruppo ristretto di coordinamento guidato dal DS, costituito dai due collaboratori del DS (coincidono con due referenti di plesso), il DSGA, l'animatore, una FS alle tecnologie (coincide con una referente di plesso), il referente dell'inclusione e la responsabile di un plesso di scuola primaria "decentrato" rispetto alla sede centrale. Il gruppo ristretto ha elaborato e coordinato i risultati di ricerche, formazione in rete, sondaggi, consultazioni interne (con moduli google) di tutte le componenti scolastiche (alunni, genitori, personale) per giungere, nella maniera più condivisa possibile, alla progettazione degli ambienti di apprendimento che si intende allestire.

### 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

I nuovi ambienti "misti" richiederanno l'implementazione della formazione di insegnanti competenti nel realizzare attività didattiche coinvolgenti, motivanti e significative. Saranno, pertanto, promosse ed attivate iniziative di formazione e aggiornamento del personale scolastico, anche in rete e su FUTURA, sulle innovazioni metodologiche e didattiche, sull'utilizzo delle nuove strumentazioni affinché, attraverso la creazione di spazi fisici e digitali innovativi e la loro corretta fruizione, si ottengano i risultati attesi in ordine al potenziamento dell'apprendimento e allo sviluppo di competenze cognitive, digitali, sociali ed emotive degli studenti. Attraverso il coordinamento del DS e del gruppo di lavoro / staff, i docenti faranno ricerca ed innovazione per una efficace costruzione di ambienti di apprendimento in cui si attivino tecniche, metodologie e relazioni che coinvolgano studenti e famiglie per attivare un'ecosistema di apprendimento e di integrazione del territorio.

## 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	900

## 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	22	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%		104.755,12 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		32.787,17 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		10.000,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		16.393,58 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			163.935,87 €	

## 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.