



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

IC F.TONOLINI BRENO

### Codice meccanografico

BSIC81900A

### Città

BRENO

### Provincia

BRESCIA

## Legale Rappresentante

### Nome

PAOLO

### Cognome

GHEZA

### Codice fiscale

GHZPLA57R27B054X

### Email

bsic81900a@istruzione.it

### Telefono

036422009

## Referente del progetto

### Nome

NICOLA

### Cognome

BONDIONI

### Email

nicola.bondioni@gmail.com

### Telefono

3288136888

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

E74D22005200006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-13169

#### Titolo progetto

Tonolini 4.0

#### Descrizione progetto

Con i fondi PNRR Piano Scuola 4.0 intendiamo realizzare, all'interno dell'istituto, 18 ambienti di apprendimento innovativi, che ci permettano di andare anche oltre a quello che è il semplice spazio fisico, aprendoci a una dimensione on-life. Adotteremo una modalità ibrida dove, accanto ad aule fisse si realizzeranno laboratori caratterizzati da configurazioni flessibili, rimodulabili all'interno dei vari ambienti, in modo da supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili. Il progetto sarà volto principalmente all'acquisizione di nuove tecnologie, mentre, per gli arredi, partiremo dalle dotazioni già in essere nell'istituto, arricchendoli con soluzioni innovative e più idonee ad una didattica laboratoriale. Agli arredi esistenti e ai setting di aula rinnovati, andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa. Le aule, indipendentemente da ogni setting disciplinare, saranno servite da una dotazione di dispositivi che saranno posti su carrelli mobili per la ricarica, la salvaguardia e la protezione degli stessi, dotati di sistemi di ricarica intelligente. Si aggiungeranno interventi di miglioramento e adeguamento in ordine a nuove tecnologie per quanto riguarda i laboratori specifici, dedicando aule e laboratori didattici (scienze, arte, musica, stem, lettura) a materie e obiettivi d'apprendimento specifici e riorganizzando l'istituto in modo che, in parte e relativamente alla secondaria di primo grado, siano i ragazzi a ruotare e a spostarsi nella scuola di ora in ora. Le aule ad indirizzo tecnico e scientifico, che riteniamo indispensabili per sviluppare creatività, problem solving e un approccio pratico ed esperienziale alla conoscenza, verranno attrezzate con strumentazioni, kit e arredi che andranno ad implementare l'esistente, offrendo setting per una didattica coinvolgente e motivante. Le aule umanistiche verranno rinnovate con arredi flessibili e rimodulabili che possano supportare metodologie di insegnamento innovative volti a favorire una didattica laboratoriale, il cooperative learning e il peer to peer. La dotazione tecnologica ( pc-tablet- tavolette grafiche) supporterà in maniera esperienziale ed induttiva il raggiungimento dei traguardi di competenza attesi.

#### 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.).**

Nel nostro istituto abbiamo 15 Digital Board, acquisite grazie al relativo progetto PON indirizzato a questo intervento, e 10 lim acquistate nel corso degli anni, che andremo a potenziare con l'acquisizione di nuova strumentazione. A scuola abbiamo inoltre una buona dotazione di arredi tradizionali ad uso delle aule ordinarie, 25 sedie su ruote nel laboratorio di musica nel plesso di una delle secondaria, che si sono rivelate particolarmente utili per attività di gruppo e per rendere l'ambiente facilmente riconfigurabile a seconda delle necessità didattiche. L'obiettivo è quello di andare a potenziare ed innovare ulteriormente gli ambienti scolastici con dispositivi e tecnologie digitali. I dispositivi che andremo ad acquisire (PC portatili ) andranno ad arricchire la dotazione di device che la scuola ha già acquistato grazie ai finanziamenti precedenti: in questo modo potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, ragionando in un'ottica inclusiva che tenga conto dei soggetti più fragili e a rischio di dispersione scolastica.

## 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.**

Utilizzando i fondi PNRR intendiamo realizzare, all'interno dell'istituto n° 18 ambienti ibridi di apprendimento innovativi che, partendo dall'esistente, andremo ad implementare con una dotazione tecnologica: acquisteremo accessori per le Digital board (i monitor sono già presenti), dispositivi personali con carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi e set laboratoriali ( kit scientifici, soluzioni STEM, strumenti per la creatività digitale), che saranno selezionati, in forma condivisa, dai vari docenti, in base alle diverse esigenze ed obiettivi curricolari. Tali strumenti sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo. Le aule umanistiche verranno rinnovate con arredi flessibili e rimodulabili che possano supportare metodologie di insegnamento innovative volti a favorire una didattica laboratoriale, il cooperative learning e il peer to peer. La dotazione tecnologica ( pc-tablet- tavolette grafiche) supporterà in maniera esperienziale ed induttiva il raggiungimento dei traguardi di competenza attesi. Le aule ad indirizzo tecnico e scientifico, che riteniamo indispensabili per sviluppare creatività, problem solving e un approccio pratico ed esperienziale alla conoscenza, verranno attrezzate con strumentazioni, kit e arredi che andranno ad implementare l'esistente, offrendo setting per una didattica coinvolgente e motivante.

**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 per l'apprendimento diffuso 1	5	Carrello con PC + pacchetto office + tablet+software	0	Creare una didattica inclusiva che unisca contenuti digitali a quelli analogici. Saper utilizzare le tecnologie multimediali per

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				migliorare l'efficacia dei processi e per supportare le attività .
Laboratorio scientifico	2	Monitor/Microscopio/ kit tematici	Bancone	Promuovere la metodologia scientifico-sperimentale. Promuovere processi di problematizzazione, di formulazione di ipotesi, di analisi dei dati nell'ambito sperimentale.
Laboratorio di lettura ricerca e ascolto	2	tablet /PC	tavoli modulari/ puff/ scaffali	Favorire l'approccio affettivo ed emozionale del ragazzo al libro e favorire un rapporto creativo, costruttivo e attivo con il libro.
Laboratorio artistico	1	tablet/PC/tavolette grafiche	0	Abituare gli alunni ai diversi linguaggi espressivi, utilizzando anche tecnologie multimediali e motivare alla pratica del lavoro di gruppo
Ambiente STEM	4	carrello/ kit tematici scientifici	tavoli ribaltabili	Sviluppare le skills funzionali all'esercizio del pensiero critico, come la capacità di osservazione, di analisi e problem solving.
Aula musica	2	PC/microfono/amplificatore		Favorire l'esperienza del cooperative learning. Lavorare con gli altri in modo armonico, dividendo i compiti in base alle proprie attitudini.
Aula team work	2	PC/tablet	arredo modulare	Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento bilanciato delle competenze ; Creare una didattica inclusiva e collaborativa che unisca contenuti digitali a quelli analogici.

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

Le nostre aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie e didattiche adottate da ciascun docente. Questo, unito alle nuove tecnologie acquisite, ci permetterà di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo per arrivare a potenziare all'interno di ciascun aula strategie didattiche come il problem posing, problem solving, il debate e il pensiero critico. Andremo poi a potenziare, grazie ai nuovi strumenti e setting, le competenze digitali degli alunni, consentendo l'accesso puntuale, attivo e consapevole alle risorse digitali da parte di studenti e docenti, questo non tanto per arrivare a delle conoscenze da considerarsi fine ultimo, quanto per apprendere un modo di accedere al digitale e di viverlo in modo consapevole, sicuro e critico. La produzione di contenuti digitali che metteremo grazie ai nuovi strumenti acquisiti, infatti, comporta un bagaglio di competenze e strumenti sempre più articolato e complesso e richiede competenze adeguate, che vanno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Occorrono, infatti, non solo competenze tecnologiche e operative, ma anche competenze logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. L'obiettivo è quello di trasformare i nostri studenti, da consumatori a consumatori critici. Una delle sfide formative forse più impegnative che abbiamo davanti è quindi relativa allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazioni complesse e strutturate, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale.

### **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 di apprendimento. Le tecnologie prescelte sono pensate per incrementare, sia in aula che fuori, l'apprendimento esperienziale e creare momenti di didattica ibrida, per includere nelle lezioni anche gli studenti meno motivati e più fragili, che faticano ad acquisire le competenze seguendo una didattica tradizionale. L'implementazione della dotazione comune, digitale, di base nelle aule, è quindi pensata per garantire un apprendimento sempre più personalizzabile, con feedback puntuali e adattati alle 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 parallele, al fine di consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze nelle materie 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**

I docenti verranno consultati e coinvolti, in modo da creare un senso di appartenenza forte all'istituto, basato su scelte condivise. Le varie esigenze dei plessi saranno tradotte per quanto possibile dal gruppo di progettazione, che alternerà momenti in presenza ad appuntamenti puntuali e periodici, garantiti dalla piattaforma in uso ( Teams Office 365) che consente la condivisione di documenti e files. Il Dirigente scolastico, insieme al referente di progetto, ha già individuato il gruppo di lavoro, composto da figure professionali indispensabili.

### 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

Un radicale e forte cambiamento di tale portata ha bisogno di competenze diffuse; già nel corrente anno scolastico il nostro istituto ha proposto ai docenti di ogni ordine e grado, tenendo conto delle esigenze manifestate dagli ordini scolastici presenti, un corso di formazione per incentivare l'utilizzo delle nuove tecnologie, indispensabili ad una didattica innovativa. Negli anni scolastici successivi, alla luce delle esigenze che emergeranno, si potranno prevedere ulteriori momenti di formazione rivolti al personale scolastico. Per quanto riguarda gli alunni si prevederanno momenti di formazione all'interno dell'orario curricolare, gestiti da insegnanti interni, volti a far acquisire maggior dimestichezza e consapevolezza nell'uso del digitale.

## 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	572

## 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	17	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%		105.854,36 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		15.000,00 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		0,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		5.823,36 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			126.677,72 €	

## 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.