



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE - -BRUINO  
Prot. 0001447 del 24/02/2023  
VI (Uscita)

*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. BRUINO

**Codice meccanografico**

TOIC837002

**Città**

BRUINO

**Provincia**

TORINO

## Legale Rappresentante

**Nome**

MAURIZIO

**Cognome**

GIACONE

**Codice fiscale**

GCNMRZ64H28L219V

**Email**

toic837002@istruzione.it

**Telefono**

0119094470

## Referente del progetto

**Nome**

DANIELA

**Cognome**

DE DONATO

**Email**

[REDACTED]

**Telefono**

[REDACTED]

## **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.).**

Il nostro istituto presenta, nei tre plessi di scuola primaria, disponibili ed in uso in ogni aula di scuola primaria dotati di pc fissi, n.30 tablet e n. 3 carrelli-stazione di ricarica per gli stessi. Nella scuola secondaria sono presenti n.15 monitor touch dotati di notebook, uno in ogni aula, è stato allestito un laboratorio di informatica con n.22 postazioni con PC per gli studenti, una postazione docente con la possibilità di controllo e monitoraggio delle attività svolte dai singoli allievi, un carrello per ricarica notebook, n. 9 chromebook e n.14 tavolette grafiche; n. 1 stampante 3D. La connettività è presente in tutto l'istituto così come la suite Google Workspace adottata come strumento che consente attività onlife. Nella scuola secondaria sono presenti arredi modulari e sedie impilabili posizionati nell'aula atelier e nell'aula dedicata ad attività di approfondimento ed integrative. Si prevede l'acquisto di software e tecnologia per dotare in particolare i plessi di primaria e potenziare le dotazioni della scuola secondaria sostituendo strumenti obsoleti o di cui al momento è priva. Al fine di assicurare la funzionalità dei nuovi ambienti di apprendimento andremo ad acquistare una dotazione tecnologica diffusa. Sarà ampliata la dotazione di dispositivi personali PC portatili posta su carrelli mobili, dotati di sistemi di ricarica per il risparmio energetico. Si prevede di definire gli acquisti per gli ambienti tematici che andremo a realizzare. Acquisiremo dotazioni per un indirizzo tecnico-scientifico, prediligiamo set di robotica educativa, realtà aumentata, elettronica e kit per le STEM indispensabili per sviluppare creatività, problem-solving e un approccio pratico ed esperienziale. Per le aule umanistiche acquisiremo set per la creatività, per la creazione di contenuti digitali originali (stazione video, stazione podcast, stop motion per le letture in gioco, storytelling, read more, biblioterapia, digital storytelling). Si acquisteranno pc portatili, tavolette grafiche, visori per realtà aumentata, strumenti per videomaking, software, arredi flessibili e morbidi per le nuove aule di apprendimento.

## **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.**

La progettazione prevede di realizzare aule di apprendimento dedicate alle discipline Stem quali attività sul pensiero computazionale, robotica, realtà aumentata, scienze e tecnologia. Questi spazi saranno dotati di un setting digitale di base, per la sperimentazione, osservazione, raccolta dei dati, di componenti per la robotica educativa quale stimolo per approfondire le conoscenze, risolvere problemi complessi e affrontare le sfide in modo critico. Particolare attenzione sarà dedicata all'acquisizione di competenze digitali: la capacità di utilizzare il computer o altri hardware e software per svolgere le normali attività quotidiane. Gli alunni potranno procedere con attività di programmazione con software dedicati e strumenti digitali idonei per capire l'architettura e la logica delle macchine, per interpretare l'ambiente circostante come un linguaggio programmabile con il quale giocare ed apprendere. Gli ambienti saranno dotati di arredi modulari per una didattica attiva in cui gli alunni saranno protagonisti per un apprendimento per scoperta con personalizzazione del percorso. Gli ambienti di apprendimento saranno luogo di attività di letto-scrittura, digital storytelling, digital journalism e tematiche interdisciplinari di educazione civica. Luogo di creazione e confronto con gruppi di lavoro e di lettura, sulla ricerca di informazioni dal mondo della cultura, della rete, una integrazione analogico-digitale nel coordinare le redazioni del blog, rielaborazione di booktrailer, radioweb e podcasting. Un laboratorio di media information literacy per educare all'informazione e acquisire competenze di sicurezza digitale. Un luogo aperto alla comunità educante. Gli spazi educativi comuni trasformati in ambienti di biblioteca diffusa, spazi indoor con piante per un ambiente di apprendimento accogliente, che promuove benessere, attenzione e concentrazione. Aule di apprendimento nelle aree verdi dedicate alla scoperta scientifica e naturalistica dello spazio esterno. Le attività di danza, canto e musica strumentale d'insieme nella flessibilità degli spazi e nella condivisione saranno oggetto di riprese video e pubblicate sul blog della scuola. Le attività di arte per l'acquisizione di competenze nelle tecniche digitali pittoriche applicate a software o web app si realizzeranno in un ambiente dedicato ed arricchito con nuove tecnologie per riprese video e digital storytelling pubblicate sul blog della scuola.

Realizzeremo aule di apprendimento nelle quali ciascuna delle classi di scuola secondaria e primaria a rotazione per due ore settimanali effettueranno le lezioni in aule dedicate alle discipline Stem, ai linguaggi e alle arti. Nelle aule Stem verranno progettate attività di coding, robotica educativa, realtà virtuale, esperimenti scientifici e utilizzo di software dedicati a queste discipline e attività. Nelle aule dei linguaggi si potranno effettuare attività trasversali di cittadinanza realizzate in ambienti flessibili nei quali è possibile adottare diverse metodologie didattiche. Uno spazio dedicato non solo per promuovere la lettura ai fini dello sviluppo di capacità di pensiero critico (information and media literacy; "Read More") creando una biblioteca digitale con arredi e spazi consoni alla lettura per favorire un avvicinamento affettivo, emozionale ai libri ma anche con l'acquisto di fumetti e graphic novel, abbonamenti online di audiolibri per un'effettiva inclusione di tutti organizzando laboratori di lettura e di scrittura, competenze fondamentali per garantire pari opportunità e colmare disuguaglianze, come strumenti utili alla conoscenza di sé e degli altri. Lo spazio verde che circonda le nostre scuole diventa un luogo per la crescita e lo sviluppo cognitivo dei bambini/e e dei ragazzi/e, dove realizzare percorsi didattici e naturalistici sull'osservazione e la scoperta della biodiversità urbana; si realizzeranno aule all'aperto per la scoperta scientifica o dando spazio e priorità agli aspetti emotivi e relazionali con installazione di opere d'arte, mostre temporanee, musicalità diffusa e letture ad alta voce. In questi nuovi ambienti di apprendimento gli studenti potranno procedere nelle attività in spazi di esplorazione, essere attivi potenziando il pensiero. Le attività prevederanno dei momenti di lezioni frontali alternate ad attività in cooperative learning, di debate, flipped classroom e tinkering, problem solving e peer tutoring, project based, service learning.

**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 digitalizzazione ed i software favoriranno il processo di apprendimento dello studente tramite il canale visivo (schemi, mappe, immagini, filmati, app web) e il canale uditivo (libri di testo digitali, audiolibri, registrazioni, appweb, sintesi vocali), software dedicati all'accessibilità e all'inclusione trasversale per discipline e competenze. La dotazione di un blog o la condivisione sul cloud di documenti o attività permetterà di fruirne in qualsiasi momento. Previste attività per la prevenzione del divario di genere, per la decostruzione degli stereotipi e di educazione verso ogni forma di differenza sviluppando il pensiero critico nel leggere ed interpretare informazioni che provengono dall'ambiente circostante, dal gruppo dei pari, dalla pubblicità, dai mass e social media; verrà promosso l'uso di coding, pensiero computazionale, robotica educativa, orientamento alle carriere scientifiche e role modeling con incontri online e videoconferenze.

**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**

## 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%		76.242,13 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		22.354,89 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		2.000,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		11.177,44 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				<b>111.774,46 €</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.