



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. BAGNOLO MELLA

### Codice meccanografico

BSIC844003

### Città

BAGNOLO MELLA

### Provincia

BRESCIA

## Legale Rappresentante

### Nome

RITA

### Cognome

SCAGLIA

### Codice fiscale

SCGRTI62L51B157N

### Email

dirigente@bagnoloscuole.edu.it

### Telefono

0306821272

## Referente del progetto

### Nome

DORETTA

### Cognome

PAZIENZA

### Email

pazienza.doretta@bagnoloscuole.edu.it

### Telefono

0306821272

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

D64D22004470006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-16874

#### Titolo progetto

Ambient...azione & Innova...menti

#### Descrizione progetto

Come si evince dal titolo del progetto il nostro Istituto Comprensivo intende trasformare ed implementare, nei due plessi di scuola primaria ed in quello della scuola secondaria di primo grado, alcune aule già esistenti in ambienti innovativi di apprendimento nei quali gli alunni/studenti possano apprendere in modo attivo sperimentando, collaborando e confrontandosi tra loro con l'utilizzo di metodologie innovative ed attività inclusive. Con la presente linea di investimento del PNRR, la scuola potrà finalmente compiere un salto di qualità nell'ambito di strutture, tecnologia e, conseguentemente, formazione. Gli obiettivi ambiziosi del piano si svilupperanno su più assi di investimento e la possibilità di trasformare le aule tradizionali in ambienti innovativi e stimolanti, con la realizzazione di spazi polifunzionali orientati alla creatività, è il primo passo per supportare nuovi modi di insegnare, apprendere e valutare. La sfida che la scuola raccoglie è quella dello spazio come terzo educatore, nella convinzione che la qualità degli ambienti vada di pari passo con la qualità degli apprendimenti: grazie alle tecnologie digitali che sfruttano le opportunità offerte da ICT e nuovi linguaggi, si sosterrà l'innovazione didattica-metodologica con la realizzazione di idee volte a rivoluzionare l'organizzazione del Tempo e dello Spazio del fare scuola. La possibilità di utilizzare i fondi anche per arredi ed adattamenti edilizi permetterà a questa istituzione scolastica di predisporre ambienti innovativi, accoglienti ed allo stesso tempo esteticamente pregevoli. I nuovi ambienti, realizzati con gli appositi fondi, saranno utilizzati da almeno il 50% delle classi dell'istituto. Un piano di formazione ad hoc affiancherà tale innovazione, focalizzandosi su metodologie come digital storytelling, flipped classroom, didattica immersiva, coding e robotica, con l'ausilio degli strumenti più all'avanguardia (app, strumenti di programmazione). L'ausilio, utile ma non invasivo, della tecnologia, consentirà di adottare e sperimentare metodologie basate sulla cooperazione e sulla condivisione di risorse, al fine di sviluppare ed applicare buone pratiche che coinvolgano non soltanto i docenti, ma anche gli studenti e in generale la comunità scolastica.

#### 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.).**

La scuola è dotata di attrezzature tecnologiche ed arredi che in parte sono stati riqualificati grazie ai fondi pervenuti a seguito della pandemia e del piano REACT-EU. Allo stato attuale, quasi tutti gli ambienti di apprendimento sono dotati di TouchScreen dotati di OPS Android che consentono, nelle classi dove essi sono presenti, di svolgere lezioni supportate dalla Google Workspace dell'Istituto: tali strumenti creano "un'appendice" della classe in ambito digitale, utilissima anche per comunicazioni, scambio di appunti, attività di recupero/revisione dei contenuti, Meet collaborativi tra studenti, con e senza docenti. Gli ambienti-classe così concepiti hanno permesso agli studenti, già nel periodo più difficile della pandemia da Covid, di seguire quotidianamente le lezioni da remoto. L'Istituto, pertanto, ha necessità di sostituire dispositivi obsoleti come computer, notebook, tablet che sono, da anni, strumenti di supporto alla didattica. La scuola dispone, infatti, di laboratori da rinnovare nonché di un ambiente di apprendimento STEM realizzati entrambi con fondi PNSD.

## **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.**

L'allestimento degli ambienti innovativi, previsto con i fondi del PNRR Piano Scuola 4.0, permetterà di realizzare spazi polifunzionali ed immersivi dove sarà possibile attuare quelle metodologie didattiche che consentiranno il raggiungimento dei traguardi del PECUP e delle competenze-chiave europee per gli studenti, diventati protagonisti attivi e coinvolti nelle azioni. Interventi previsti: - Installazione di Touch Screen nelle aule in cui essi non sono presenti: l'acquisto permette di completare la precedente fornitura di Touch Screen ottenuta grazie al progetto PON FESR Circolare n. 28966 del 06-09-2021; - Ambienti immersivi, specifici per le diverse discipline (in particolare, Geografia, Matematica, Storia, Scienze) che ogni singola classe, a rotazione e settimanalmente, potrà utilizzare per approfondimenti ed attività laboratoriali collaborative; - Arredi funzionali all'allestimento di ambienti innovativi per trasformare le aule tradizionali da spazi "anonimi" a spazi "emozionali"; - Carrelli con alimentazione per dispositivi a bordo, completi di n. 25 dispositivi per permettere lezioni digitali interattive; - Spazio polifunzionale corredato da software immersivo; l'ambiente sarà realizzato con arredi e tecnologie di diversa tipologia: computer dotati di cuffia/microfono, kit di coding e/o making per migliorare le abilità nell'ambito del pensiero computazionale e della robotica educativa; - Aula creativa per grafica digitale, con arredi e tecnologia adeguati (computer, software dedicati); - Tinteggiatura e realizzazione di graffiti motivazionali all'interno degli 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)**

| Denominazione ambiente (max 200 car.) | Numero | Dotazioni digitali (max 200 car.)         | Arredi (max 200 car.) | Finalità didattiche (max 200 car.) |
|---------------------------------------|--------|---|-----------------------|------------------------------------|
| Tutte le classi                       | 22     | Software immersivo per attività in realtà |                       | Svolgere attività                  |

| Denominazione ambiente (max 200 car.) | Numero | Dotazioni digitali (max 200 car.)  | Arredi (max 200 car.)                        | Finalità didattiche (max 200 car.)                |
|---------------------------------------|--------|--|--|---|
|                                       |        | aumentata.   |  | interattive con supporto didattico digitale.      |
| Aula creativa per grafica             | 1      | Computer, software   | Tavoli e contenitori                         | Sviluppo di competenze digitali in ambito grafico |
| Ambiente immersivo                    | 1      | Dispositivi (notebook, tablet), monitor touchscreen, software  | Tavoli, sedie e mobili contenitori           | Attività collaborativa per specifiche discipline  |
| Aule                                  | 18     | Completamento di dotazione di monitor touch screen (già parzialmente acquisiti con PON FESR Digital Board)   |  | Supporto digitale alla didattica                  |
| Spazio polifunzionale                 | 2      | Computer, supporti multimediali, software specifici, robot educativi, Box di coding, carrello porta-computer | Tavoli per making, sedie, mobili contenitori | Attività di coding e robotica educativa           |

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

L'Istituto modificherà/adatterà la propria organizzazione scolastica al fine di ottimizzare l'uso degli ambienti di apprendimento che si andranno a realizzare. La didattica avrà un'accelerazione in termini di utilizzo del digitale come "amplificatore di apprendimento" al fine di ottenere un ruolo più attivo e creativo degli studenti. La "programmazione" delle singole discipline sarà integrata con le modifiche necessarie ad includere nel curriculum metodologie innovative e nuovi contenuti. Il mutual learning fra i docenti, gli scambi di buone pratiche e metodologie connesse, la diffusione e documentazione delle azioni didattiche, sarà il "valore aggiunto" derivante dalla trasformazione degli ambienti di apprendimento.

### **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.**

Un setting d'aula ben predisposto, la disponibilità di dispositivi adeguati ed i nuovi contenuti digitali creeranno momenti di reale condivisione tra i discenti. I nuovi setting d'aula, inoltre, rispondono alle richieste di didattica inclusiva come prevista dalla Legge 170/2010. Con la realizzazione del progetto si cercherà di superare, altresì, il gender gap, come divario tra il genere maschile e quello femminile, che si riflette nelle condizioni economiche, sociali e di accesso all'istruzione e al mondo del lavoro. Infatti, a parità di altre condizioni e a partire dalle buone competenze digitali delle ragazze, una delle cause delle differenze nei percorsi di studio in ambito tecnico-scientifico, può essere ricondotta al fatto che le scelte formative sono ancora influenzate da stereotipi di genere. Poiché tale divario si evidenzia proprio nella scelta della scuola secondaria, occorre sostenere l'interesse che le ragazze dimostrano verso le ICT, garantendo un pari accesso a percorsi.

### **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 team che preliminarmente ha sviluppato il progetto, è stato costituito dal Dirigente scolastico, che lo presiede, dai collaboratori del DS, dalle funzioni strumentali, dall'animatore digitale e dai componenti del team dell'innovazione. Il gruppo di progettazione ha tenuto conto di un'attività preliminare con cui è stato possibile reperire una base di dati che, analizzati, hanno fatto emergere le esigenze dei docenti e degli studenti. Questo ha permesso di elaborare un progetto con l'obiettivo di acquisire strumenti tecnologici finalizzati allo sviluppo di una didattica sempre più immersiva sostenuta dalla tecnologia. Dalle esigenze emerse, è stato possibile elaborare le specifiche progettuali ed effettuare un'adeguata analisi di soluzioni presenti sul mercato per sviluppare soluzioni ad hoc per la scuola.

### **Misure di accompagnamento previste dalla scuola per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati**

- Formazione del personale
- Mentoring/Tutoring tra pari
- Comunità di pratiche interne
- Scambi di pratiche a livello nazionale e/o internazionale
- Altro-Specificare

### **Descrizione delle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati**

La scuola si pone l'obiettivo, mediante questi specifici fondi del PNRR, di implementare buone pratiche metodologico - didattiche da poter sviluppare e migliorare nel tempo, grazie anche all'ausilio degli acquisti tecnologici previsti. Per perseguire tale scopo, si rende necessaria una formazione adeguata, a partire dai docenti che hanno dimostrato maggiore sensibilità alle innovazioni proposte. Tale formazione sarà "permanente", realizzata con cadenza annuale, con la ricaduta di buone pratiche da seguire ed emulare. Tra le misure di accompagnamento, è prevista la pubblicizzazione di tali pratiche didattiche che saranno raccolte e rese fruibili alla comunità scolastica. Le attività di orientamento metteranno in risalto la funzionalità dei nuovi ambienti e di tutte le potenziali attività che coinvolgeranno i futuri studenti della scuola.

## **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 | 450                |

## 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%                |                   | 98.361,54 €  |
| 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%                 |                   | 16.393,58 €  |
| 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**

22/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.