



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

ISC "FRACASSETTI-CAPODARCO DI

Codice meccanografico

APIC841002

Città

FERMO

Provincia

FERMO

Legale Rappresentante

Nome

SIMONA

Cognome

FLAMMINI

Codice fiscale

FLMSMN72C55A462X

Email

simona.flammini@gmail.com

Telefono

3476441350

Referente del progetto

Nome

CLAUDIA

Cognome

LATTANZI

Email

claudia.lattanzi@costruiredigitale.it

Telefono

3206761981

Informazioni progetto

Codice CUP

D64D22004780006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-25089

Titolo progetto

Fracap 4.0

Descrizione progetto

Grazie ai fondi PNRR Piano Scuola 4.0 intendiamo realizzare, all'interno dell'Istituto Comprensivo, un numero totale di 22 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". Dobbiamo dotarci di un'ottima fornitura di arredi di lavoro flessibile e modulare, adattabili alle diverse esigenze e metodologie, ottimizzando gli spazi nei diversi ambienti permettendo di alimentare qualsiasi dispositivo impiegato. Necessitiamo di banchi/tavoli componibili e configurabili in varie forme e sedie mobili, anche attrezzate con piani di lavoro, con altezze adatte alle diverse età degli studenti e posture funzionali, armadietti contenitori per le risorse didattiche e digitali, arene e tribunette per la presentazione e lo scambio delle idee, sedute morbide. Agli arredi e ai setting di aula rinnovati, andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa. Le aule "fisse", indipendentemente da ogni setting disciplinare e con i dispositivi già in possesso della scuola, saranno servite da una dotazione di dispositivi personali a disposizione di studenti e docenti, che saranno posti su carrelli mobili per la ricarica, la salvaguardia e la protezione degli stessi, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. Le Digital board, che andranno ad integrare quelle già presenti nell'istituto e che si andranno a posizionare in quegli ambienti attualmente sprovvisti di una superficie digitale di fruizione collettiva, PREVEDENDO accessori per videoconferenza, software, HARDWARE e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali (stazione video, stazione podcast, stop motion). La scuola Secondaria di I grado dell'Istituto sarà dotata di ambienti di apprendimento dedicati per discipline relative alle tecnologie musicali che permettono performance maggiormente dettagliate e consentono anche il miglioramento degli alunni in alcune aree correlate alla composizione, come l'ascolto. Ad esempio, attraverso le ICT è possibile isolare particolari strumenti o bande di frequenza che rimangono nascoste nel contesto generale. I software verranno utilizzati nella produzione musicale, con lo scopo di aiutare gli studenti, come i programmi di scrittura musicale con il pentagramma, o le cosiddette DAW che permettono la registrazione, la gestione di file MIDI, il mixaggio, il montaggio sonoro e ovviamente la riproduzione dell'audio. Infine una certa attenzione sarà dedicata alle pareti stesse della scuola, che diventeranno veri e propri luoghi di apprendimento, di scambio e di interazione tra docenti e ragazzi e che potranno essere arricchite e personalizzate dai docenti e addirittura dai ragazzi stessi grazie a una piccola dotazione comune di strumenti per making e creatività, anche mediante macchine a taglio laser di nuova generazione. Le aule avranno una rivoluzione metodologica su tutto l'istituto. Per ottenere un obiettivo così ambizioso lavoreremo su configurazioni flessibili, rimodulabili all'interno dei vari ambienti, in modo da supportare, anche all'interno di aule caratterizzate per disciplina, l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili di ora in ora.

Data inizio progetto prevista

15/03/2023

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.).

L'Istituto Fracassetti-Capodarco conta complessivamente 53 classi, distribuite su 12 plessi, di cui 5 plessi di primaria e 2 plessi di secondaria I grado. Primaria: 1 aula adibita a laboratorio informatico, dotato di 1 postazione pc desktop e 1 LIM; 1 aula dotata di 1 LIM. 1 aula adibita a laboratorio informatico, dotato di 1 LIM. 1 aula adibita a laboratorio informatico, dotata di 1 LIM e di 2 postazioni pc fisse e 1 aula adibita a laboratorio musicale. Sc. Secondaria: 1 aula adibita a laboratorio informatico con 19 postazioni pc fisse, 1 aula docenti dotata di LIM, 1 aula adibita a laboratorio informatico, 1 aula/laboratorio di scienze. N. 28 classi sono dotate di Panel interattivi (PON Digital Board). N. 6 LIM (distribuite tra Primaria e sec. I grado), nei laboratori informatici e inadatte al modello didattico che si intende ora perseguire grazie alla presente misura. N. 2 tablet e 57 notebook, dislocati nei vari plessi e utilizzabili dagli alunni, (DECRETO SOSTEGNI - Pon Smart Classes). Arredi flessibili già presenti a scuola, quali N. 42 sedie con ruote (Decreto Sostegni), adatti alla configurazione di ambienti di apprendimento modulari, innanzitutto orientati al cooperative learning e alla didattica laboratoriale. N. 28 Digital Board, (PON), da potenziare grazie a nuovi accessori. Grazie al progetto PTOF "INFORMATIZZAZIONE" d'ISC del 2019 e varie progettualità precedenti, è stato possibile realizzare le seguenti aule informatiche - aula informatica Sc. Sec. "Fracassetti" con 19 postazioni PC fisse; - aula informatica Sc. Sec. "Capodarco" con 20 postazioni PC fisse. Cablaggio di tutti i plessi dell'ISC, con il passaggio alla fibra in alcuni plessi (PON Cablaggio). Strumenti STEM (PNSD "SPAZI LABORATORIALI E PER LA DOTAZIONE DI STRUMENTI DIGITALI PER L'APPRENDIMENTO DELLE STEM"), funzionali al laboratorio STEM: - 11 robot didattici - 2 visori per la realtà virtuale - 1 fotocamera 360° - 1 stampante 3d - 1 plotter e laser cutter - 1 scanner 3d - 2 tavoli per making e le seguenti schede di programmazione: 12 schede di programmazione Arduino student kit, 4 set ARDUINO EXPLORE IOT KIT e set di espansione e i seguenti arredi: BANCO DA LAVORO REGOLABILE SU RUOTE. Sono stati installati Monitor interattivi, grazie alla partecipazione a bandi ministeriali. È doveroso ultimare la dotazione di monitor digitali, dove necessario, acquistare software e piattaforme per la didattica delle discipline, per la creazione di oggetti virtuali dispositivi

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.

Con Il PNRR è nata una riflessione sul modello pedagogico e didattico più efficace e remunerativo per migliorare l'offerta formativa del nostro istituto. Abbiamo deciso di adottare il modello ibrido, in quanto, a nostro avviso, ci permette di ottimizzare le risorse e valorizzare i nuovi ambienti di apprendimento che intendiamo realizzare, tenendo conto dello spazio e i suoi arredi, della preparazione dei docenti che dovranno strutturare modalità alternative alla lezione frontale. Collegheremo l'innovazione tecnologica con soluzioni che consentano di impattare sulla didattica quotidiana, grazie ad un rinnovo degli arredi pensato per favorire metodi e approcci didattici attivi e cooperativi, con la possibilità di modificare i setting d'aula. SPAZI ALTERNATIVI per l'apprendimento con arredi e tecnologie per la fruizione individuale e collettiva che permettono la rimodulazione continua degli spazi in coerenza con l'attività didattica prescelta; in grado di accogliere attività diversificate, per più classi, o gruppi-classe in plenaria, piccoli gruppi, ecc.; spazi che, date queste caratteristiche, possono essere finalizzati anche alla formazione-docenti interna alla scuola o sul territorio; AULE MOBILI, con dispositivi e strumenti mobili in carrelli e box mobili a disposizione di tutta la scuola, per varie discipline, in grado di trasformare un'aula tradizionale in uno spazio multimediale che può accelerare l'interazione tra persone. Alla flessibilità e innovazione degli spazi deve seguire un'accresciuta interoperabilità, flessibilità e inclusività delle dotazioni. Superato il modello di dotazione unica, bisogna considerare un ecosistema di dispositivi hardware e software che convivono tra loro per accompagnare ogni attività didattica, trasversale, specialistica, "ibrida", aumentata tecnologicamente e coerente con le metodologie, l'età e i diversi bisogni degli studenti. Gli arredi sono studiati e realizzati per adeguarsi in pochi secondi alle diverse metodologie didattiche, per dare maggiore spazio alla creatività e per liberare spazio all'occorrenza. Il carrello consente di custodire, ricaricare e trasportare in base alle necessità in altre classi i dispositivi. La classe Chromebook fornisce dispositivi didattici che a rotazione possano essere utilizzati da diversi studenti: è sufficiente inserire il proprio utente e password scolastico e lo strumento si configura con tutti i materiali didattici dello studente o dell'insegnante pronti per la lezione.

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 FISSA	8	N. 8 Digital Board + N. 8 PC/notebook + 8 software multiuso		La tecnologia digitale, coinvolgente per l'apprendimento collaborativo e creativo, sosterrà istruzione e formazione inclusive, di elevata qualità verso un'acquisizione delle competenze personalizzate
AULA FISSA	4	Sono già presenti dispositivi nelle aule.	Banchi, sedute, armadi	Gli arredi sono studiati e realizzati per adeguarsi in pochi secondi alle diverse metodologie didattiche, per dare

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				maggiore spazio alla creatività e per liberare spazio all'occorrenza.
AMBIENTI DI APPRENDIMENTO DEDICATI PER DISCIPLINA, CON ROTAZIONE DELLE CLASSI - LINGUISTICO - Sc. PRIMARIA TIRO A SEGNO	1	□ N. 1 CARRELLO □ N. 11 (cromebook/PC o tablet o tablet) □ N. 11 cuffie personali □ N. 11 software lingue multi utente e di gestione classe		L'ambiente diviene uno spazio dove studiare e sperimentare le lingue con esempi reali. Grazie ai Software, l'apprendimento linguistico si sviluppa in un contesto stimolante e coinvolgente.
AMBIENTI DI APPRENDIMENTO DEDICATI PER DISCIPLINA, CON ROTAZIONE DELLE CLASSI - LINGUISTICO - Sc. PRIMARIA CAVOUR	1	□ N. 1 CARRELLO □ N. 11 (cromebook/PC o tablet o tablet) □ N. 11 cuffie personali □ N. 11 software lingue multi utente e di gestione classe		L'ambiente diviene uno spazio dove studiare e sperimentare le lingue con esempi reali. Grazie ai Software, l'apprendimento linguistico si sviluppa in un contesto stimolante e coinvolgente.
AMBIENTI DI APPRENDIMENTO DEDICATI PER DISCIPLINA, CON ROTAZIONE DELLE CLASSI - LINGUISTICO - Sc. PRIMARIA CAPODARCO	1	□ N. 5 Carrelli □ N. 12 (cromebook/PC o tablet o tablet) □ N. 12 cuffie personali □ N. 12 software lingue multi utente e di gestione classe		L'ambiente diviene uno spazio dove studiare e sperimentare le lingue con esempi reali. Grazie ai Software, l'apprendimento linguistico si sviluppa in un contesto stimolante e coinvolgente.
AMBIENTI DI APPRENDIMENTO DEDICATI PER DISCIPLINA, CON ROTAZIONE DELLE CLASSI - LINGUISTICO - Sc. PRIMARIA SAN MICHELE	1	□ 5 Carrelli □ N. 12 (cromebook/PC o tablet o tablet) per plesso □ N. 12 cuffie personali □ N. 12 software lingue multi utente e di gestione classe		L'ambiente diviene uno spazio dove studiare e sperimentare le lingue con esempi reali. Grazie ai Software, l'apprendimento linguistico si sviluppa in un contesto stimolante e coinvolgente.
AMBIENTI DI APPRENDIMENTO DEDICATI PER DISCIPLINA, CON ROTAZIONE DELLE CLASSI - LINGUISTICO - Sc. PRIMARIA SALVADORI	1	□ 5 Carrelli □ N. 12 (cromebook/PC o tablet o tablet) per plesso □ N. 12 cuffie personali □ 12 software lingue multi utente e di gestione classe		L'ambiente diviene uno spazio dove studiare e sperimentare le lingue con esempi reali. Grazie ai Software, l'apprendimento linguistico si sviluppa in

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				un contesto stimolante e coinvolgente.
AMBIENTI DI APPRENDIMENTO DEDICATI PER DISCIPLINA, CON ROTAZIONE DELLE CLASSI - LINGUISTICO - Sc. Sec. I Grado: FRACASSETTI	1	□ 1 carrello □ 30 notebook □ 30 cuffie personali □ software lingue multiuso □ arredo flessibile		L'ambiente diviene uno spazio dove studiare e sperimentare le lingue con esempi reali. Grazie ai Software, l'apprendimento linguistico si sviluppa in un contesto stimolante e coinvolgente.
AMBIENTI DI APPRENDIMENTO DEDICATI PER DISCIPLINA, CON ROTAZIONE DELLE CLASSI - ARTE/IMMAGINE/TECNOLOGIC/STEM - Sc. Sec. I Grado: FRACASSETTI	1	27 tavolette grafiche con penne software grafico-didattici	arredo: 27 banchi modulari / ingrandibili	Renderemo estremamente innovativo l'ambiente con un impatto su tutto l'istituto. Utilizzeremo configurazioni flessibili, rimodulabili per adottare metodologie d'insegnamento innovative e variabili.
AMBIENTI DI APPRENDIMENTO DEDICATI PER DISCIPLINA, CON ROTAZIONE DELLE CLASSI - MUSICA - Sc. Sec. I Grado: FRACASSETTI	1	□ pc con scheda audio integrata □ 1 pc con monitor □ 6 microfoni + 6 aste □ cablatura □ telecamere super HD 4K □ cavalletti □ 1 software didattico per lo studio di registrazione (finale educational)		Coinvolge n. 15 Classi delle sc. Sec. di I grado della Fracassetti e Capodarco L'aula di musica, già presente con alcuni strumenti musicali, verrà arricchita con uno studio di registrazione.
AMBIENTI DI APPRENDIMENTO DEDICATI PER DISCIPLINA, CON ROTAZIONE DELLE CLASSI - MUSICA - Sc. Sec. I Grado: CAPODARCO	1	□ 1 TASTIERA CON VIDEOSCRITTURA □ CASSE BLUETOOTH		Tali strumenti sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo, peer learning.
AMBIENTI DI APPRENDIMENTO DEDICATI PER DISCIPLINA, CON ROTAZIONE DELLE CLASSI - LINGUISTICO - Sc. Sec. I Grado: CAPODARCO	1	□ Carrello CARICA PC □ N. 28 notebook □ N. 28 cuffie personali □ N. 28 software lingue multi utente e di gestione classe	arredo flessibile	L'ambiente diviene uno spazio dove studiare e sperimentare le lingue con esempi reali. Grazie ai Software, l'apprendimento

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				linguistico si sviluppa in un contesto stimolante e coinvolgente.

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

Quello che viene delineato nel nostro progetto è un ecosistema “onlife”, in cui spazi, tempi, relazioni, interazioni, attività, pratiche, contenuti, metodologie sono ripensati in modo totalmente integrato e mediato, in cui il ruolo dei docenti sia quello di designer dell’apprendimento. È un lavoro di squadra il più possibile condiviso e consapevole, in cui ogni singolo alunno va considerato un attore che è parte strutturale dell’ecosistema, con la sua creatività e capacità critica, intuizione e visione divergente. Innovazioni Organizzative: la Cooperazione intrinseca, indispensabile per agire all’interno della comunità scolastica, la Conoscenza condivisa fra tutto il personale scolastico. Nel rinnovare le metodologie e le attività didattiche, verrà posto l’accento sulla soddisfazione dell’individuo rispetto all’apprendimento, alla percezione della sua qualità e alla sua stretta connessione, sia in termini di strumenti che di contenuti, con le richieste e le sfide poste dagli ambienti rinnovati. Occorre anche incoraggiare nello studente il desiderio di riprodurre la situazione positiva di apprendimento (ri-produzione autonoma) e di effettuare altre esperienze di cui sia lui stesso il promotore (effetto a spirale). Tra le metodologie ed attività didattiche sceglieremo quelle atte a: migliorare l’atteggiamento complessivo dello studente rispetto all’apprendimento e allo studio; favorire un atteggiamento di curiosità; sviluppare consapevolezza critica; stimolare l’attitudine a porsi e a perseguire obiettivi (essere il motore della propria formazione) e di essere capaci di perseguirli (auto-efficacia); incidere su atteggiamenti educativamente e socialmente rilevanti. Innovazioni curriculari verranno intraprese con la pianificazione, l’azione e la riflessione: gli studenti approfondiranno la loro comprensione del mondo e amplieranno la loro prospettiva, attraverso l’Anticipazione-Azione-Riflessione e approcci innovativi e motivanti all’insegnamento. Nelle aule fisse grazie alle nuove tecnologie acquisite, ci permetterà di promuovere davvero 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 ciascuna aula anche problem posing e problem solving. Nei nuovi ambienti di apprendimento, dedicati per disciplina, gli studenti avranno la possibilità di sviluppare la didattica esperienziale, attività cooperative...

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.

Le tecnologie prescelte sono pensate per creare esperienze di didattica ibrida, per includere nelle lezioni anche gli studenti che non potranno essere in classe, o che saranno costretti ad assentarsi per alcuni periodi. L’implementazione del digitale nelle aule, soprattutto con la dotazione di dispositivi personali per gli studenti e piattaforme di gestione e condivisione, è pensato per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. Andremo a promuovere attività per la prevenzione del divario di genere, con coding e STEM, anche grazie a periodici momenti di confronto tra classi aperte incrociate, che si sono rivelate ottime premesse per consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche, grazie anche alla gamification. Gli ambienti che si intendono realizzare sono volti a supportare la personalizzazione avanzata dell’esperienza d’apprendimento.

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

TEAM DIGITALE RSP

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo di progettazione del nostro istituto guidato dal referente di progetto ha un ruolo ben distinto, tra cui (a titolo di esempio) un responsabile tecnico informatico, un esperto in progettazione metodologico didattica, un coordinatore della comunicazione... In particolare quest'ultimo sarà incaricato di informare e responsabilizzare i colleghi sulle esposte intenzioni progettuali, raccogliendo il riscontro e le esigenze, anche al fine di orientare il dettaglio della progettazione. Il gruppo di progettazione è dotato di un calendario di appuntamenti, che prevede continui momenti di confronto, sia in presenza che in video call. Si avvarrà degli strumenti di lavoro (fogli e documenti condivisi) e di riunione offerti dalla piattaforma in uso nell'istituto. Andremo a responsabilizzare fortemente docenti e dipartimenti, in modo da creare un senso di appartenenza forte all'istituto basato su scelte condivise. I loro desideri e le loro esigenze saranno tradotti poi dal gruppo di progett

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

Considerato l'impatto logistico organizzativo sull'istituzione scolastica, sarà necessario istituire uno più percorsi di formazione dell'intero personale scolastico, articolato per fasi e obiettivi. Una prima fase, rivolta a tutto il personale scolastico, sarà mirata alla condivisione degli obiettivi e delle caratteristiche principali del sistema didattico che si intende adottare e verrà attivata già nel corso dell'attuale a.s. Una 2^ fase, specifica per il personale docente, verrà erogata in parallelo con l'inizio della realizzazione dei nuovi ambienti di apprendimento con una metodologia "learning by doing", al fine di abilitare all'utilizzo dei nuovi dispositivi e modelli didattici. Una terza fase di formazione, in itinere e continua, avrà il fine di accompagnare e monitorare l'intero personale scolastico nella messa in atto del nuovo sistema didattico.

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	150

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	22	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%		98.361,54 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		32.787,17 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		16.393,58 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		16.393,58 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			163.935,87 €	

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.