



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

I.C. PINO TORINESE

### Codice meccanografico

TOIC85500G

### Città

PINO TORINESE

### Provincia

TORINO

## Legale Rappresentante

### Nome

SILVIA MARIANNA

### Cognome

BOLLONE

### Codice fiscale

BLLSVM67D45E518I

### Email

ds.meucci@gmail.com

### Telefono

01101168730

## Referente del progetto

### Nome

Maria Cristina

### Cognome

Meloni

### Email

cristina.meloni@educipino.it

### Telefono

3475413952

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

J24D22003110006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-24689

#### Titolo progetto

InnovAZIONE: Arte, Musica, Scienze, Tecnologia e Lingue verso una scuola innov-a(t)tiva.

#### Descrizione progetto

I fondi del Pnrr consentiranno al nostro Istituto di adottare una soluzione ibrida che coniughi la creazione di ambienti di apprendimento dedicati a singole discipline, la realizzazione di ambienti ad uso dell'intera comunità di studenti e il potenziamento delle dotazioni già in essere nelle singole classi. Riorganizzeremo le aule in modo da destinare agli studenti ambienti dedicati ad alcune aree disciplinari specifiche, in particolare potenzieremo le aule di musica creando un ambiente per l'espressione corporea e vocale, miglioreremo le biblioteche attraverso la digitalizzazione e con nuovi arredi, amplieremo la dotazione tecnologica dei nostri laboratori per le loro discipline caratterizzanti quali scienze, arte e tecnologia. Potenzieremo inoltre la dotazione del laboratorio linguistico in modo che diventi un ambiente di apprendimento cooperativo anche in relazione ad altre scuole europee. In questo modo potenzieremo ambienti che già sono destinati alla didattica e ne creeremo di nuovi poiché con la riconfigurazione delle aule si aggiungeranno ambienti a disposizione di tutte le classi dell'Istituto.

#### 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, curriculari, 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.).

Nel nostro istituto abbiamo già in quasi tutte le aule le digital board, che andremo a potenziare grazie a nuovi accessori. Questo ci fornirà una dotazione comune di base nei vari ambienti, su cui creeremo le diverse distinzioni (e dotazioni) tematiche nelle aule di indirizzo. L'istituto comprensivo dispone di un'ottima dotazione di ipad e tutti i plessi coinvolti sono dotati di connessione wireless potenziata. In questo modo potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione. Abbiamo a disposizione un' Aula 3.0 e cinque aule ad uso di laboratorio nei plessi della primaria. Inoltre, sono già presenti delle aule laboratorio distribuite nei vari plessi, che si andranno a potenziare con dotazioni tecnologiche e arredi dedicati. Per quello che riguarda gli arredi, l'istituto necessita di un rinnovamento globale poichè la dotazione di arredi attualmente presente è obsoleta

## 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.

Si intende adottare una soluzione ibrida. Prevediamo l'allestimento di 13 ambienti dedicati a specifiche attività didattiche di tipo tecnico scientifico, artistico - musicale, umanistico e linguistico. Lavoreremo con arredi flessibili, rimodulabili e che supportino l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative. Vorremmo dotarci di accessori per Digital board, monitor e dispositivi personali posti su carrelli mobili e ricaricabili. Il maggior investimento sarà rivolto a soluzioni che permettano la distinzione chiara tra gli ambienti tematici, per potenziare le competenze disciplinari più strettamente legate alla materia che vi si svolgerà. Le aule umanistiche saranno caratterizzate da set per la creazione di contenuti digitali originali (stazione video, stazione podcast, stop motion) e le aule ad indirizzo tecnico-scientifico invece da strumenti di robotica educativa, elettronica e kit per le STEM, centrali per lo sviluppo di creatività, problem-solving e un approccio esperienziale alla conoscenza. Si pensa poi di realizzare di un'aula all'avanguardia, dotata di tecnologie semplici e immediate ed una piattaforma dedicata e sicura.

### 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 linguistico umanistico- (secondaria)	1	Ebook reader Cuffie per laboratorio linguistico Software per la catalogazione e fruizione collettiva degli studenti Digital Board Software utile alla creazione di podcast	Scaffali generici mensole da appoggio Banchi modulabili con sedie Arena di sedute morbide o sparse	Promozione della biblioteca intesa come luogo di sensibilizzazione alla lettura, centro di documentazione e laboratorio per l'apprendimento. Rendere fruibile il patrimonio librario e documentario .
Aula musicale (secondaria)	1	Digital Board Pentagramma interattivo Strumenti musicali digitali Microfoni Software per	Sedute morbide Armadi per gli strumenti Sgabelli	Cooperative learning, team building, learning by doing. Spazi flessibili per un

<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>
		la composizione	bassi impilabili Tappeti morbidi	apprendimento esperienziale attraverso l'uso del corpo in movimento
Aula Artistica tecnologica ( Secondaria)	1	Digital Board visori per immersive experience Software per la immersive experience	termostato digitale Banconi modulabili e ribaltabili Sedute con rotelle Armadi per riporre i materiali	Acquisizione dei metodi specifici di ricerca e produzione artistica, la padronanza dei linguaggi e delle tecniche. Fornire gli strumenti per conoscere il patrimonio artistico nel suo contesto storico
Classe potenziamento scientifico ( Secondaria)	1	Dispositivi per la fruizione collettiva corredati da strumenti per la ricarica Digital Board Biodigital Human software Strumentazione per lo sviluppo delle materie STEM	Banchi modulabili, armadi per riporre la strumentazione.	Implementare lo studio delle scienze e la ricerca scientifica attraverso strumentazioni digitali.
Potenziamento aula di musica ( Folis)	1	Digital board Microfoni Strumentazione per registrazione dispositivo dedicato con software per montaggio audio e video	Tavolo per la strumentazione, banchi modulabili	Arricchire l'esperienza e le competenze musicali degli allievi attraverso l'uso di strumentazioni e tecnologie digitali. Gli spazi saranno flessibili per un apprendimento esperienziale.
Laboratorio artistico ( Folis)	1	scanner 3D tavolette grafiche	banchi collaborativi, armadi per riporre la strumentazione.	Sviluppare il peer tutoring ed il cooperative learning in un ambiente fisico e su piattaforme collaborative in particolare rispetto alla disciplina arte.
Potenziamento aula 3.0 Fablab	1	stampante 3D schede ssd per implementare i dispositivi già in uso nell'aula 3.0 strumenti per la robotica educativa	Armadi per riporre gli strumenti e tavoli	Avvicinare gli studenti alle discipline STEAM, in maniera inclusiva e in particolare abbattendo il divario di genere.
Laboratorio linguistico -umanistico ( Folis)	1	Dispositivi per la fruizione collettiva corredati da strumenti per la ricarica cuffie software per le lingue digital board	banchi modulabili con sedie angolo con sedute mobili	Acquisire spirito di imprenditorialità, espressività comunicativa in relazione ad ambienti collaborativi per promuovere scambi e certificazioni linguistiche.
Laboratorio artistico musicale Podio	1	Tavolette grafiche , strumenti musicali ,digital board digitali, microfoni, software per la	Arredi per riporre i materiali , sedute morbide e mobili,	Esplorare e studiare il mondo e i fenomeni naturali e sonori attraverso dispositivi tecnologico

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		composizione	tappeti.	scientifici, anche attraverso lo studio della struttura e funzionamento dei dispositivi stessi.
Aula collaborativa (Folis)	1	dispositivi utili all'accesso delle informazioni web e alla didattica trasversale, digital board	Arredi modulabili utili alla didattica trasversale	Sviluppare il peer tutoring ed il cooperative learning in un ambiente fisico e su piattaforme condivise.
Aula scientifica Folis	1	Attrezzature scientifiche digitali per le rilevazioni Implementazione materiali scientifici quali microscopi digitali, digital board	Arredi per riporre i materiali banchi collaborativi	Esplorare e studiare il mondo e i fenomeni naturali attraverso dispositivi tecnologico scientifici, anche attraverso lo studio della struttura e funzionamento dei dispositivi stessi.
Implementazione biblioteca (Folis)	1	ebook reader Software per la catalogazione e fruizione collettiva degli studenti Digital Board	Arredi modulabili	Potenziare il piacere della lettura al fine di creare benessere a scuola e finalizzare la lettura per ricerche ed approfondimenti su circuiti digitali.
Ambiente linguistico -umanistico (Podio)	1	Dispositivi per la fruizione collettiva corredati da strumenti per la ricarica cuffie software per le lingue. ebook reader	Armadi dove riporre i materiali	Acquisire spirito di imprenditorialità, espressività comunicativa in relazione ad ambienti collaborativi per promuovere scambi e certificazioni linguistiche.

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

Gli ambienti saranno laboratorio per una didattica attiva, collaborativa, hands-on, supportata da strumenti adeguati e saranno caratterizzati da mobilità e flessibilità, con possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate. Gli studenti si alterneranno negli ambienti dedicati alle diverse materie/attività programmandone la permanenza. Le nuove tecnologie permetteranno di promuovere una didattica esperienziale, attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno in modo attivo, potenziando anche problem posing e problem solving. Potenzieremo le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso attivo, consapevole, sicuro e critico alle risorse digitali. La produzione di contenuti digitali che metteremo in atto comporta un bagaglio di competenze e strumenti molto articolato e complesso e richiede competenze adeguate, che vanno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Occorrono competenze tecnologiche e operative, logiche, computazionali, argomentative, semantiche.

### **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 avanzata dell'esperienza d'apprendimento. Le tecnologie selezionate per le aule sono pensate per supportare, sia in aula che fuori, l'apprendimento esperienziale e per creare attività di didattica ibrida, per includere nelle lezioni anche gli studenti che non potranno essere in classe. L'implementazione della dotazione comune, digitale, di base nelle aule, è pensata per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e modulati sulle esigenze di ognuno. Andremo anche a promuovere attività per la prevenzione del divario di genere, con robotica e STEM, con periodici momenti di confronto tra classi aperte incrociate, che si sono rivelati ottime premesse per consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche, grazie anche alla 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**

Si vuole responsabilizzare maggiormente i dipartimenti per creare un senso di appartenenza all'istituto basato su scelte condivise e sulla caratterizzazione delle aule in senso tematico e disciplinare, seppur per macro indirizzo e non per singola materia. Singoli desideri ed esigenze saranno tradotti dal gruppo di progettazione, che alternerà momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici garantiti dalle tecnologie e da file condivisi. Il Dirigente scolastico ha individuato un gruppo di lavoro, composto da figure professionali indispensabili. Abbiamo incaricato i diversi componenti del team, e assegnato loro i compiti e le responsabilità connesse. Per quanto riguarda le infrastrutture di progetto, ovvero gli strumenti necessari all'organizzazione e alla gestione delle attività come luoghi di lavoro, esse fondamentalmente consisteranno in fogli di lavoro condivisi, documenti di testo, videoconferenze e un puntuale calendario condiviso delle risorse.

### **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**

Una rivoluzione come questa ha bisogno di competenze diffuse: sicuramente prevederemo un momento forte di formazione iniziale allargata a tutto il personale dell'istituto e poi percorsi di formazione continua, sia esterna che interna, per tutti i docenti della scuola. Inoltre, parte delle tecnologie individuate, si basa su risorse formative per docenti e studenti messe liberamente a disposizione dai produttori: andremo a prevedere, nel corso dell'anno 2023 e più intensamente a partire dal 2024/2025 momenti di formazione, condivisione e confronto su questi materiali, rivolti sia ai docenti che agli studenti stessi, specie a quelli delle prime classi. In questo modo ci assicureremo un bagaglio gratuito di risorse ed esperienze condivise da cui partire.

## 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	560

## 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	13	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%		58.122,72 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		19.374,24 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		9.687,12 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		9.687,12 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				<b>96.871,20 €</b>

## 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**

24/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.