



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. CARONNO P. "A.DE GASPERI"

### Codice meccanografico

VAIC85300T

### Città

CARONNO PERTUSELLA

### Provincia

VARESE

## Legale Rappresentante

### Nome

MARINA

### Cognome

FAUSTO

### Codice fiscale

FSTMRN70E45F770V

### Email

dirigente@icsdegasperi.edu.it

### Telefono

029659007

## Referente del progetto

### Nome

Anna Lucia

### Cognome

Ruggiero

### Email

annalucia.ruggiero@icsdegasperi.edu.it

### Telefono

3384712035

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

E34D22007490006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-11230

#### Titolo progetto

R-innovando e D-idatticando

#### Descrizione progetto

Il progetto che l'Istituto "A. De Gasperi" di Caronno Pertusella intende realizzare mira a innovare la didattica quotidiana attraverso la trasformazione degli ambienti di apprendimento; si intende, pertanto, superare il tradizionale setting d'aula con il docente in cattedra e gli alunni nei banchi, tipica configurazione della didattica frontale, attraverso l'utilizzo di arredamenti modulari e flessibili che permettono di adattare gli ambienti ad attività e metodologie diverse, ma la trasformazione avviene anche attraverso l'uso delle tecnologie nella didattica quotidiana, tecnologie che verranno utilizzate sia per far acquisire agli alunni le competenze digitali, sia come strumenti da utilizzare per la costruzione del sapere attraverso la ricerca di contenuti, la descrizione e il collegamento tra informazioni, l'interconnessione tra saperi sia in ambito scientifico e tecnologico che in ambito umanistico e sociale. Gli ambienti da realizzare sono i seguenti: 1 ambiente umanistico, all'interno del quale gli alunni della scuola secondaria di primo grado potranno approfondire gli elementi del sapere umanistico attraverso metodologie innovative quali il cooperative learning e il debate; all'interno di questo ambiente, arredato con tavoli e sedie che permettono di creare diverse configurazioni a seconda delle metodologie utilizzate, verrà posizionato un angolo tribuna per il debate; verrà installata una digital board e verranno utilizzati i notebook per promuovere una didattica innovativa tramite l'utilizzo delle nuove tecnologie; 4 Ambienti Tecnologici con angolo STEM, uno per ogni plesso di Scuola primaria e uno per la Scuola Secondaria, che prevedono banchi e sedie modulari e flessibili, un notebook per ogni studente, una digital board, un angolo STEM con kit di robotica e coding; 3 Ambienti collaborativi-espressivi, uno in ogni plesso di Scuola Primaria, con arredi modulari e flessibili e dotati di tavolette grafiche e tablet, all'interno dei quali gli alunni delle prime classi della scuola primaria possano effettuare le prime esperienze grafiche; 10 ambienti linguistici, sia per la scuola primaria che per la scuola secondaria, in cui le dotazioni esistenti verranno integrate da webcam, soundbar e software didattici per l'apprendimento e il consolidamento delle competenze linguistiche; 9 ambienti per lo sviluppo delle competenze logico-matematiche, sia per la scuola primaria che per la scuola secondaria, in cui le dotazioni esistenti verranno integrate da webcam, soundbar e software didattici per l'apprendimento e il consolidamento delle competenze logico-matematiche. Il nostro istituto prevede la creazione di una soluzione ibrida costituita sia da aule fisse, che saranno occupate sempre dalle stesse classi, sia di ambienti tematici che, attraverso una attenta formulazione dell'orario, saranno occupati a rotazione da varie classi; per la realizzazione degli ambienti di apprendimento innovativi verranno utilizzati arredamenti modulari che permettono soluzioni flessibili e adattabili alle diverse metodologie utilizzate: cooperative learnign, flipped classroom, realizzazione di angoli per lo story telling e il role playing, tribunette per il debate, configurazioni per il problem solving. Il progetto è stato elaborato dal gruppo designato dal collegio dei docenti.

#### 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.).**

L'Istituto Comprensivo De Gasperi di Caronno Pertusella (VA), per l'anno scolastico 2022 - 2023, ha accolto 1524 alunni, suddivisi in 66 classi/sezioni. Ogni sezione/classe ha attrezzature con dispositivi al passo con il curricolo digitale dell'istituto, con le disposizioni promosse dal PNSD e dalle linee guida del PNRR. Nello specifico ogni sezione della scuola dell'infanzia è coperta interamente dalle seguenti dotazioni multimediali: LIM con Videoproiettore e PC a supporto della didattica. Ogni classe della scuola primaria ha il 70 % di dotazione LIM e Videoproiettore con PC a supporto e il restante 30% di Digital Board con PC. Per ogni classe della scuola Secondaria l'istituto ha predisposto una Digital Board e un PC. Sono stati acquistati kit di robotica e coding grazie all'adesione ad uno specifico avviso. Seppur dotate di dispositivi tecnologici adeguati, gli ordini di scuola Primaria e Secondaria necessitano di spazi di apprendimento attivi e flessibili, che possano essere un canale di approfondimento rispetto agli apprendimenti di tipo curricolare e che tessino sempre più relazioni di tipo orizzontale all'interno del fare scuola quotidiano. L'obiettivo che si è posto l'Istituto Comprensivo De Gasperi è quello di rendere ordinario ciò che è sempre stato straordinario rendendo accessibili aree che prima necessitavano di lunghe pratiche organizzative e poco produttive, sempre più attive e arricchenti per la didattica pluridisciplinare e inclusiva. Con la partecipazione a questo progetto l'istituto mira a creare o potenziare 27 spazi di apprendimento innovativi, acquisendo strumenti e tecnologie sempre più performanti prevalentemente all'interno di aule come atelier creativi e multifunzionali, ambienti di apprendimento scientifici, tecnologici e linguistici dotati di attrezzature digitali. Un prerequisito fondamentale per tutti gli ambienti di apprendimento innovativi è rappresentato dalla connettività per l'accesso a tutti i servizi internet; l'istituto ha messo in atto un'importante misura nazionale per la fibra; Per il cablaggio interno agli edifici scolastici la scuola ha aderito ad un avviso PON dedicato.. La scuola è in possesso di numerosi tablet e pc che verranno implementati negli ambienti di apprendimento che si andranno a realizzare e che vengono dati in comodato d'uso agli alunni con DSA.

## 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.**

Grazie ai fondi PNRR intendiamo adottare una soluzione ibrida: Aule fisse e Ambienti multifunzionali, interattivi e modulari all'interno dei quali la classe possa essere suddivisa in piccoli gruppi per potenziare/rafforzare competenze riguardanti l'aspetto linguistico, emotivo-relazionale, informatico e scientifico. Lavoreremo quindi anche con arredi flessibili, rimodulabili e che supportino l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili. Gli ambienti da realizzare sono i seguenti: 1 ambiente umanistico, all'interno del quale gli alunni della scuola secondaria di primo grado potranno approfondire gli elementi del sapere umanistico attraverso metodologie innovative quali il cooperative learning e il debate; all'interno di questo ambiente, arredato con tavoli e sedie che permettono di creare diverse configurazioni a seconda delle metodologie utilizzate, verrà posizionato un angolo tribuna per il debate; verrà installata una digital board e verranno utilizzati i notebook per promuovere una didattica innovativa tramite l'utilizzo delle nuove tecnologie; 4 Ambienti Tecnologici con angolo STEM, uno per ogni plesso di Scuola primaria e uno per la Scuola Secondaria, che prevedono banchi e sedie modulari e flessibili, un notebook per ogni studente, una digital board, un angolo STEM con kit di robotica e coding 3 Ambienti collaborativi-espressivi, uno in ogni plesso di Scuola Primaria, con arredi modulari e flessibili e dotati di tavolette grafiche e tablet, all'interno dei quali gli alunni delle prime classi della scuola primaria possano effettuare le prime esperienze grafiche; 10 ambienti linguistici, sia per la scuola primaria che per la scuola secondaria, in cui le dotazioni esistenti verranno integrate da webcam, soundbar e software didattici per l'apprendimento e il consolidamento delle competenze linguistiche 9 ambienti per lo sviluppo delle competenze logico-matematiche, sia per la scuola primaria che per la scuola secondaria, in cui le dotazioni esistenti verranno integrate da webcam, soundbar e software didattici per l'apprendimento e il consolidamento delle competenze logico-matematiche.

**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.)
Ambiente umanistico	1	Digital board, notebook, software specifico con contenuti e attività didattiche per la promozione e lo sviluppo del curriculum umanistico per gli alunni della scuola secondaria di primo grado	tavoli modulari per 24 postazioni, sedie ergonomiche e impilabili per 24 postazioni, librerie e armadietti , tribuna per il debate	Favorire l'apprendimento delle discipline umanistiche, con particolare riferimento alla letteratura italiana e alla storia, implementando il curriculum d'istituto attraverso una metodologia innovativa
Ambiente tecnologico con angolo STEM	4	Digital board, 24 notebook, software didattici, kit di robotica e coding	tavoli modulari per 24 postazioni, sedie impilabili per 24 postazioni, tavoli per robotica e coding	Promuovere l'acquisizione di obiettivi di apprendimento e competenze sia disciplinari che interdisciplinari attraverso l'utilizzo di metodologie innovative quali la flipped classroom.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Ambiente collaborativo-espressivo	3	Digital board, notebook, tavolette grafiche, tablet	tavoli modulari per soluzioni componibili e flessibili, sedie impilabili	Promuovere l'acquisizione delle prime competenze grafiche ed espressive negli alunni delle prime classi della scuola primaria
Ambiente linguistico	10	Digital board e notebook, già in dotazione della scuola, webcam, soundbar, software didattici per l'apprendimento e il potenziamento della lingua italiana e delle lingue straniere	banchi e sedie già in dotazione della scuola	Promuovere l'acquisizione e il potenziamento delle competenze linguistico-espressive, sia in riferimento alla lingua italiana che alle lingue straniere
Ambiente logico-matematico	9	Digital board e notebook già in possesso della scuola, webcam e soundbar, software per l'acquisizione e il potenziamento delle competenze logico-matematiche	banchi e sedie già in dotazione della scuola	Promuovere l'acquisizione e il potenziamento delle competenze logico-matematiche

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

La realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi presuppone un cambio di paradigma dal punto di vista metodologico nei processi di insegnamento/apprendimento; il nostro istituto prevede la creazione di una soluzione ibrida costituita sia da aule fisse, che saranno occupate sempre dalle stesse classi, sia di ambienti tematici che, attraverso una attenta formulazione dell'orario, saranno occupati a rotazione da varie classi; per la realizzazione degli ambienti di apprendimento innovativi verranno utilizzati arredamenti modulari che permettono soluzioni flessibili e adattabili alle diverse metodologie utilizzate: cooperative learnign, flipped classroom, realizzazione di angoli per lo story telling e il role playing, tribunette per il debate, configurazioni per il problem solving. Elementi imprescindibili dei nuovi ambienti innovativi saranno le nuove tecnologie che permetteranno la costruzione di percorsi di apprendimento e di costruzione del sapere in cui l'utilizzo degli strumenti informatici avrà un ruolo chiave: digital board, tavoli interattivi, dispositivi elettronici, software didattici, sistemi di videoconferenza, verranno utilizzati sia per far acquisire agli alunni le competenze digitali, sia come strumenti da utilizzare per la costruzione del sapere attraverso la ricerca di contenuti, la descrizione e il collegamento tra informazioni, l'interconnessione tra saperi sia in abito scientifico e tecnologico che in ambito umanistico e sociale. Negli ambienti di apprendimento innovativi che il nostro istituto andrà a realizzare sarà privilegiata la didattica laboratoriale ed esperienziale, che mette al centro del processo di apprendimento l'alunno.; viene superato il tradizionale setting d'aula con il docente in cattedra, modello tipico della lezione frontale, a favore di una didattica collaborativa in cui gli alunni partecipano alla costruzione dei percorsi 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.**

La creazione di ambienti innovativi di apprendimento, grazie alle caratteristiche della flessibilità e della modularità, presuppone setting di aule che superano i confini delle classi tradizionale e permettono di creare spazi diversi adattabili alle esigenze dei singoli alunni favorendo l'inclusività di tutti; inoltre, l'utilizzo delle tecnologie che andranno a implementare i nuovi ambienti permettono di costruire percorsi individualizzati ai bisogni di ogni singolo alunno; verranno realizzate attività atte a favorire le pari opportunità e a superare i divari di genere, nello specifico tramite il coding e la robotica, così da favorire il successo delle ragazze nelle discipline STEM e superare la visione tradizionale secondo la quale le ragazze hanno minore successo dei ragazzi nelle discipline scientifiche.

### **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 è stato individuato dal Collegio dei docenti; sono previsti degli incontri del gruppo in plenaria, durante i quali vengono condivise le idee generali del progetto in riferimento all'istituto nel suo complesso e delle articolazioni in sottogruppi in riferimento all'ordine di scuola, per analizzare le esigenze e declinare meglio gli ambienti relativamente alla scuola primaria o alla scuola secondaria di primo grado; i sottogruppi si costituiscono anche in base alle specifiche competenze dei componenti in riferimento agli ambienti da realizzare; dopo gli incontri dei sottogruppi è previsto nuovamente un incontro in plenaria per valutare l'impatto complessivo del progetto. I componenti del gruppo raccolgono dai colleghi tramite dipartimenti o consigli acquisiscono eventuali bisogni e proposte per la realizzazione degli ambienti.

### **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 in modo efficace i nuovi ambienti di apprendimento la scuola organizzerà le seguenti misure di accompagnamento: formazione specifica del personale sull'utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica; formazione specifica del personale sull'importanza degli ambienti e dei setting d'aula nei processi di insegnamento/apprendimento; supporto, da parte dell'animatore digitale e delle figure strumentali, nei confronti dei colleghi nell'utilizzo delle nuove tecnologie nell'insegnamento; creazione di una comunità di pratiche con la raccolta di materiale didattico elaborato dai docenti da utilizzare nei nuovi ambienti di apprendimento; adesione a reti di scuole per la realizzazione di attività formative.

## 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	1.2

## 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	27	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%		120.716,42 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		40.238,80 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		20.119,40 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		20.119,40 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				201.194,02 €

## 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.