



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



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU

**FUTURA**  
PNRR ISTRUZIONE

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

I.C. ALBAVILLA

### Codice meccanografico

COIC816005

### Città

ALBAVILLA

### Provincia

COMO

## Legale Rappresentante

### Nome

FLAVIO

### Cognome

PAVONI

### Codice fiscale

PVNFLV59T08C933G

### Email

dirigente.pavoni@ictavernerio.edu.it

### Telefono

031 627404

## Referente del progetto

### Nome

Carlotta

### Cognome

Colombo

### Email

carlotta.colombo@icalbavilla.edu.it

### Telefono

031 627404

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

G74D22007190006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-15755

#### Titolo progetto

"Una scuola per tutt@, cittadin@ di oggi pronti al domani."

#### Descrizione progetto

Grazie ai fondi PNRR Next Generation Classroom il nostro Istituto è pronto a rivoluzionare la didattica e la sua configurazione, passando ad una metodologia basata su ambienti di apprendimento innovativi, optando per una soluzione ibrida. Tutti i nostri plessi saranno toccati dall'intervento. Nelle scuole primarie gli alunni avranno a disposizione alcuni ambienti di apprendimento fissi ed altri tematici. Per la scuola secondaria si realizzeranno e/o trasformeranno gli ambienti di apprendimenti in base al dipartimento disciplinare e/o alla metodologia didattica. Nella sede di via Porro, ad Albavilla, è prevista la realizzazione di un ambiente di apprendimento esterno NATURA 4.0 in linea a quanto previsto nel PTOF, sezione RiGenerazione Scuola. Tutti gli ambienti di apprendimento saranno inclusivi e centrati a ridurre i divari economici, sociali, culturali e/o di genere e al raggiungimento delle competenze dei Cittadini del XXI° sec. Serviranno a favorire l'apprendimento attivo e collaborativo di studenti e studentesse, la collaborazione e l'interazione fra studenti e docenti, la motivazione ad apprendere, il benessere emotivo, il peer learning, lo sviluppo di problem solving, l'inclusione e la personalizzazione della didattica. Contribuiranno a consolidare abilità cognitive e metacognitive (come pensiero critico e creativo, imparare ad imparare, autoregolazione),abilità sociali ed emotive (empatia, autoefficacia, responsabilità e collaborazione) e abilità pratiche e fisiche (soprattutto connesse all'uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale). Il nostro Istituto si avvale della piattaforma Google Suite Workspace for Education e nella nostra didattica quotidiana, è prassi la fruizione di contenuti in ambiente virtuale e digitale. Tutte le aule, allo stato attuale, sono fornite di sistema per l'apprendimento virtuale, nelle poche dove mancano le LIM e/o Digital Board le andremo ad implementare così come aumenteremo il parco dei device a disposizione degli studenti. E' bene sottolineare che la nostra scuola ha introdotto la metodologia BYOD, in quest'anno scolastico. Prevediamo l'adozione di software e strumentazioni specifici per i vari ambienti, ma continueremo a promuovere l'utilizzo di Open Source in un'ottica di visione democratica e di continuità tra l'apprendimento a scuola e quello domestico. Per quanto riguarda gli arredamenti utilizzeremo quelli già a disposizione perché prevedono la possibilità di vari setting aula, ma in alcuni dei nuovi ambienti che andremo a realizzare inseriremo arredamenti innovativi e inclusivi. Cercheremo di rendere ogni ambiente confortevole per il benessere dei nostri ragazzi e attento all'ambiente.

#### 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.).**

Tutti plessi del nostro Istituto sono connessi alla rete grazie ai finanziamenti Reti Lan-Wlan. Nel plesso di Albavilla, nella scuola secondaria è presente un laboratorio linguistico, dotato di 26 postazioni studenti e realizzato con il finanziamento FESR AMBIENTI DIGITALI. A disposizione degli studenti vi sono 30 Notebook acquistati durante emergenza pandemica grazie al finanziamento FESR SMART CLASS. Quasi tutte le aule dell'Istituto sono dotate di Digital Board, acquistate con FESR DIGITAL BOARD, alcune aule della primaria di Orsenigo sono dotate di LIM, solo pochissime aule risultano sprovviste delle precedenti. Nel plesso di Albavilla, scuola secondaria, è presente un ambiente finanziato con i fondi ATELIER SCIENTIFICO. Il nostro Istituto utilizza il Registro Elettronico e la Segreteria 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.**

Al nostro Istituto è stato assegnato un target per la realizzazione di 15 ambienti di apprendimento innovativi. È stato deciso di ripartire il target nella seguente modalità: 2 scuola primaria di Orsenigo, 4 primaria di Albavilla, 8 scuola secondaria e un ambiente condiviso outdoor, nella sede di via Porro, ad Albavilla, è prevista la realizzazione di un ambiente di apprendimento esterno NATURA 4.0 in linea a quanto previsto nel PTOF, sezione RiGenerazione Scuola. Tutti gli ambienti di apprendimento saranno inclusivi e centrati a ridurre i divari economici, sociali, culturali e/o di genere e al raggiungimento delle competenze dei Cittadini del XXI° sec. Serviranno a favorire l'apprendimento attivo e collaborativo di studenti e studentesse, la collaborazione e l'interazione fra studenti e docenti, la motivazione ad apprendere, il benessere emotivo, il peer learning, lo sviluppo di problem solving, l'inclusione e la personalizzazione della didattica. Contribuiranno a consolidare abilità cognitive e metacognitive, abilità sociali ed emotive e abilità pratiche e fisiche. Tutte le aule, allo stato attuale, sono fornite di sistema per l'apprendimento virtuale, nelle poche dove mancano le LIM e/o Digital Board le andremo ad implementare così come aumenteremo il parco dei device a disposizione degli studenti. È bene sottolineare che la nostra scuola ha introdotto la metodologia BYOD, in quest'anno scolastico. Prevediamo l'adozione di software e strumentazioni specifici per i vari ambienti.

**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)**

<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>
Primaria Orsenigo Ambiente ibrido "Sperimentare e conoscere per un futuro migliore"	1	Digital Board -Microscopio digitale	Banchi trapezoidali modulari con sedie	Sviluppo del pensiero critico e divergente.
Primaria Orsenigo Ambiente ibrido "Il futuro è nelle nostre MANI"	1	DigitalBoard, Webcam, macchine fotografiche digitali con schede,tavolette grafiche stampante 3d, stampante laser a colori.		Sviluppo del pensiero critico e divergente.
Secondaria Albavilla "Da Lascaux all'Arte 4.0".	1	Smart Document Camera, stampante a colori, tablet, tavolette grafiche. Software di elaborazione grafica/video e AR (Realtà aumentata).	Tavoloni pieghevoli, sgabelli impilabili, libreria a nido d'ape.	consolidare le competenze di cittadinanza e digitali, implementare l'autostima degli studenti, ridurre il divario di genere presente ancora nel mondo dell'arte.
Secondaria Albavilla " Musica per tutti 4.0"	1	Notebook, software specifici, strumenti musicali digitali		romuovere l'apprendimento attivo e collaborativo, consolidare le competenze di cittadinanza e digitali, implementare l'autostima degli studenti.
Secondaria ambiente ibrido "N@TI Digitali, cittadini del mondo"	1	Smart document camera,notebook, software dedicati, carrello pc.	Banchi modulari e sedie impilabili. Libreria a nido d'ape.	Promuovere l'apprendimento attivo e collaborativo, consolidare le competenze di cittadinanza e digitali, implementare l'autostima degli studenti.
Secondaria ambiente dedicato "STEM Space"	1	Notebook, tablet, microscopio digitale, lenti per trasformare i cellulari BYOD in microscopi.	Armadio con serratura. Tavoli collaborativi ripiegabili, sgabelli ergonomici impilabili	romuove l'inclusività nello studio del coding, della robotica educativa e del tinkering, attraverso le attività esperienziali e laboratoriali. Ridurre il divario di genere nelle discipline STEM.
Secondaria ambiente "Lettura e scrittura creativa"	1	e-reader, notebook, stampante, biblioteca digitale, software, tastiere semplificate.	banchi modulari, sgabelli impilabili, libreria a nido d'ape.	Promuovere la lettura e la scrittura creativa, lo storytelling, il debate.

<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>
Secondaria aula flessibile STEM	1	Science Bus, tablet, software AR, smart document camera		Sviluppare le abilità di problem solving e lo spirito di iniziativa degli studenti.
Secondaria aula ibrida "Tanti stili di apprendimento"	1	Notebook, e-reader, software, tastiere semplificate,	pouf o cuscini morbidi, sedie impilabili, stampante, cuffie.	Promuovere l'apprendimento attivo e collaborativo, consolidare le competenze di cittadinanza e digitali, implementare l'autostima degli studenti.
Ambiente di Istituto ambiente ibrido outdoor "Natura e Micromondi 4.0"	1	fototrappole, stereoscopico binoculare per LIM, sonde per rilevare temperatura acqua, composizione chimica; stazione metereologica wireless.	Hotel per insetti. Stagno con pannelli fotovoltaici. Tavoloni da esterno.	Implementare le conoscenze digitali, green e civiche-ambientali, favorire l'apprendimento peer to peer.
Ambiente inclusivo di Istituto	1	Software specifici		personalizzazione della didattica con strumenti disponibili su dispositivi individuali e per gruppi di alunni
Primaria ambiente ibrido "Welcome to Italy"	1	monitor touch su carrello, sistema audio e cuffie personali professionali, software lingue multi utente e di gestione classe, sistema videoconferenza.	Pouf o cuscini morbidi in materiale ignifugo e sanificabile Sedie impilabili e banchi monoposto.	sperimentare nuove modalità di apprendimento e di relazione tra piccoli gruppi, tra il singolo e il gruppo, creare nuove comunità d'apprendimento inclusive
Primaria ambiente ibrido "Cittadini nel metaverso"	1	Notebook, software, penne digitali		Favorire l'esplorazione del metaverso mediante apprendimento interattivo
Primaria ambiente ibrido "Se faccio imparo"	1	Software specifici, penne digitali		Creare uno spazio inclusivo dove gli alunni possano sperimentare attivamente il mondo dell'arte, creare immagini digitali/presentazioni/ cartoon/ poster/immagini interattive
Primaria Ambiente ibrido "Aula Immersiva"	1	Parete immersiva modulabile, tablet, software specifico	Pouf o cuscini morbidi in materiale, sedie impilabili.	Creare uno spazio inclusivo dove gli alunni - grazie alla video proiezione immersiva - possono immergersi nei contenuti e interagire con i materiali didattici usando le dita e le penne digitali.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Ambiente Linguistico di Istituto	1	Digital Board, software, webcam		Potenziare le competenze linguistiche comunitarie, favorire l'apprendimento attivo e collaborativo

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

In base alle azioni messe in atto cambieremo in modo abbastanza radicale la configurazione delle nostre aule e della nostra organizzazione scuola. Infatti le nostre aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, con possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Gli studenti ruoteranno nelle aule, cambiando di ora in ora l'ambiente di apprendimento e di conseguenza anche l'orario sarà rielaborato per gestirne la complessità. Il fatto di muoversi da un ambiente di apprendimento all'altro, cambiando quindi aula, docente e metodologie, consentirà ai ragazzi un momento di stacco e una maggior concentrazione per affrontare l'ora successiva. L'implementazione delle tecnologie, permetterà di promuovere e sviluppare, ulteriormente, la didattica esperienziale, inclusiva, attività cooperative e collaborative, potenziare le competenze digitali, sociali e civiche.

### **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 che si intendono realizzare sono volti a supportare la personalizzazione dell'esperienza d'apprendimento, favorendo l'inclusività, intesa quest'ultima anche come partecipazione democratica di accesso alla tecnologia e alla rete. Le tecnologie prescelte per le aule promuovono le metodologie didattiche incentrate sullo studente, rendendolo partecipe e promotore attivo del suo apprendimento, favorendo la collaborazione tra pari, implementando le competenze digitali, sociali e civiche. Verranno promosse attività per la prevenzione del divario di genere, come inserito nel PTOF, per consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche, grazie anche alla robotica, il tinkering e la gamification.

### **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 sarà costituito dal Dirigente scolastico in qualità di rappresentante legale dell'Istituto, dalla DSGA, personale ATA e dalle seguenti figure professionali: l'Animatore Digitale, la FS PTOF PNRR, i docenti componenti dello STAFF, il referente di Istituto per gli alunni con BES e un tecnico per il collaudo. I componenti del gruppo saranno portavoce delle proposte condivise dai docenti dell'Istituto nei momenti collegiali e avranno cura di far sì che la spinta innovativa implementi il senso di appartenenza e la cultura organizzativa della scuola. Il gruppo alternerà momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici anche a distanza, condividendo le risorse e la progettazione mediante fogli di lavoro, documenti di testo, videoconferenze e calendario dei processi.

### 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

Adottando le strategie intraprese con l'Azione 1 Next Generation Classroom prevederemo un'azione massiva di formazione iniziale allargata a tutto il personale dell'istituto e poi lungo tutto il progetto percorsi di formazione e aggiornamento continui, sia esterni che interni, per tutti i docenti della scuola, sulla base del Piano Annuale di Formazione. Prevederemo momenti di condivisione di pratiche tra docenti dell'Istituto, Scuole di Rete e le famiglie.

## 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	593

## 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	15	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%		67.064,69 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		22.354,89 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		11.177,44 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		11.177,44 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			111.774,46 €	

## 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.