



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 DI ESTE "G. PASCOLI"

Codice meccanografico

PDIC89300L

Città

ESTE

Provincia

PADOVA

Legale Rappresentante

Nome

PAOLA

Cognome

MORATO

Codice fiscale

omissis

Email

omissis

Telefono

omissis

Referente del progetto

Nome

Giulio

Cognome

Fenwick

Email

omissis

Telefono

omissis

Informazioni progetto

Codice CUP

G74D22007390006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-10702

Titolo progetto

NGC IC ESTE

Descrizione progetto

La proposta progettuale prevede la realizzazione di ambienti innovativi secondo una soluzione ibrida che possa fondere le potenzialità didattiche degli spazi fisici con quella degli ambienti digitali. Nell'individuazione degli spazi interessati coinvolti nel progetto, si è tenuto conto dei vincoli e delle opportunità derivanti dalle caratteristiche dei singoli edifici e dagli spazi in essi disponibili, oltre che della dotazione tecnologica e non già presente. L'intervento interesserà n. 20 classi fruibili dal medesimo gruppo di alunni e che si configureranno come nuovi spazi digitali che promuovono e facilitano l'adozione di pratiche didattiche innovative. Oltre alla riconfigurazione delle aule fisse, saranno realizzati ambienti di apprendimento disciplinari specifici, quali ad esempio l'aula di scienze, a cui potranno accedere a rotazione più classi di un medesimo plesso. L'idea di scuola, che anima il progetto è riferita all'intenzione non solo di "ridisegnare" un'aula finora pensata per una didattica erogativa e frontale, ma di prevedere anche spazi diversificati per condividere eventi e presentazioni in plenaria; luoghi per attività non strutturate e per l'apprendimento individuale/informale che facilitino la condivisione delle informazioni e stimolino lo sviluppo delle capacità comunicative; ambienti "da vivere" che favoriscano anche il conseguimento delle priorità indicate nel PTOF di Istituto per il triennio 2022-2025, ovvero l'acquisizione di competenze trasversali quale quella digitale e l'imparare ad imparare. Il progetto, in conformità ai parametri di spesa previsti, sarà volto principalmente all'acquisizione di nuove tecnologie. L'utilizzo degli arredi già presenti nei plessi, acquisiti grazie alle azioni del PNSD e di altre progettualità, e l'acquisto di nuovi elementi consentirà l'allestimento di spazi flessibili tali da consentire l'agevole rimodulazione del setting delle aule nell'arco della giornata scolastica. Si completerà, laddove mancante, la dotazione di base delle aule con alcune Digital board; tale dotazione integrerà quella acquisita tramite la recente partecipazione al PON "Digital Board. Ogni ambiente, inoltre, disporrà di accessori per videoconferenza, software e piattaforme per la condivisione e per la creazione di contenuti digitali originali. In ogni ambiente interessato dal progetto alunni e docenti potranno utilizzare dispositivi personali, per la cui ricarica e custodia in sicurezza saranno acquistati appositi carrelli mobili. Nelle aule fisse saranno presenti dotazioni STEM di base, kit per la robotica educativa e strumenti per la promozione della lettura e della scrittura; negli ambienti di apprendimento disciplinari studenti ed insegnanti potranno avvalersi di strumentazione specifica idonea a supportare l'acquisizione delle competenze più strettamente correlate alla materia che vi si svolgerà. Infine, in un plesso di scuola secondaria di I grado, un'aula sarà dotata di dispositivi tali da consentire esperienze immersive, interattive e inclusive. In altro plesso di scuola secondaria di I grado, in cui da alcuni anni è adottato il modello di "Scuola senza Zaino" l'intervento sarà mirato, in particolare, a incrementare nelle aule fisse la dotazione a supporto dell'insegnamento curricolare oltre che alla realizzazione di ambienti disciplinari specifici.

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.).

L'Istituto consta di sei plessi di scuola primaria e due di scuola secondaria di I grado; nel complesso tutti gli otto plessi saranno oggetto di investimento per la creazione di ambienti di apprendimento innovativi. In due edifici la disponibilità di spazi soddisfa esclusivamente il fabbisogno relativo alla consistenza dei gruppi-classe; negli altri cinque, sebbene in misura diversa, vi è sufficiente disponibilità di locali per agire sia per la trasformazione di aule fisse che per l'allestimento di ambienti disciplinari da utilizzarsi a rotazione da parte delle classi del medesimo plesso tramite un'adeguata organizzazione dell'orario settimanale di lezione. Generalmente i plessi dispongono di una discreta dotazione digitale "di base" acquisita, in particolare, tramite i finanziamenti dei progetti PON che l'Istituto ha realizzato unitamente ai fondi ricevuti, in epoca di emergenza sanitaria, a supporto della DAD e della DDI; si tratta di dotazione di recente acquisto le cui caratteristiche, perciò, risultano in grado di soddisfare i requisiti richiesti dalla nostra progettualità. Tramite il PON Smart Class si è aumentata la disponibilità di dispositivi individuali, tramite l'acquisto di un centinaio di device tra pc e tablet; il PON Reti cablate e wireless ha consentito di disporre, in ogni plesso, di una connessione stabile e veloce; tramite il PON Edugreen alcuni plessi si sono dotati di strumentazione utile per il supporto all'insegnamento nell'ambito scientifico. Con il PON Digital Board sono stati acquistati una sessantina di monitor interattivi. L'adesione alla Rete di scuole Sena Zaino ha impegnato l'Istituto, in questo sostenuto anche da soggetti esterni, nell'acquisto di arredo modulare e flessibile. Inoltre, la partecipazione a un progetto triennale in partenariato con altri Enti e finanziato con il Fondo per il contrasto alla povertà educativa, ha consentito di incrementare sia la dotazione tecnologica che quella di arredi modulari e flessibili.

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.

Obiettivo del progetto è la realizzazione di spazi fisici e virtuali per l'apprendimento innovativi sia dal punto di vista delle dotazioni e degli strumenti disponibili, che delle metodologie adottate. Tenuto conto degli spazi presenti, della visione pedagogica e dell'idea di scuola, definita tramite la riflessione condotta con specifico strumento di indagine, intendiamo realizzare una soluzione ibrida. Interverremo, quindi, nella trasformazione di n.17 classi in altrettante aule 4.0 da utilizzarsi da parte della medesima classe e nella realizzazione di n. 19 ambienti disciplinari a disposizione di docenti curricolari in cui le classi si sposteranno per l'attività didattica relativa ad una specifica disciplina. In totale, rispetto al target assegnato pari a n. 29 spazi, si intende intervenire sulla trasformazione in ambienti innovativi di n. 36 spazi. CLASSI 4.0 Nelle classi 4.0, tutte dotate di connettività, saranno presenti un monitor, device come pc o tablet, dispositivi per la fruizione delle lezioni anche da remoto, software con relative licenze, strumenti digitali per il supporto all'apprendimento tramite la realtà virtuale, per lo studio delle STEM e della robotica, per lo sviluppo del pensiero computazionale e per la promozione della lettura e della scrittura. Saranno, inoltre, acquistati elementi di arredo, quali ad esempio banchi modulari e sedute morbide, tali da realizzare un layout in grado di consentire non solo una configurazione flessibile dello spazio, ma anche l'adozione di pratiche didattiche alternative alla lezione frontale, quali il lavoro di gruppo, il peer to peer, il debate, il learning by doing. AMBIENTI DI APPRENDIMENTO DISCIPLINARI Come detto in premessa intendiamo realizzare, negli edifici che lo consentono in termini di spazi disponibili, n.19 ambienti disciplinari di apprendimento distribuiti su n.6 plessi. Le discipline, le cui attività saranno svolte in tali ambienti, sono tecnologia, scienze, musica, lingue straniere, italiano e arte. Il tappeto digitale sarà analogo a quello già indicato per le classi 4.0 e verrà integrato da dotazione specifica attinente la disciplina. Uno di questi ambienti verrà dotato di strumentazione idonea a consentire un'esperienza virtuale di tipo immersivo. Come per la classi 4.0, si avrà cura del design degli ambienti così da caratterizzarli per flessibilità, accessibilità, confort, inclusività. Caratteristiche, unite alla dotazione digitale, facilitanti una didattica innovativa.

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 FISSE 4.0 SCUOLA PRIMARIA	15	DEVICE , SOFTWARE, APPLICAZIONI,LICENZE	ARREDI FLESSIBILI - SEDUTE MORBIDE	SUPPORTARE L'ACQUISIZIONE DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI E TRASVERSALI DELLE IN2012, DI QUELLE DI CUI AL QUADRO DI RIFERIMENTO DIGCOMP 2.2 E L'ADOZIONE DI MODELLI DIDATTICI INCLUSIVI E COLLABORATIVI.
AULE FISSE 4.0 SCUOLA SECONDARIA I GRADO	2	DEVICE , SOFTWARE, APPLICAZIONI, LICENZE	ARREDI FLESSIBILI- SEDUTE MORBIDE	SUPPORTARE L'ACQUISIZIONE DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI E TRASVERSALI DELLE IN2012, DI QUELLE DI CUI AL QUADRO DI RIFERIMENTO DIGCOMP 2.2 E L'ADOZIONE DI MODELLI DIDATTICI INCLUSIVI E COLLABORATIVI.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
AMBIENTE DISCIPLINARE TECNOLOGIA SCUOLA PRIMARIA	4	DEVICE , SOFTWARE, APPLICAZIONI,LICENZE	ARREDI FLESSIBILI-SEDUTE MORBIDE	SUPPORTARE L'ACQUISIZIONE DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI E TRASVERSALI DELLE IN2012, DI QUELLE DI CUI AL QUADRO DI RIFERIMENTO DIGCOMP 2.2 E L'ADOZIONE DI MODELLI DIDATTICI INCLUSIVI E COLLABORATIVI.
AMBIENTE DISCIPLIANRE MUSICA SCUOLA PRIMARIA	1	DEVICE , SOFTWARE, APPLICAZIONI, LICENZE	ARREDI FLESSIBILI-SEDUTE MORBIDE	SUPPORTARE L'ACQUISIZIONE DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI E TRASVERSALI DELLE IN2012, DI QUELLE DI CUI AL QUADRO DI RIFERIMENTO DIGCOMP 2.2 E L'ADOZIONE DI MODELLI DIDATTICI INCLUSIVI E COLLABORATIVI.
AMBIENTE DISCIPLINARE LINGUA STRANIERA SCUOLA PRIMARIA	1	DEVICE , SOFTWARE, APPLICAZIONI, LICENZE	ARREDI FLESSIBILI-SEDUTE MORBIDE	SUPPORTARE L'ACQUISIZIONE DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI E TRASVERSALI DELLE IN2012, DI QUELLE DI CUI AL QUADRO DI RIFERIMENTO DIGCOMP 2.2 E L'ADOZIONE DI MODELLI DIDATTICI INCLUSIVI E COLLABORATIVI.
AMBIENTE DISCIPLINARE ARTE E IMMAGINE SCUOLA PRIMARIA	3	DEVICE , SOFTWARE, APPLICAZIONI, LICENZE	ARREDI FLESSIBILI-SEDUTE MORBIDE	SUPPORTARE L'ACQUISIZIONE DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI E TRASVERSALI DELLE IN2012, DI QUELLE DI CUI AL QUADRO DI RIFERIMENTO DIGCOMP 2.2 E L'ADOZIONE DI MODELLI DIDATTICI INCLUSIVI E COLLABORATIVI.
AMBIENTE DISCIPLINARE SCIENZE SCUOLA PRIMARIA	3	DEVICE , SOFTWARE, APPLICAZIONI, LICENZE	ARREDI FLESSIBILI-SEDUTE MORBIDE	SUPPORTARE L'ACQUISIZIONE DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI E TRASVERSALI DELLE IN2012, DI QUELLE DI CUI AL QUADRO DI RIFERIMENTO DIGCOMP 2.2 E L'ADOZIONE DI MODELLI DIDATTICI INCLUSIVI E COLLABORATIVI.
AMBIENTE DISCIPLINARE ITALIANO SCUOLA PRIMARIA	1	DEVICE , SOFTWARE, APPLICAZIONI, LICENZE	ARREDI FLESSIBILI-SEDUTE MORBIDE	SUPPORTARE L'ACQUISIZIONE DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI E TRASVERSALI DELLE IN2012, DI QUELLE DI CUI AL QUADRO DI RIFERIMENTO DIGCOMP 2.2 E L'ADOZIONE DI MODELLI DIDATTICI INCLUSIVI E COLLABORATIVI.
AMBIENTE DISCIPLINARE MUSICA SCUOLA SECONDARIA I GRADO	2	DEVICE , SOFTWARE, APPLICAZIONI, LICENZE	ARREDI FLESSIBILI-SEDUTE MORBIDE	SUPPORTARE L'ACQUISIZIONE DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI E TRASVERSALI DELLE IN2012, DI QUELLE DI CUI AL QUADRO DI RIFERIMENTO DIGCOMP 2.2 E L'ADOZIONE DI MODELLI DIDATTICI INCLUSIVI E COLLABORATIVI.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
AMBIENTE DISCIPLINARE LINGUE STRANIERE SCUOLA SECONDARIA I GRADO	1	DEVICE , SOFTWARE, APPLICAZIONI, LICENZE	ARREDI FLESSIBILI- SEDUTE MORBIDE	SUPPORTARE L'ACQUISIZIONE DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI E TRASVERSALI DELLE IN2012, DI QUELLE DI CUI AL QUADRO DI RIFERIMENTO DIGCOMP 2.2 E L'ADOZIONE DI MODELLI DIDATTICI INCLUSIVI E COLLABORATIVI.
AMBIENTE DISCIPLINARE IMMERSIVO SCUOLA SECONDARIA I GRADO	1	DEVICE , SOFTWARE, APPLICAZIONI, LICENZE	ARREDI FLESSIBILI- SEDUTE MORBIDE	SUPPORTARE L'ACQUISIZIONE DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI E TRASVERSALI DELLE IN2012, DI QUELLE DI CUI AL QUADRO DI RIFERIMENTO DIGCOMP 2.2 E L'ADOZIONE DI MODELLI DIDATTICI INCLUSIVI E COLLABORATIVI.
AMBIENTE DISCIPLINARE SCIENZE SCUOLA SECONDARIA I GRADO	2	DEVICE , SOFTWARE, APPLICAZIONI, LICENZE	ARREDI FLESSIBILI- SEDUTE MORBIDE	SUPPORTARE L'ACQUISIZIONE DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI E TRASVERSALI DELLE IN2012, DI QUELLE DI CUI AL QUADRO DI RIFERIMENTO DIGCOMP 2.2 E L'ADOZIONE DI MODELLI DIDATTICI INCLUSIVI E COLLABORATIVI.

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

Il Progetto Scuola 4.0 prefigura la possibilità di introdurre nel nostro Istituto cambiamenti significativi in cui la conoscenza e l'uso di tecnologie digitali diventano funzionali all'adozione di pratiche didattiche innovative. Il digitale, quindi, diviene per noi motore di un ripensamento delle metodologie e delle scelte didattiche in prevalenza sin qui adottate implicando, inoltre, una revisione dell'organizzazione scolastica generale. Il progetto tiene, perciò, conto della necessità di integrare ambienti fisici e digitali di apprendimento in modo sistemico nella cornice concettuale di quello che viene da alcuni definito "Ecosistema di apprendimento" inteso come insieme di luoghi, tempi, persone, attività didattiche, strumenti e risorse. Le relazioni tra questi elementi si concretizzeranno in una diversa organizzazione del tempo e degli spazi, nella personalizzazione dei percorsi, in una maggiore riflessione sui processi di apprendimento, nella scelta di metodologie adeguate ai discenti e al loro raggiungimento degli obiettivi. Lezione partecipata, problem solving, learning by doing, debate, cooperative learning, sono alcuni degli approcci metodologici che il nostro Istituto intende implementare grazie agli spazi educativi e agli ambienti didattici che saranno realizzati attraverso il progetto. Si ritiene, infatti, che tali metodologie unitamente alla configurazioni dei nuovi ambienti, favoriranno le occasioni in cui gli studenti potranno avviare esperienze di apprendimento situato e significativo in un clima di collaborazione tra pari permettendo, altresì, al docente, sia di assumere il ruolo di docente-ricercatore orientandosi verso una progettazione di attività significative, che di operare con gli studenti in modo innovativo riflettendo, nel contempo, sulle proprie pratiche didattiche. Coerentemente con gli indirizzi esplicitati nel PTOF di Istituto si opererà per lo sviluppo della competenza digitale, intesa non solo come insieme di conoscenze ed abilità finalizzate all'utilizzo degli strumenti che le sono propri, ma anche come formazione ad un uso consapevole e critico di essi passando da un ruolo di consumatori a quello di produttori di informazione. La realizzazione di ambienti disciplinari che saranno utilizzati da più classi per lo svolgimento del medesimo insegnamento curricolare consentirà, inoltre, un primo avvicinamento al modello di didattica per ambienti di apprendimento che potrà, in futuro, essere adottato in misura diffusa.

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.

Inclusione, accoglienza, valorizzazione dell'individualità, riduzione dei divari sono assi educativi già in atto nell'Istituto che potranno essere implementati sia grazie alla rimodulazione degli spazi esistenti, che attraverso l'acquisto di dotazioni tecnologiche all'avanguardia e, per quanto possibile, di arredo modulare. Parallelamente visto che gli aspetti innovativi dell'intera proposta progettuale risiedono, principalmente, nelle scelte metodologiche e didattiche a cui si conformeranno i vari interventi, saranno adottate le seguenti strategie didattiche: creazione di situazioni di apprendimento collaborativo, in modo da supportare lo sviluppo della capacità di interagire e collaborare; utilizzo flessibile di stili comunicativi, spazi e materiali; ricorso prevalente a strategie logico-visive; proposta di situazioni di problem solving dando spazio ai diversi stili cognitivi; supporto ai processi metacognitivi; supporto al riconoscimento e all'espressione delle proprie emozioni.

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 progetto, dopo l'analisi sui contenuti del Piano Scuola 4.0, la ricognizione degli spazi disponibili e delle risorse già esistenti nonché la partecipazione ad alcuni webinar ha deciso di optare per un approccio top-down e bottom-up in modo da coinvolgere e responsabilizzare, nell'ipotesi progettuale, il maggior numero possibile di docenti. A tale scopo ci si è avvalsi, in questa prima fase, di alcuni strumenti resi disponibili da Indire. Tramite il loro uso, da parte di tutti i plessi, si è identificata l'anima pedagogica e l'idea di scuola in cui l'Istituto si riconosce; successivamente, ogni plesso, ha proceduto nella definizione di un proprio project work con il quale ha definito principi-spazi educativi-ambienti didattici e situazioni didattiche relativi al proprio contesto e di cui il gruppo ha tenuto conto nella stesura del progetto. In questa fase progettuale le famiglie sono state coinvolte per il tramite della loro rappresentanza nel Consiglio di Istituto.

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 alla didattica digitale e alle metodologie innovative rappresenta una misura fondamentale per l'utilizzo completo ed efficace dei nuovi ambienti di apprendimento che si realizzeranno grazie al progetto. Le misure di accompagnamento saranno finalizzate, quindi, alla formazione di docenti e personale scolastico sia sul versante tecnologico che su quello metodologico-didattico. Ad una prima fase dedicata a una diffusa formazione iniziale, differenziata per competenze di partenza, seguiranno ulteriori percorsi di formazione continua e di approfondimento; di pari passo si avrà cura di creare sia spazi di supporto tra pari affidati a figure interne "esperte", che momenti di condivisione di buone pratiche. Per la realizzazione di tali azioni ci si avvarrà, oltre che di risorse finanziarie proprie, anche delle opportunità offerte dalla piattaforma Futura- La Scuola per l'Italia di domani e dal progetto "Animatori digitali 2022-2024".

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	1150

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	29	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%		139.000,00 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		42.474,29 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		9.660,03 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		21.237,15 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				212.371,47 €

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.