



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

"RIVA 2"

### Codice meccanografico

TNIC84200R

### Città

RIVA DEL GARDA

### Provincia

TRENTO

## Legale Rappresentante

### Nome

MAURIZIO

### Cognome

CAPRONI

### Codice fiscale

CPRMRZ61D30H612Y

### Email

dir.ic.riva2@scuole.provincia.tn.it

### Telefono

0464552170

## Referente del progetto

### Nome

Andrea

### Cognome

Malossini

### Email

andrea.malossini@scuole.provincia.tn.it

### Telefono

0464-552170

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

G94D23000760006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-16141

#### Titolo progetto

TrasformiAMO la scuola

#### Descrizione progetto

Il nostro Istituto ha deciso di adottare una soluzione ibrida, con graduale passaggio da un modello a classe fisse ad un modello misto con ambienti di apprendimento dedicati. Molte delle attuali classi verranno trasformate in ambienti di apprendimento dedicati, utilizzando, ove possibile, gran parte degli arredi esistenti; ad esempio potranno essere rimodulate con banchi ad isola, ottimali per l'apprendimento cooperativo, favorendo il confronto e il coinvolgimento. Alla Secondaria di primo Grado saranno realizzati il maggior numero di ambienti andando incontro all'idea di passare ad un nuovo modello nel quale l'aula non è più assegnata ad una classe ma a più insegnanti della stessa disciplina: si verranno a creare così aule tematiche di matematica, di lettere e così via. Questo modello prevede lo spostamento degli alunni nelle varie aule e risponde al bisogno degli alunni di muoversi. Le aule tematiche permettono ai docenti di impostare l'ambiente di apprendimento in modo funzionale all'attività prevista, mettendo l'alunno al centro del processo di apprendimento e coinvolgendolo attivamente in una didattica di tipo esperienziale. Grazie alle aule dedicate presenti in ogni plesso, gli alunni non saranno più costretti in un ambiente fisso, ma potranno spostarsi autonomamente nei diversi spazi, sviluppando così le competenze logistico-organizzative finalizzate ad una maggiore responsabilità. Tale cambiamento sarà accompagnato da un'integrazione tecnologica diffusa che interesserà tutto l'Istituto, con copertura Wi-Fi in tutte le aree interne dei diversi plessi, compresa la palestra nella scuola secondaria di primo grado ed aree all'aperto. In ogni plesso è prevista un'aula dedicata per una didattica outdoor, con l'obiettivo di stimolare l'apprendimento di tipo esperienziale e sperimentale. A contatto con l'ambiente si possono approcciare tutte le discipline del sapere ed ogni esperienza diventa un'opportunità per fare scuola. Gli ambienti che verranno realizzati potranno servire sia per l'osservazione diretta di botanica (mediante microscopi digitali), sia per la lettura all'aperto, ma anche per attività didattiche in movimento. Il progetto prevede inoltre l'adozione di digital board che andranno ad integrare/sostituire le LIM esistenti e l'acquisto di diversi dispositivi digitali (pc portatili, tablet, eBook Reader, smart watch, tavolette grafiche...) gran parte dei quali posti su carrelli mobili: in questo modo sarà facilitata l'attuazione di metodologie didattiche con l'impiego di strumenti STEM, anche su più aule contemporaneamente. Verranno integrate anche le dotazioni di robot, già presenti nel nostro Istituto per le attività di coding previste per tutte le classi dell'Istituto. I dispositivi portatili saranno integrati nella piattaforma di Istituto comune Google workspace for Education. È previsto infine l'acquisto di software per favorire una didattica interattiva, per la realizzazione di presentazioni e altri contenuti animati di grande impatto visivo, che i docenti utilizzano per facilitare l'apprendimento degli studenti o per realizzare progetti interdisciplinari.

#### 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.).**

Gli spazi di apprendimento esistenti ed i dispositivi in possesso della scuola sono i seguenti: - 1 laboratorio di informatica fisso in ciascun plesso (4 plessi) - 3 carrelli porta PC - laboratori per attività pratiche, artistiche, musicali e tecnologiche - LIM o schermo TV in ogni classe - spazi esterni allestibili per lo svolgimento di attività didattiche La strumentazione tecnologica in possesso dell'istituto è la seguente: - PC portatili = 145 - PC desktop = 107 - proiettori = 52 - monitor TV 0 6 - smart board = 2

## 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.**

Gli innovativi ambienti di apprendimento che l'istituto vuole sviluppare mediante l'implementazione dei dispositivi digitali proposti nell'ambito del progetto favoriscono l'apprendimento attivo degli alunni con una pluralità di percorsi e approcci formativi differenti, l'apprendimento collaborativo, l'interazione sociale fra studenti e docenti, la motivazione ad apprendere e il benessere emotivo, il problem solving, la co-progettazione, il prendersi cura dello spazio della propria classe e di acquisire competenze orientate al futuro, fondamentali per le competenze di cittadinanza. Le innovative tecnologie digitali introdotte consentiranno infine di consolidare le abilità cognitive e metacognitive (pensiero critico, imparare ad imparare e autoregolazione), le abilità sociali ed emotive (responsabilità e collaborazione), le abilità pratiche e fisiche (uso di informazioni e di innovativi dispositivi di comunicazione digitale). Nel nostro istituto verranno realizzati almeno 25 ambienti di apprendimento innovativi. In tutti i plessi saranno realizzate aule esterne da poter utilizzare in qualsiasi momento dell'anno e pertanto oltre a portare il segnale Wi-Fi e a prevedere dei carrelli con dispositivi digitali richiedono delle coperture e degli arredi ad hoc. Gli ambienti che verranno realizzati nella scuola secondaria di primo grado coprono tutte le aree di apprendimento e sono undici: aula all'aperto, palestra, matematica, scienze, italiano-storia-irc, biblioteca, lingue straniere, tecnologia, arte, musica e sostegno. Nei tre plessi della scuola primaria sono state fatte delle scelte diverse plesso per plesso dovute alla struttura stessa degli edifici. Nella scuola Lucchi verranno realizzati tre ambienti: l'aula all'aperto, un'aula per attività individualizzate e un'aula tematica. Nella scuola Fedrigoni verranno realizzati sei ambienti: l'aula all'aperto, l'agorà, la biblioteca, due aule di italiano e di matematica, che assieme all'aula delle discipline formeranno delle aree d'apprendimento dalla prima alla quinta. Nella scuola Zadra verranno realizzati cinque ambienti: l'aula all'aperto, l'aula multifunzionale con cucina e laboratorio arte e musica, l'aula informatica + Lingue straniere, aula esterna, aula IRC e aula inclusione

**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.)
aule per aree disciplinari	21	smart TV; pc portatili; carrelli mobili	banchi modulari	coinvolgimento, personalizzazione, autonomia, acquisizione di maggiore autostima ed autoefficacia
aule esterne	4	antenne wifi; carrello mobile	tavoli e panche	coinvolgimento, personalizzazione, autonomia, acquisizione di maggiore autostima ed autoefficacia

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

Assieme alla realizzazione di innovativi spazi di apprendimento si intendono promuovere pedagogie e metodologie didattiche innovative che consentano di utilizzare appieno il potenziale degli ambienti di apprendimento trasformati al fine di incoraggiare e rafforzare una cultura dell'apprendimento e dell'innovazione in tutta la scuola. Tale progettazione didattica, disciplinare e interdisciplinare, utilizzerà una pluralità di pedagogie innovative (i.e. apprendimento ibrido, pensiero computazionale, apprendimento esperienziale, etc.), lungo tutto il corso dell'anno scolastico, trasformando la classe in un ecosistema di interazione, condivisione, cooperazione, capace di integrare l'utilizzo proattivo delle tecnologie per il miglioramento dell'efficacia didattica e dei risultati di apprendimento. La promozione delle pedagogie innovative e delle connesse metodologie didattiche costituisce, pertanto, per la scuola uno snodo importante del lavoro di progettazione didattica ed educativa per utilizzare tutto il potenziale degli ambienti di apprendimento trasformati e sarà progettata contestualmente agli spazi, grazie a una leadership pedagogica che possa incoraggiare una cultura dell'apprendimento e dell'innovazione. La progettazione didattica, disciplinare e interdisciplinare sarà condotta in modo da adottare il cambiamento progressivo del processo di insegnamento e da declinare la pluralità delle pedagogie innovative lungo tutto il corso dell'anno scolastico, trasformando la classe in un ecosistema di interazione, condivisione, cooperazione, capace di integrare l'utilizzo proattivo delle tecnologie per il miglioramento dell'efficacia didattica e dei risultati di apprendimento. Allo stesso tempo gli innovativi dispositivi digitali acquisiti nel corso del progetto rappresenteranno una importante occasione di cambiamento dei metodi e delle tecniche di valutazione degli apprendimenti in chiave formativa e motivazionale, grazie al contributo offerto dalle tecnologie digitali che consentono di avere feedback in itinere per monitorare e migliorare sia il processo di apprendimento dello studente che di insegnamento da parte del docente.

### **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.**

L'introduzione di tecnologie innovative rafforzerà, tramite percorsi formativi basati sul cooperative learning, il processo di inclusione di tutti gli studenti e delle studentesse della classe. Le esperienze formative che verranno sviluppate a partire dai dispositivi digitali proposti nell'ambito del presente progetto consentiranno inoltre di rafforzare le tematiche della pari opportunità e di rafforzare il processo di superamento dei divari di genere andando a promuovere ed a rafforzare la collaborazione di studenti e studentesse (storicamente meno stimolate ad impegnarsi nell'ambito delle materie STEM) in un approccio formativo fortemente sfidante e collaborativo. Infatti le esperienze che verranno sviluppate, condotte mediante approcci formativi propri dell'attività sperimentale (i.e. based learning, il project based learning), promuoveranno e rafforzeranno in maniera significativa sia l'accrescimento della cooperazione e delle relazioni fra studenti e fra docenti.

### **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 lavorerà nel seguente modo: - riunioni plenarie per organizzare le iniziative, analizzare lo stato di avanzamento, produrre documenti di sintesi da portare all'attenzione degli organi collegiali, valutazione dell'impatto - attività in gruppi ristretti per la programmazione di specifiche azioni (es. organizzazione percorsi di formazione del personale)

### **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**

Vengono di seguito descritte le misure di accompagnamento che potranno essere condotte per rafforzare l'efficacia dell'utilizzo degli ambienti proposti. Formazione docenti. Nell'ambito dello sviluppo dei nuovi ambienti di apprendimento proposti si prevede la formazione dei docenti mediante la partecipazione a corsi organizzati ad hoc al fine di consolidare le conoscenze di base e abilitare i docenti a sviluppare percorsi didattici coerenti ed integrati con i dispositivi tecnologici e digitali messi a disposizione. Percorso di accompagnamento. L'accompagnamento nella progettazione dei nuovi ambienti di apprendimento è orientato all'avviamento della sperimentazione con le classi utilizzando le dotazioni strumentali fornite nonché alla loro installazione e predisposizione. Le attività saranno finalizzate alla progettazione e definizione delle metodologie e dei protocolli e alla revisione delle attività didattiche.

## 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	800

## 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	23	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%		102.832,50 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		34.277,50 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		17.138,75 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		17.138,75 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				171.387,50 €

## 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.