



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Unità di missione per il 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

NA - I.C. 87 PERTINI-DON GUANEL

Codice meccanografico

NAIC8E5005

Città

NAPOLI

Provincia

NAPOLI

Legale Rappresentante

Nome

TANIA

Cognome

VECE

Codice fiscale

VCETNA74P61A509U

Email

naic8e5005@istruzione.it

Telefono

0815439497

Referente del progetto

Nome

GIUSEPPE

Cognome

RUSSO

Email

giuseppe.russo11@posta.istruzione.it

Telefono

3474765741

Informazioni progetto

Codice CUP

C64D22002680006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-18612

Titolo progetto

Scuola digitale: tradizione e innovazione verso nuove frontiere del sapere

Descrizione progetto

Il presente progetto propone un approccio al digitale inteso come strategia per innovare la didattica e sperimentare delle proposte educative rivolte alla scuola primaria e secondaria di primo grado. Il digitale è visto come elemento capace di aprire nuove possibilità di apprendimento, costruire nuovi saperi e competenze favorendo le relazioni tra bambini, e tra bambini e insegnanti, con anche il coinvolgimento delle famiglie, nell'ottica dello sviluppo della persona e della costruzione della comunità educante. Questo approccio è ampiamente sollecitato dalle "Indicazioni Nazionali per la Scuola dell'Infanzia e del Primo Ciclo di Istruzione" del 2012 che propone un nuovo umanesimo e una nuova cittadinanza, affermando che la scuola fornisce supporti adeguati e molteplicità di accessi alla conoscenza e all'elaborazione. La scuola è invitata ad investire sulla costruzione dei processi di apprendimento, sull'apprendere ad apprendere, sulla riflessione intorno ai costrutti e ai concetti. Diventano centrali le soft skills, quali aspetti che incidono sulla riuscita nello studio, nel lavoro e nella vita. Il progetto intende innovare la didattica dando avvio a una rete interna ad alta integrazione organizzativa e articolata in gruppi di coordinamento, progettazione e ricerca che, coniugando le modalità della comunicazione in presenza e a distanza, sperimentino pratiche in grado di generare apprendimento progettuale e processuale, proponendosi di superare la visione di contesti quotidiani intesi come ambiente in cui si inseriscono le tecnologie digitali, per approdare a un'idea di tecnologia ambientata/ambientale, connettrice di saperi e di esplorazioni multidisciplinari che si intreccia ai linguaggi analogici. La scuola intende sperimentare il linguaggio e gli ambienti digitali nella loro piena potenzialità di alleati per innovare la didattica nella quotidianità della scuola e favorire l'ingaggio di ciascun bambino e ragazzo. Lo sguardo si allargherà anche alle famiglie: genitori e ragazzi non sono beneficiari passivi, bensì come coprotagonisti competenti per la creazione di nuovi servizi, corsi, laboratori-cantieri. Il progetto vedrà la realizzazione di una didattica laboratoriale per piccoli gruppi e gruppi classe, l'utilizzo di ambienti di apprendimento digitalizzati e strutturati per una didattica che favorisca le relazioni tra le persone e con il mondo, che si alterneranno nei vari spazi scolastici, da quello multimediale, linguistico, musicale, scientifico, corredati di sussidi tecnologici interattivi, alle aule fisse destinate alle classi prime di scuola primaria e secondaria. Le attività potranno svolgersi in spazi fisici inconsueti, ripensati in modo da supportare attività differenziate e diversificate e migliorare la qualità degli ambienti scolastici, intesi non tanto come spazi fisici e/o virtuali, ma come ambienti di relazione e contesti d'apprendimento, capaci di favorire incontri, conoscenze, abilità, motivazioni, atteggiamenti.

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.).

AULE: 2 aule/6 aule della scuola dell'Infanzia; 12 aule /15 della scuola primaria; 30 aule/30 della S.S.I.G sono dotate di Lim/Monitor. Per ciascuna classe di tutti i plessi della scuola è previsto un notebook a disposizione del team docente(6 per Infanzia; 15 per la primaria; 30 per la secondaria) DISPOSITIVI INDIVIDUALI PER COMODATO D'USO: per la scuola primaria sono disponibili 15 tablet e per la S.S.I.G sono disponibili 20 tablet per comodato d'uso ad alunni DVA/DSA/BES, SMART CLASS: Per la scuola primaria sono disponibili 20 tablet per le classi 1[^] e 2[^] e 20 tablet per le classi 3[^] 4[^] 5[^] su carrello che ruotano nelle classi; per la S.S.I.G sono disponibili 36 chromebook per la sede centrale e 42 chromebook per la sede succursale che ruotano nelle classi per lo svolgimento di attività ordinarie SPAZIO STEM E CODING : 3 Laboratori che si focalizzano sulla robotica e sull'elettronica educativa realizzati rispettivamente nelle due sedi della S.S.I.G forniti di tavoli componibili, sedute mobili e armadietti contenitori e dispositivi e materiali per la robotica educativa e coding, per le attività creative e STEM /STEAM, accessori per il making con stampante 3D, dispositivi HW e SW per la didattica collaborativa e cloud, . Ciascun laboratorio è dotato di Monitor; quello della sede centrale della SSIG è fornito di carello mobile con 25 notebook. ATELIER FONDAZIONE REGGIO CHILDREN: L'ATELIER MATERICO-DIGITALE è costituito da cinque elementi fondamentali interconnessi tra loro che sono: il catalogo: una scaffalatura; il laboratorio: Tavoli modulari e sovrapponibili "a telescopio" per la lavorazione dei materiali; il catalizzatore: il banco digitale che, interagendo, modifica e altera la percezione del lavoro. il teatro di posa: un fondale curvato, su cui leggere l'interazione tra il fisico e il "catalizzatore" ottico e acustico; l'ATELIER DI LETTURA trasforma la libreria in una gradinata contenitore di sapere, ampliandone le "mensole" e sagomandole a determinare spazi di lettura, di gioco.

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.

Questo progetto prevede la realizzazione di 24 ambienti didattici innovativi suddivisi tra la Scuola Primaria e la SSIG del nostro Istituto. Per la Scuola Primaria sono previsti n°6 ambienti didattici innovativi: n. 1 Aula Immersiva, che consentirà l'apprendimento attraverso la realtà virtuale ed aumentata; n. 1 Language Lab dove imparare e sperimentare le lingue con esempi reali; n.1 Lab Musicale in cui, attraverso la sintesi degli strumenti informatici musicali, si promuoverà l'inclusività e lo sviluppo del pensiero computazionale; n. 1 Laboratorio Scientifico dove, attraverso l'utilizzo di strumentazione digitale, verrà realizzata una didattica laboratoriale fondamentale per l'apprendimento delle scienze; infine n°2 Aule Fisse intese come "ambiente operativo di apprendimento ideale" dove verranno realizzate simulazioni di orientamento, la scrittura di testi a più mani in modo cooperativo, imparando a reperire informazioni da fonti diverse e di confrontarle tra loro, e svolgere diversi tipi di esercizi interattivi. Per la SSIG è prevista la realizzazione di 18 ambienti didattici innovativi: n. 2 Language Lab, in cui gli allievi avranno la possibilità di potenziare in modo più efficace e autentico le quattro abilità di base, Reading, Listening, Speaking e Reading attraverso la dotazione digitale progettata, sperimentando un approccio innovativo all'apprendimento delle lingue straniere; n. 2 laboratori scientifici, dove si prevede, oltre la strumentazione digitale, anche l'utilizzo di software e hardware per gli ambienti virtuali 3D e di realtà aumentata al fine di migliorare l'apprendimento delle scienze; n. 1 Laboratorio making/creatività, dove, attraverso tecnologie manipolative e tangibili, verrà stimolato un apprendimento basato sul gioco e sulla creatività; n. 2 Laboratori di Media & Information Literacy in cui gli allievi possano fruire in modo consapevole di dati e risorse multimediali incrociando linguaggi e strumenti differenti con l'obiettivo di far "costruire" attivamente le conoscenze e di sviluppare creatività personale e cooperazione; n. 2 Music 4.0 Lab in cui tramite uso di tecnologie digitali verrà realizzato una didattica laboratoriale per l'apprendimento della musica, in modo significativo e inclusivo sviluppando la creatività individuale e la cittadinanza culturale; infine n. 9 Aule Fisse, dove, attraverso le risorse digitali e metodologie didattiche innovative, verrà migliorato l'apprendimento delle diverse discipline.

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 S.S.IG	9	monitor interattivi collaborativi, notebook convertibili con penna attiva, carrello di ricarica per notebook, workstation per il docente, impianto Hi-Fi, cuffie, stampante-scanner	1 tavolo rettangolare con ruote docente, 1 sedia girevole docente, 24 tavoli quadrati, 24 sedie, 2 armadi porta libri/zaini, 1 armadio contenitore 2 ante alto, 1 armadio contenitore 2 ante basso	L'aula di SSIG è trasformata in ambiente di apprendimento innovativo coerente con il curriculum di istituto, con particolare attenzione alla didattica delle discipline STEM, dell'Italiano e dell'Inglese
laboratorio scientifico SSIG	2	monitor interattivi collaborativi, workstation per il docente, stampante-scanner, Sensore acquisizione-analisi dati con/senza PC,	1 tavolo rettangolare con ruote docente, 1 sedia girevole docente, 24 tavoli quadrati, 24 sedie, 2 armadi porta libri/zaini, 1 armadio	L'insegnamento delle scienze deve prevedere momenti di didattica laboratoriale attraverso la realizzazione ambienti

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		microscopi digitali, software per ambiente virtuale, visori 3D.	contenitore 2 ante alto, 1 armadio contenitore 2 ante basso	innovativi digitali dove svolgere attività sperimentali anche in ambienti virtuali.
Laboratorio making/arte/creatività per SSIG	1	monitor interattivi collaborativi, workstation per il docente, stampante-scanner, Sensore acquisizione-analisi dati con/senza PC, microscopi digitali, software per ambiente virtuale, visori 3D.	1 tavolo rettangolare con ruote docente, 1 sedia girevole docente, 24 tavoli quadrati, 24 sedie, 2 armadi porta libri/zaini, 1 armadio contenitore 2 ante alto, 1 armadio contenitore 2 ante basso	L'insegnamento delle scienze deve prevedere momenti di didattica laboratoriale attraverso la realizzazione ambienti innovativi digitali dove svolgere attività sperimentali anche in ambienti virtuali.
Musica 4.0	2	LIM MICROFONI PANORAMICI CON ASTE MIXER (8 USCITEMIN.) LEGGII PIEGHEVOLI CASSE CON TECNOLOGIA BLUETOOTH TASTIERE ELETTRICHE CON TASTI DINAMICI TASTIERE E BATTERIE ELETTRICHE PIEGHEVOLI IN GOMMA VIRTUA	MOBILI E ARMADIETTI PEDANE	LAB MUSIC 4.0, E' UNO SPAZIO SIMBOLICO E RELAZIONALE PER PROCESSI DI COOPERAZIONE, ORIENTATO A SPERIMENTARE LA CREATIVITA' CON LE COMPETENZE DIGITALI IN UN'OTTICA DI CONNESSIONE MUSICALE E TECNOLOGICA
Laboratorio media & information literacy	2	3 fotocamere Mirrorless,3 ottiche,3 treppiedi,1 Telecamera pro,3 mic. wifi,2 mic.,4 luci LED,1 slider,2 ActionCam+accessori,1 Workst.gaming,1 mac-book pro,3 notebook gaming,software:S.O.e applicativo	panche telescopiche,tribune mobili e componibili, contenitori soprapiano(armadi), tavoli sedie impilabili, pannelli fonoassorbenti, appendiabiti,casellario porta-zaini, doppio pannello legno-sughero	lo storytelling digitale "avvicina" distanze tra chi usa un contenuto e il contenuto stesso, coinvolge studenti proponendo loro temi, spingendoli a creare anche attraverso tecnologie digitali.
Language Lab secondaria	2	Software per laboratorio linguistico (1 docente – 30 studenti), notebook touch-screen, carrello carica-computer, cuffie con microfono.	Banchi con vano cavi mono o bi-posto, sedie impilabili, postazione docente	I laboratori linguistici consentono di stimolare l'interesse degli allievi nelle lingue straniere potenziando le 4 abilità di base (Speaking, Listening, Reading e Writing) in modo innovativo.
Aula immersiva	1	Workstation con proiettori	l' aula sarà dotata di arredi	modalità di

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
primaria		interattivi, impianto audio, staffaggio ed installazione Licenza software con contenuti in cloud. Struttura fissa schermo, angolo di immersività da 180° a 90°	flessibili e adattabili alla creazione di isole di apprendimento cooperativo, quali banchi tecnologici dotati di device integrati quali pc, stampanti 3D polifunzionali	apprendimento coinvolgente ed inclusivo, esperienza di formazione attraverso la realtà virtuale ed aumentata. Gli alunni diventano protagonisti delle loro avventure didattiche
Language Lab primaria	1	: software 1 docente 24 studenti con interfaccia grafica di comando, funzioni audio: ALL, COM, LISTEN, CONFERENCE. Cuffie con microfono a padiglione chiuso postazioni biposto e pc	Le postazioni studenti biposto con paratia e vetro frontale infrangibile, canalizzazione per cablaggio e dispositivi, Il tavolo docente con mobiletto per la collocazione del computer e dispositivi	spazio di apprendimento per la pratica e la comprensione orale delle lingue, dove studiare e sperimentare le lingue con esempi reali, imparare il loro funzionamento ed esercitarsi ad usarle
Laboratorio musicale primaria	1	ActiveBoard, Pavimento interattivo, con 200 applicazioni in vari pacchetti dedicati al Gioco, Istruzione, Riabilitazione e Autismo, Piattaforma musicale per Voice recorder Mp3	Armadietto 60x60x60h cm a 2 ante con serratura, 3 ripiani, 2 vasche porta strumenti. Include un completo assortimento di ben 28 strumenti musicali	: innovazione pedagogica che stimola forme diverse di esperienza musicale, fornisce una sintesi degli strumenti informatici musicali anche per lo sviluppo del pensiero computazionale
Aula fissa primaria	2	CampusClass Pro Rete Didattica Software 1 docente 30 studenti, ActiveBoard, PC, laptop e tablet Windows	Banco Trapezoidale con ruote, cestello e gancio porta zaino, sedie regolabili in altezza con ruote antidive. Scrivania angolare con cassetiera su lato destro	Il nuovo approccio formativo arricchito dalle tecnologie digitali, rende l'aula scolastica un "ambiente operativo di apprendimento ideale" centrata sul protagonismo e la centralità dello studente
Laboratorio scientifico primaria	1	monitor interattivi collaborativi, workstation per il docente, stampante-scanner, tablet, carrello di ricarica per tablet, microscopi digitali, kit digitali sperimentazioni luce, suono e temperatura	1 tavolo rettangolare con ruote docente, 1 sedia girevole docente, 10 tavoli per osservazioni-attività, 20 sedie, 1 armadio porta libri/zaini, 1 armadio contenitore 2 ante alto	L'insegnamento delle scienze deve prevedere momenti di didattica laboratoriale attraverso la realizzazione ambienti innovativi digitali dove svolgere attività sperimentali

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

La rimodulazione di spazi ed orario curricolare inciderà sull'articolazione disciplinare e sul coordinamento degli ambienti di apprendimento. L'innovazione sarà incentrata sulla produzione di una conoscenza organizzativa che implementerà pratiche indirizzate a contrastare la frammentazione del sapere. L'introduzione di modalità altre non saranno considerate forme episodiche, ma pratiche via via più diffuse e condivise; la formazione degli insegnanti costituirà un ruolo chiave capace di generare in tutti gli attori del sistema scuola un'importante valenza di motivazione e coinvolgimento. La collaborazione a livello di istituto e il superamento dell'isolamento dei singoli insegnanti - oltrepassando l'idea della trasmissione diretta della conoscenza - consentiranno un lavoro incentrato sullo studente sperimentatore e produttore di contenuti; favoriranno l'inclusione dei soggetti più fragili e a rischio dispersione. In questo quadro la progettazione didattica va oltre la compartimentazione disciplinare e fa riferimento ad un modello sintonizzato anche sulle caratteristiche e sulle opportunità offerte dal digitale: cioè un apprendimento di tipo socio-costruttivo, auto-regolato, situato, collaborativo. La scelta di creare degli ambienti di didattica innovativa comporta il superamento della classe/aula: attraverso l'uso del digitale e di nuovi modi di pensare, l'apprendimento subisce una rivoluzione copernicana. Ri-organizzare lo spazio in modo funzionale a diversificate situazioni di apprendimento disegna ambienti per esplorare, per costruire, per condividere, per esporre, per rielaborare. Si investe sul valore formativo delle discipline, impostando la didattica in modo che le competenze vengano trasferite da un ambito disciplinare all'altro. Gli ambienti laboratoriali dunque consentono di realizzare una reale didattica per competenze trasversali. 4) Tale didattica è in grado di mobilitare le risorse in modo da sviluppare il "saper agire" come habitus mentale: lo studente è incoraggiato a "situar-si", cioè ad assumere una posizione consapevole e responsabile rispetto al proprio apprendimento, mettendo in campo partecipazione, riflessione e collaborazione. Le innovazioni metodologiche mirano dunque a sviluppare strategie efficaci per lo sviluppo di soft skills come, ad esempio, la capacità di lavorare in team, di pensare in maniera sistemica, di comunicare e interagire in modo efficace.

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.

Gli ambienti di apprendimento così progettati offrono una cornice dentro cui tutti gli alunni a prescindere dalle abilità, genere, linguaggio, origine etnica e culturale, saranno ugualmente valorizzati, trattati con rispetto e forniti di uguali opportunità, incoraggiando il loro impegno attivo e cooperativo. Le differenze fra gli alunni verranno utilizzate come risorsa per l'insegnamento e l'apprendimento, ivi comprese le loro conoscenze pregresse, nonché i loro interessi e aspettative. Il filo conduttore dei laboratori sarà la "connessione orizzontale" tra discipline e life skills, dove la didattica innovativa, supportata dalle politiche inclusive della scuola, dalle attività laboratoriali, dalle risorse digitali ed immersive, creerà un ambiente favorevole al superamento di barriere biologiche, psicologiche e sociali, promuovendo autoconsapevolezza, valorizzazione personale e benessere.

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 dell'innovazione (4 membri) e referenti dei dipartimenti (socio-umanistico-linguistico- scientifico-tecnologico- artistico-espressivo-sostegno)

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Scopo del gruppo di progettazione è quello di creare un'alta integrazione organizzativa con gruppi di coordinamento/direzione(dirigente scolastico, Dsga) e di progettazione/ricerca (team dell'innovazione e referenti dei dipartimenti) che, coniugando le modalità della comunicazione in presenza e a distanza, costruiscano all'interno della singole scuole e tra le scuole una comunità di pratiche in grado di generare apprendimento organizzativo e progettuale duraturo e stabile. La composizione del team dell'innovazione rappresentato da 2 docenti di scuola sig e 1 docente di scuola primaria valorizza gli elementi contestuali ed ambientali dei diversi plessi e delle esigenze dell'utenza del rispettivo livello di scolarità; il team si occupa della progettazione degli ambienti rispetto alle attrezzature digitali, agli arredi e alla gestione logistica; i referenti dei dipartimenti forniscono consulenza in ordine alla progettazione curricolare interdisciplinare e transdisciplinare.

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

Vista la composizione delle aule l'istituto intende puntare, inizialmente, sulla formazione di tutto il personale docente sulle metodologie e pratiche STEAM/STEM in considerazione del grande utilizzo che è possibile fare di tutte le attrezzature nelle varie discipline. Successivamente si passerà alla formazione specifica per ogni disciplina sviluppando, in questo modo, la conoscenza delle attrezzature contenenti i vari laboratori scientifici/letterari/artistici/musicali. In questo modo si potranno avere un numero sufficiente per ogni classe un gruppo di Mentori che potranno trasferire le proprie competenze ai discenti utile alla loro crescita. In questo modo si avrà certamente una Comunità di pratiche interne che svilupperà tutte le opportunità proposte nel tempo sviluppando temi e offrendo, a tutti, un ventaglio di conoscenze e di approccio alla vita scolastica completamente innovativa. Alla base di tutto resterà, comunque, la formazione collettiva e singola.

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	350

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	24	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%		132.813,42 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		38.937,79 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		11.468,89 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		11.468,89 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			194.688,99 €	

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.