



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. LEONARDO SCIASCIA-PA

Codice meccanografico

PAIC870004

Città

PALERMO

Provincia

PALERMO

Legale Rappresentante

Nome

STEFANIA

Cognome

COCUZZA

Codice fiscale

[REDACTED]

Email

[REDACTED]

Telefono

[REDACTED]

Referente del progetto

Nome

Teresa

Cognome

Capano

Email

[REDACTED]

Telefono

[REDACTED]

Informazioni progetto

Codice CUP

I74D22003090006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-16343

Titolo progetto

Coll@bor

Descrizione progetto

Il raccordo fra le azioni del Piano europeo di azione per l'istruzione digitale 2021-2027 e le misure nazionali prevede priorità strategiche quali la promozione e lo sviluppo di un ecosistema altamente efficiente di istruzione digitale ed il miglioramento delle competenze e delle abilità digitali per la trasformazione digitale. In linea con le priorità strategiche, il nostro istituto prevede di trasformare alcuni ambienti dove si svolge la didattica curricolare con dotazioni digitali avanzate per realizzare ambienti fisici e digitali di apprendimento caratterizzati da innovazione degli spazi, degli arredi e delle attrezzature mirate a supportare modelli educativi contemporanei. Il progetto Coll@bor, infatti, prevede la trasformazione di 15 luoghi in ambienti di apprendimento innovativi secondo un sistema ibrido con l'obiettivo di far ruotare le classi e gruppi classe per una fruizione diffusa: 4 aule di scuola primaria, 6 aule di scuola secondaria di I grado e 5 tematiche per entrambi gli ordini di scuola grazie all'utilizzo di tecnologie innovative che favoriscono l'esperienza di apprendimento, permettendo la rimodulazione continua della proposta didattica verso nuove competenze digitali. Ogni luogo innovato diventa funzionale alla transizione verso modalità di apprendimento reticolari e associative, iconiche e immersive, in connessione con il mondo virtuale, configurandosi come: - un ecosistema inclusivo e flessibile che integra tecnologie e pedagogie innovative valorizzando la leadership del docente per un apprendimento attivo e collaborativo attraverso una didattica che curi le abilità cognitive, metacognitive, sociali ed emotive, orientata al peer learning, problem solving e cooperative learning; - un ambiente funzionale che promuove coding, robotica e STEAM e che consolida le abilità pratiche per un uso corretto dei dispositivi di comunicazione digitale. Nel design previsto gli spazi di apprendimento riqualificati saranno così caratterizzati: - n. 10 aule fisse dotate di monitor interattivo, tablet o i-pad o notebook per docenti e alunni, carrelli di ricarica in loco della strumentazione in dotazione per ciascuna classe; - n. 5 aule tematiche dotate di isole con banchi modulari, monitor interattivi, notebook per i docenti, postazioni mobili di italiano, inglese, matematica e scienze con relativi software per la scuola primaria e secondaria di 1° grado, sedie, poster interattivi con app di realtà aumentata, cuffie, cassa bluetooth con microfoni, kit accessori per ripresa stativo, sedie con ribaltina, stampante 3D, kit di robotica, pavimento interattivo con software didattico. Gli ambienti delle aule tematiche potranno essere modificati a seconda del setting didattico: ci sarà spazio di investigazione per ricercare dati e informazioni, osservare e sperimentare, spazi di creazione per progettare, disegnare e produrre propri lavori, spazi di presentazione, di condivisione e di interazione, spazi per un ascolto attento e mirato dei vari linguaggi. Le diverse modalità di fruizione e i diversi livelli di approfondimento favoriscono la messa a punto di esperienze educative sperimentali permettendo di ripensare la didattica in modo più inclusivo, affiancando l'acquisizione di competenze STEAM ad azioni di personalizzazione dell'apprendimento sulla base delle specificità del singolo, di comprensione e valorizzazione delle conoscenze personali e sociali, di sviluppo di nuove esperienze formative e capitale scientifico.

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.).

La scuola è dotata di: - numero 2 plessi De Gobbi e Smith - numero 29 classi di cui: 0 28 dotate di tecnologie digitali quali pannelli touch con sistemi android integrati e connessi in rete o 1 non dotata di tecnologie digitali - numero 0 laboratori al plesso Smith (assenza di spazi) - numero 4 laboratori al plesso De Gobbi di cui: 0 1 dotato di tecnologie digitali con pannello touch con sistemi android integrato e connesso in rete, su carrello mobile o 2 dotati di LIM e proiettore o 1 non dotato di tecnologie digitali

TABLET N. 38 TABLET MEDIACOM N. 10 TABLET SAMSUNG GALAXY WITH S PEN N. 14 TABLET HUAWEI N. 02 TABLET SAMSUNG TAB 8 IPAD N. 11 IPAD 8TH 32 GB N. 01 IPAD 64 GB NOTEBOOK N. 16 NOTEBOOK LENOVO (WINDOWS 10) N. 05 NOTEBOOK HP (WINDOWS 7) N. 03 NOTEBOOK ACER (WINDOWS 7) N. 01 NOTEBOOK SAMSUNG (WINDOWS 7) N. 01 CHROMEBOOK LENOVO E11 N.01 LENOVO THINKBOOK (SAVE THE CHILDREN) N. 03 LENOVO ESSENTIAL (SAVE THE CHILDREN) PC N. 06 PC DESKTOP (WINDOWS 10) -LABORATORIO 1 N. 15 PC DESKTOP (WINDOWS 7) 2 LABORATORIO 2 N.01 ACER ALL-IN-ONE (WINDOWS 10) MONITOR TOUCH N. 33 MONITOR TOUCH STAMPANTI N. 03 STAMPANTI LIM N. 04 LIM RICARICA TABLET/NOTEBOOK N. 03 SISTEMA DA TAVOLO RICARICA TABLET N.02 CARRELLO RICARICA NOTEBOOK DOTAZIONE STEAM MAKEBLOCK-KIT ROBOT 10 IN 1 KAI'S CLAN-VALIGIA DEL CODING (SET PER LA CLASSE) LEGO EDUCATION SPIKE PRIME- SET BASE PER 12 STUDENTI N.03 LEGO EDUCATION SPIKE PRIME LEGO EDUCATION BRICQ MOTION PRIMARIA-SET PER LA CLASSE MAKEBLOCK-MBOT RANGER 3DOODLER START-SET PER LA CLASSE CLEMENTONI SUPERDOC PRO SCHOOL KIT CUE ROBOT EDUCATIVO DASH E DOT LITTLEBITS STEAM-KIT PER MEZZA CLASSE N. 13 MAKEBLOCK- HALOCODE CLASS PACK N. 25 SPHERO MINI RED STRAWBEES - KIT STEAM PER LA CLASSE STAMPANTE 3D SOFTWARE MIRANDA LICENZA PERPETUA N. 01 SPHERO BOLT N. 01 SPHERO INDI N. 01 MAKEBLOCK CODEY ROCKY DOTAZIONE VARIA N. 22 MOUSE LOGITECH N. 10 CUFFIA CON MICROFONO N. 01 LETTORE CD/MP3 N. 02 CASSE CON 3 MICROFONI N. 03 SMARTPHONE OPPO (SAVE THE CHILDREN) N. 02 VIDEO PROIETTORI BENQ N.01 VIDEO PROIETTORE VANKYO (SAVE THE CHILDREN) N. 01 KIT ACCESSORI PER RIPRESA (SAVE THE CHILDREN) N.03 CUFFIE SENNHEISER (SAVE THE CHILDREN) N. 03 MICROFONI A CONDENSATORE LAVALIER (SAVE THE CHILDREN)

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.

Tipologie di ambienti: - 4 aule primaria, già dotate di monitor touch con android integrato e connesso alla rete internet. Saranno dotate di kit di tablet e notebook ad uso dei docenti. In alcune aule saranno presenti arredi modulari e armadi per tenere in loco la strumentazione e renderla immediatamente disponibile per le varie attività didattiche - 1 aula secondaria I grado già dotata di monitor touch con android integrato e connesso alla rete internet. Sarà dotata di kit ipad con relativo carrello ricarica - 2 aule di scuola secondaria di I grado: in una, non dotata, verrà installato un monitor touch con android integrato e connesso alla rete internet. Saranno dotate entrambe di kit di tablet connessi in rete internet con relativi carrelli ricarica - 3 aule di scuola secondaria I grado già dotate di monitor touch con android integrato e connesse alla rete internet. Saranno dotate di kit di tablet connessi in rete internet con relativi carrelli ricarica - 1 aula multidimensionale per le discipline matematico-scientifiche e musicali. Sarà composta da monitor interattivo mobile con android integrato connesso alla rete internet, relativo carrello, notebook ad uso del docente, set di postazione mobile per matematica/scienze con relativo software, poster interattivi tematici, carrello ricarica. Saranno previsti arredi modulari funzionali al corretto utilizzo delle dotazioni tecnologiche - 1 aula multidimensionale già dotata di LIM, videoproiettore e monitor interattivo mobile con android integrato e connesso alla rete internet, relativo carrello. Sarà fornita anche di un sistema digitale per l'ascolto immersivo e la produzione di contenuti audiovideo composto da notebook, kit di cuffie bluetooth, cassa bluetooth con microfoni, kit per podcast studio, fotocamera, kit accessori per ripresa stativo, tablet, microfono a condensatore - 1 aula ascolto/lettura/scrittura composta da monitor interattivo mobile con android integrato e connesso alla rete internet, notebook ad uso del docente, set di postazione mobile per italiano e lingua straniera con software e arredi modulari - 1 aula multidisciplinare a forte ricaduta didattica per BES e DSA composto da arredi modulari, videoproiettore e pavimento interattivo con relativo software.edu, notebook e sarà dotata di software specifici di italiano e matematica - 1 aula per robotica e STEAM con monitor interattivo mobile e android integrato, notebook, kit di robotica, coding e modellazione 3D, stampante 3D.

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.)
Multimedialità in alcune aule fisse di scuola primaria.	4	Dotate già di monitor, saranno dotate di kit di tablet connessi in rete internet per accedere ai contenuti digitali presenti in rete con relativi switch di ricarica e di notebook ad uso dei docenti.	In alcune aule saranno presenti arredi modulari e armadi per tenere in loco la strumentazione e renderla immediatamente disponibile per le varie attività didattiche.	Supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri studenti verso la creatività, la collaborazione, la ricerca e la sperimentazione.
Multimedialità in alcune aule fisse di scuola secondaria di primo grado	1	L'aula, già dotata di monitor touch con android integrato connesso alla rete internet, sarà dotata anche di kit i-pad per	Non sono previsti nuovi arredi.	Supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri studenti verso la creatività, la collaborazione,

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		accedere ai contenuti digitali in rete con relativo carrello ricarica.		la ricerca e la sperimentazione.
Multimedialità in alcune aule fisse di scuola secondaria di primo grado	2	In un'aula verrà installato un monitor touch con android integrato connesso alla rete, mancante. Saranno dotate entrambe di kit di tablet connessi in rete internet con carrelli ricarica.	Non sono previsti nuovi arredi.	Supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri studenti verso la creatività, la collaborazione, la ricerca e la sperimentazione.
Multimedialità in alcune aule fisse di scuola secondaria di primo grado	3	Le aule, dotate di monitor touch con android integrato e connesso alla rete internet per accedere ai contenuti digitali in rete, si doteranno di kit tablet connessi ad internet e carrello di ricarica	Non sono previsti nuovi arredi.	Supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri studenti verso la creatività, la collaborazione, la ricerca e la sperimentazione.
DOREMATICANDIA (aula multidimensionale per l'approfondimento delle materie matematico-scientifiche e musicali)	1	L'aula sarà dotata di monitor touch interattivo mobile con android integrato, notebook docente, postazione mobile con software per mat/sc, poster interattivi tematici, carrello di ricarica	Saranno previsti arredi modulari funzionali al corretto utilizzo delle dotazioni tecnologiche, usati al fine di creare un setting educativo flessibile	L'uso della tecnologia nell'aula così dotata fornirà agli studenti un'esperienza di apprendimento più immersiva e interattiva, stimolando il loro interesse e focalizzando la loro attenzione.
AULA DI COMUNICAZIONE (aula multidimensionale per l'ascolto e la produzione di contenuti audio e video)	1	L'aula con videoproiettore e monitor interattivo sarà fornita di sistema digitale per ascolto immersivo e produzione contenuti audiovideo, notebook, kit cuffie e cassa con microfoni, kit padcaster	Sarà previsto l'inserimento di un armadio in cui riporre tutte le dotazioni tecnologiche.	Il sistema si presta a molteplici utilizzi: laboratori linguistici, multimediali, musicali specifici per alunni BES o DSA
AULA MULTILINGUISTICA (Aula per la creazione di un ambiente di ascolto, lettura e scrittura nei vari linguaggi)	1	L'aula sarà dotata di monitor interattivo mobile con android integrato e connesso a internet, notebook docente, set di postazione mobile per italiano e lingua straniera con relativi software.	Saranno previsti arredi modulari funzionali al corretto utilizzo delle dotazioni tecnologiche, usati al fine di creare un setting educativo flessibile	Supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri studenti verso la comprensione e la produzione di testi e manufatti in tutte le forme linguistiche

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
AULA CREATIVA MULTISENSORIAL (Ambiente multidisciplinare con grande valenza didattica per alunni BES e DSA)	1	L'aula sarà dotata di videoproiettore e pavimento interattivo, relativo software.edu, notebook, software specifici di Italiano e Matematica per garantire inclusività agli studenti in difficoltà	Saranno previsti arredi modulari funzionali al corretto utilizzo delle dotazioni tecnologiche, usati al fine di creare un setting educativo flessibile.	Supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri studenti, anche BES e DSA, verso la creatività, la collaborazione, la ricerca e la sperimentazione
AULA DI IBRIDAZIONE DIGITALE (Robotica e STEAM)	1	L'aula, con LIM e stampante 3D, sarà dotata di monitor interattivo mobile con android integrato e connesso alla rete internet, notebook docente, Kit per attività di Robotica, Coding, Modellazione 3D	E' prevista un'area per attività di progettazione e design ed un'area di brainstorming	Creare un ambiente dall'utilizzo molto flessibile in cui poter realizzare la attività laboratoriali per la ricerca e la sperimentazione in varie discipline

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

Considerato lo stato di interdizione per ragioni di sicurezza di alcune aule e spazi dei plessi scolastici dell'istituto, il progetto è stato pensato, partendo dalle dotazioni già esistenti, dando priorità agli spazi disponibili e fruibili a rotazione da più classi della scuola primaria e secondaria di I grado rendendoli n. 5 ambienti dedicati. A questi ambienti si aggiungono n. 10 aule didattiche che secondo una programmazione oraria giornaliera o settimanale potranno essere intercambiabili tra classi parallele in modo da estendere la fruibilità delle opportunità innovative quali strumenti propulsori di nuovi modi di pensare e di sviluppo delle dinamiche di attivazione degli studenti. Gli ambienti dedicati saranno disponibili per gli approfondimenti, a seconda delle specificità degli interventi didattici che si vogliono realizzare per la matematica, le scienze, la musica, le lingue, la robotica, dotate di specifica strumentazione tecnologica opportunamente selezionata. Le aule diventeranno aule-laboratorio per una didattica attiva, collaborativa, hands-on, supportata da strumenti adeguati per un approccio pratico ed esperienziale alla conoscenza. In alcuni di essi sono previsti arredi modulari ad integrazione o sostituzione di quelli già esistenti per rendere flessibile e più funzionale il setting didattico. Le tecnologie digitali selezionate supporteranno il rapporto pedagogico, potenzieranno gli assetti educativi divenendo driver nell'esperienza di apprendimento attraverso una didattica laboratoriale, permettendo agli studenti di superare gli atteggiamenti di estraneità tipici delle tradizionali lezioni frontali. Saranno proposte, tra le altre metodologie innovative, il debate e l'enquiry based learning, il cooperative learning e la peer education, il "Learning by doing" e il "Gaming e gamification" attraverso l'uso di strumenti percepiti come ludici, che favoriscono gli apprendimenti superando il concetto dello studio in senso tradizionale. Verranno potenziate le competenze digitali degli alunni, consentendo l'accesso attivo e consapevole alle risorse digitali per apprendere un modo di accedere al digitale e di viverlo in modo critico ed attivo attraverso la produzione di contenuti digitali che consentiranno di acquisire competenze e strumenti che vanno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Appare evidente, in un'ottica di organicità, la necessità di ridefinire il curriculum verticale di istituto per competenze digitali.

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.

Il progetto si fonda su un approccio inclusivo di tutti gli attori coinvolti, nell'ottica di valorizzare le potenzialità di una proficua alleanza tra alunni e docenti all'interno della comunità educante, rendendo gli studenti protagonisti consapevoli del nuovo scenario digitale da esplorare attraverso approcci esperienziali in assetto collaborativo. Ciò contribuirà ad offrire pari opportunità e inclusività agli studenti, a ridurre il cosiddetto gender gap nel processo di trasformazione digitale che coinvolge già il mondo della scuola e, ancor di più, quello del lavoro. L'istituto punta ad attivare l'effetto moltiplicatore della formazione: inizialmente i nuovi ambienti aumenteranno il grado di interesse degli studenti verso le discipline dell'area scientifica (e, più in generale, delle aree che si avvalgono del digitale quale elemento di forza) fino ad ottenere, progressivamente, una maggiore valorizzazione dei talenti nel campo delle STEAM che rischierebbero di rimanere inespressi.

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 per l'innovazione, referenti di plesso e referente per la dispersione scolastica.

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo di progettazione, coordinato dal dirigente scolastico, è stato composto all'inizio dell'anno scolastico in seno all'organigramma funzionale alla realizzazione di quanto previsto dal PTOF di istituto per l'investimento 4.0 PNRR. Sono stati organizzati incontri operativi di informazione e contestualizzazione dei documenti programmatici del Ministero a cura del dirigente scolastico per orientare l'operato del gruppo al progetto degli interventi da realizzare sulla base dei criteri e delle modalità indicate dal Ministero dell'istruzione. Il gruppo ha proseguito in autonomia, anche singolarmente o a sottogruppi in modalità cooperativa per : - Effettuare una ricognizione del patrimonio esistente di attrezzature digitali - Delineare il design degli ambienti di apprendimento fisici e virtuali; - Formulare una progettualità degli ambienti tenendo conto delle pedagogie innovative - Prevedere le misure di accompagnamento per l'utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici.

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

La formazione dei docenti gioca un ruolo primario nell'utilizzo efficace degli ambienti realizzati: oltre ad eventi e occasioni di apprendimento e formazione in presenza, sarà promossa la fruizione di corsi grazie a piattaforme e-learning con libero accesso, e la comunità di pratiche nella quale ciascuno avrà l'opportunità di condividere le proprie pratiche ed apprendere altre dall'esperienza dei colleghi. Ciascun docente sarà anche accompagnato dal team digitale del nostro istituto in un processo di rinnovamento per una formazione continua. Le tecnologie offerte dai nuovi ambienti di apprendimento favoriranno, dunque, le occasioni di crescita professionale per i docenti che non solo devono essere in grado di utilizzare le nuove tecnologie ma devono assumere il ruolo di tutor, conduttore e animatore dei momenti formativi in modo da favorire negli alunni mentalità flessibile, operativa e dinamica, nonché la capacità di elaborare personalmente e criticamente la realtà.

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	338

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	15	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%		70.574,76 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		23.524,92 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		11.762,46 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		11.762,46 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			117.624,60 €	

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

21/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.