



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

ICLAMEZIA T.NICOTERA- COSTABILE

### Codice meccanografico

CZIC850003

### Città

LAMEZIA TERME

### Provincia

CATANZARO

## Legale Rappresentante

### Nome

Maria Angela

### Cognome

Bilotti

### Codice fiscale

BLTMNG67H47F888S

### Email

mariaangelabilotti@gmail.com

### Telefono

3491325605

## Referente del progetto

### Nome

Antonio

### Cognome

Scaramuzzino

### Email

a.scaramuzzino@gmail.com

### Telefono

3485660136

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

H84D22003650006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-12258

#### Titolo progetto

DID@ttiva 4.0

#### Descrizione progetto

Grazie ai fondi PNRR Piano Scuola 4.0, abbiamo l'opportunità di intraprendere una vera rivoluzione all'interno della nostra scuola. L'idea è quella di passare da una didattica tradizionale alla didattica per ambienti di apprendimento, dedicando aule e laboratori specifici in base alle discipline e riorganizzando la scuola in modo che siano gli studenti a ruotare e a spostarsi da un'aula all'altra. Le aule diventeranno disciplinari, restituendo ad ogni dipartimento una dimensione laboratoriale e sviluppando autonomia e responsabilizzazione nei vari gruppi di lavoro. Ogni docente potrà modellare le aule in base alle esigenze concrete e specifiche dell'insegnamento. Abbiamo pianificato di intervenire fisicamente su 23 ambienti di apprendimento per renderli innovativi con configurazioni flessibili e rimodulabili, in modo da supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative (apprendimento collaborativo e cooperativo, didattica laboratoriale, classe capovolta, apprendimento basato su compiti autentici, apprendimento partecipativo con attività di esplorazione ed interattività, Debate, ambienti di apprendimento innovativi online GBL, Storytelling e PBL) con l'acquisizione di nuove tecnologie, strumentazioni e arredi, integrandoli con quelli già presenti nell'istituto che verranno riallocati permettendo una rimodulazione del setting delle aule. Completeremo la dotazione di base delle aule già attrezzate con Digital board e/o LIM con piattaforme digitali per la fruizione e la creazione di contenuti digitali originali da utilizzare con un'integrazione tra aula fisica e ambiente/piattaforma virtuale, per incoraggiare nuove dimensioni di apprendimento ibrido; saranno realizzati laboratori per le lingue straniere, laboratori immersivi, aule per le discipline umanistiche progettate per essere utilizzate in modo flessibile e modulare adatte sia per lezioni frontali che per lavori di gruppo, aule per la collaborazione e lo scambio di conoscenze tra studenti e docenti, dotate di tavoli modulari, schermi condivisibili, dispositivi personali (tablet con penna e notebook su carrelli mobili), in cui gli studenti possono lavorare su progetti e problemi in modo indipendente o collaborativo. L'auditorium diverrà uno spazio virtuale ed interattivo attrezzato con kit per la videoconferenza, software e piattaforme di comunicazione. In tutte le aule saranno previste dotazioni specifiche per potenziare le competenze disciplinari utilizzando gli strumenti della didattica digitale, potenziandone l'utilizzo con l'acquisto di piattaforme di contenuti digitali interattivi, esperienze immersive e di realtà aumentata, che riteniamo fondamentali per sviluppare la creatività, la capacità di risolvere problemi e un approccio pratico e laboratoriale basato sull'esperienza. Dedicheremo particolare attenzione alle dotazioni STEAM, degli ambienti di apprendimento disciplinari di Tecnologia, Arte, Scienza e Matematica con la realizzazione e il potenziamento di due aule laboratoriali di Microscopia Digitale, un laboratorio Code Club di Robotica con software e piattaforme per la programmazione di robot educativi e il Makerspace, un ambiente di making attrezzato con strumenti per la creatività e il fai-da-te, stampanti 3D e microelettronica. Infine, gli spazi comuni come l'agorà, i corridoi e le pareti stesse della scuola, saranno trasformati in veri e propri ambienti di apprendimento, scambio e interazione tra docenti e studenti.

#### Data inizio progetto prevista

01/03/2023

#### 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 Comprensivo Nicotera Costabile ha attualmente un totale di 40 classi (25 classi di scuola primaria e 15 classi di scuola sec. I grado), distribuite su 3 plessi. L'intervento sarà concentrato sul plesso principale di Via Giustiniano Porchio nel quale ci sono 26 aule, di cui 6 dedicate alla scuola primaria, 5 adibite come laboratorio di informatica, laboratorio scientifico, laboratorio linguistico, aula docenti, biblioteca, oltre che un grande auditorium. Due altri ambienti si potranno ricavare dalla suddivisione di due classi ampliate durante il periodo pandemico. Grazie al finanziamento del bando PON Digital Board, tutte le 20 classi di questo plesso (15 secondaria e 5 primaria) sono state dotate di Digital Board e 18 sono dotate di LIM. L'istituto possiede la piattaforma Google Workspace, una rete Wi-Fi 6 che copre l'intero istituto realizzata con il Bando Reti Locali, n. 23 PC, ormai datati, disponibili nel laboratorio informatico. Grazie all'ultimo finanziamento STEM ed ad altri finanziamenti POR e PON la scuola metterà a disposizione N. 1 Stampante 3D, N. 1 Scanner 3D, N.2 Fotocamera a 360°, N. 6 visori, kit di Robotica Educativa (mBot, mBot 2, Ozobot, Lego Spike), n. 20 tablet e n. 20 Notebook, n. 2 carrelli ricaricabili, n. 10 PC All in One dedicati ai soggetti BES, n. 2 Digital Board Mobili su carrello, N.2 Microscopi Digitali e N. 30 sedie girevoli. Tuttavia la scuola non ha arredi flessibili come banchi modulari e sedie impilabili che dovranno essere acquistati per la creazione di ambienti di apprendimento modulari. Va sottolineato inoltre che le Digital Board presenti nella scuola hanno un sistema operativo, che non è adeguato ai nuovi prodotti disponibili per la didattica digitale e all'uso di software di realtà virtuale e immersiva, per cui in alcuni ambienti sarà necessario predisporre l'aggiornamento inserendo una unità operativa in grado di valorizzarne l'utilizzo e potenziarne le funzionalità. Questi elementi costituiscono la base da cui partire per la progettazione di un sistema di ambienti di apprendimento che coinvolgerà tutti i docenti della scuola secondaria e in parte i docenti della scuola primaria con aule tematiche disciplinari mirate a obiettivi disciplinari specifici, in cui le dotazioni esistenti saranno integrate e valorizzate dalle nuove soluzioni previste.

## 2. Progetto e ambienti che si intendono realizzare

**Descrizione generale degli ambienti di apprendimento innovativi che si intende allestire con l'Azione 1 del Piano Scuola 4.0 e delle finalità didattiche connesse con la loro realizzazione.**

La disponibilità dei fondi PNRR ha stimolato una riflessione approfondita sulla migliore metodologia pedagogica e didattica per migliorare la qualità dell'offerta formativa. Dopo un'attenta analisi abbiamo scelto di adottare il modello ibrido in stile Dada, poiché crediamo che sia quello che ci consente di valorizzare i nuovi ambienti di apprendimento che verranno creati. Riorganizzeremo 16 ambienti della scuola secondaria, 5 della primaria, oltre che l'agorà e l'auditorium, per un totale di 23 ambienti di apprendimento dedicati alle varie discipline. Gli studenti della scuola secondaria ruoteranno all'interno degli ambienti e l'orario sarà rielaborato di conseguenza per gestirne la complessità. Le aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, con possibilità di cambiare la configurazione sulla base di attività disciplinari e metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Utilizzeremo le tecnologie digitali per promuovere una didattica laboratoriale con attività di gruppo; gli studenti lavoreranno in modo attivo sviluppando pensiero critico, competenze tecnologiche e operative, ma anche logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. La produzione di contenuti digitali diventerà quindi un'importante sfida formativa. Vogliamo potenziare le competenze digitali degli studenti, offrendo loro un accesso ad una pluralità di risorse digitali con l'obiettivo di trasformare gli studenti da consumatori a produttori di contenuti. L'elemento chiave di tutto ciò è la centralità degli studenti, che potranno esprimersi in modo personale, utilizzando i loro stili di apprendimento e costruendo il proprio sapere in modo autonomo. Ci avvarremo di arredi modulari e una nuova dotazione tecnologica riutilizzando ed integrando arredi e strumentazioni già presenti nell'istituto: accessori per le Digital board e LIM già presenti, dispositivi personali (tablet con penna e notebook con carrelli di ricarica) e kit caratterizzanti le varie discipline STEAM (robotica, elettronica), strumenti di produzione per la creatività digitale che saranno selezionati dai docenti, in base alle diverse esigenze ed obiettivi curricolari. Tali strumenti saranno propedeutici a una didattica più inclusiva e personalizzata, basata sull'apprendimento esperienziale e collaborativo. Andremo poi a realizzare un ambiente immersivo corredato da contenuti didattici che permetteranno di scoprire ed esplorare risorse uniche, con un approccio cooperativo e laboratoriale.

### 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 laboratoriale STEAM Makerspace e Microelettronica	1	Stampanti e Scanner 3D, Fresatrice CNC, Macchina a taglio laser, LIM, PC o Notebook, KIT componenti elettronici e microcontrollori. Piattaforme per la programmazione e la Modellazione 3D.	Postazione di lavoro per ogni studente, attrezzate con banco di lavoro, sgabelli ergonomici su rotelle, set di utensili e kit. Contenitori per le attrezzature.	Ideare, progettare e realizzare oggetti utilizzando le tecnologie digitali di modellazione 3D, e programmare microcontrollori promuovendo creatività, autonomia, condivisione e pensiero critico.
Aula laboratoriale STEAM e Code Club e Robotica Educativa	2	PC Docente. Postazioni PC. KIT di Robotica Educativa (es. mBot, Ozobot, Lego). Piattaforme e webapp per	Postazioni di lavoro per ogni studente. Tavolo su rotelle per la Robotica Educativa, Tappetini	Supportare lo sviluppo delle abilità di programmazione, di pensiero computazionale e di problem solving degli studenti

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		il Coding (es. Cospaces Edu, Minecraft Education).	Coding (primaria).	attraverso la programmazione di robot.
Aula laboratoriale STEAM Immersiva	1	Dispositivi e piattaforme per la creatività digitale (es Thinglink, Cospaces Edu, Minecraft Education). Contenuti didattici immersivi in AR/VR (es Mozaik, Merge) e dispositivi per la loro fruizione.	Tavoli per attività di gruppo, armadietti o scaffali in cui riporre i dispositivi. Sedie ergonomiche e regolabili in altezza. Pannelli acustici per migliorare la qualità del suono e ridurre i rumori	Promuovere l'apprendimento esperienziale e interattivo mettendo al centro l'esperienza attiva degli studenti sviluppandone competenze tecniche per la produzione di contenuti multimediali.
Aule laboratoriali STEAM Microscopia Digitale	2	Microscopi Digitali. Software e contenuti didattici digitali e in AR/VR disciplinari (es. Mozaik, Merge) disponibili anche sul cloud.	Postazione di lavoro per ogni studente, attrezzate con banco di lavoro, sgabelli ergonomici, set di utensili e kit. Contenitori per le attrezzature.	Supportare lo sviluppo di competenze STEAM in particolare per le discipline di matematica e scienze in modo da esplorare e sperimentare in modo attivo la biologia, le scienze naturali, i microcosmi.
Aule di coworking "multifunzionali"	4	Notebook su carrelli mobili di ricarica. Digital Board e LIM, dispositivi per la fruizione a distanza di tutte le attività. Accesso a cataloghi digitali e raccolta di risorse digitali di base.	Arredi modulari (tavoli ad isola, sedie girevoli) e flessibili per consentire rapide riconfigurazioni.	Promuovere la collaborazione e lo scambio di conoscenze tra studenti e docenti con attività di gruppo e di teamworking per lo sviluppo competenze di analisi, sintesi e interpretazione critica
Aula virtuale immersiva (Auditorium/Teatro)	1	Dispositivi per la fruizione a distanza delle attività. Videoproiettori 4k e/o olografico. Schermi per proiezioni. KIT videoconferenza avanzato (Microfoni Wireless e panoramici, videocamera 4K)	Pannelli acustici per migliorare la qualità del suono e ridurre i rumori esterni.	Offrire agli studenti uno spazio attrezzato in cui sperimentare esperienze di apprendimento coinvolgenti e partecipare a lezioni virtuali a distanza in modo attivo e collaborativo.
Aule "smart" e "multifunzionali"	4	Tablet su carrelli mobili di ricarica. Dispositivi e piattaforme per la creatività digitale e per la fruizione a distanza delle attività. Accesso a cataloghi digitali (es. MLOL, Mozaik)		Supportare gli studenti con dispositivi mobili nell'utilizzo di risorse digitali per apprendere e creare contenuti, in modo interattivo con metodologie di Game Based Learning
Aule di musica e videomaking	1	Macchina Fotografica Digitale. Attrezzature per il	Pannelli acustici per migliorare la qualità del	Fornire agli studenti le competenze necessarie per

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		montaggio video e la produzione audio di podcast (microfoni, green-screen, luci, mixer, cavalletti).	suono e ridurre i rumori esterni. Arredi tecnico e scenici per studio. Bancone da studio.	creare contenuti video musicali, cortometraggi, podcast e altri progetti creativi in modo da migliorare le competenze di comunicazione.
Spazi di apprendimento informali e zona di comunità (agorà e corridoi)	1	Sistema di diffusione audio di podcast. Dispositivi per la possibile fruizione a distanza di tutte le attività. Dispositivi e piattaforme per la creatività digitale .	Armadietti personali. Bacheche con QR Code per Mostre Virtuali.	Favorire l'apprendimento informale promuovendo l'interazione sociale, favorendo la creatività dei ragazzi nella produzione/diffusione di podcast autoprodotti e contenuti interattivi ed immersivi.
Aule Laboratori Linguistici per l'apprendimento delle lingue	2	Cuffie, Tablet e/o Notebook su stazioni di ricarica. Software e contenuti disciplinari disponibili su cloud. Dispositivi per la fruizione a distanza delle attività. Accesso a cataloghi digitali.	Pannelli acustici per migliorare la qualità dell'ascolto e ridurre i rumori esterni.	Favorire un apprendimento delle lingue in ambienti interattivi e immersivi, in modo da consentire la personalizzazione del percorso di apprendimento, migliorando la qualità dell'ascolto.
Aule a Righe in ambito linguistico	2	Schermi condivisibili, tablet e/o notebook. Monitor interattivo. Lim. Licenze software educativi e applicazioni didattiche (da acquistare in parte), Sistema di ricarica per i dispositivi.	Armadietti e mobili contenitori in diverse configurazioni . Arredi modulari e flessibili per consentire rapide riconfigurazioni. Adesivi e stickers per personalizzare l'ambiente e pareti scrivibili.	Favorire un apprendimento delle discipline in ambienti interattivi e immersivi, in modo da consentire la personalizzazione del percorso di apprendimento.
Aule a Quadretti in ambito logico matematico	2	Schermi condivisibili, tablet e/o notebook. Monitor interattivo. Lim. Licenze software educativi e applicazioni didattiche (da acquistare in parte), Sistema di ricarica per i dispositivi.	Armadietti e mobili contenitori in diverse configurazioni . Arredi modulari e flessibili per consentire rapide riconfigurazioni. Adesivi e stickers per personalizzare l'ambiente e pareti scrivibili.	Favorire un apprendimento delle discipline in ambienti interattivi e immersivi, in modo da consentire la personalizzazione del percorso di apprendimento.

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

L'innovazione organizzativa si baserà sull'utilizzo degli ambienti di apprendimento digitali dedicati per disciplina con un adattamento delle modalità organizzative e la creazione di una rete di supporto per l'utilizzo delle tecnologie. L'adozione di nuove tecnologie e metodologie didattiche richiederà una maggiore collaborazione tra insegnanti e una maggiore partecipazione degli studenti. Le innovazioni didattiche includeranno l'utilizzo degli ambienti di apprendimento digitali, che permetteranno una maggiore personalizzazione dell'apprendimento, con la possibilità di adattare i contenuti e le attività didattiche alle esigenze specifiche degli studenti. Inoltre, l'utilizzo di tecnologie come la realtà virtuale e la realtà aumentata, la robotica educativa, i contenuti immersivi offriranno nuove opportunità per l'apprendimento e per l'integrazione delle materie STEAM con una didattica laboratoriale. Le innovazioni curriculari includeranno l'utilizzo degli ambienti di apprendimento digitali, che permetteranno una maggiore integrazione delle competenze digitali nei curricula scolastici. Inoltre, l'utilizzo di piattaforme digitali per la creazione e la condivisione di contenuti offrirà nuove opportunità per lo sviluppo delle competenze trasversali, come la creatività, il problem solving e la collaborazione. Le innovazioni metodologiche includeranno l'utilizzo degli ambienti di apprendimento digitali, che permetteranno una maggiore flessibilità nell'adozione di metodologie didattiche innovative, apprendimento collaborativo e cooperativo, didattica laboratoriale, classe capovolta, apprendimento basato su compiti autentici, Debate e Storytelling. L'utilizzo di tecnologie come la videoconferenza e le piattaforme di e-learning offrirà nuove opportunità per l'apprendimento dentro e fuori la scuola, in un'ottica di blended learning e di peer learning, con la personalizzazione dell'apprendimento di studenti BES. La trasformazione degli ambienti di apprendimento in una scuola 4.0 richiederà una forte attenzione alla formazione degli insegnanti per l'utilizzo delle nuove tecnologie e una forte attenzione alla progettazione pedagogica per quanto riguarda l'adozione di metodologie didattiche innovative e la personalizzazione dell'apprendimento. Sarà importante una forte collaborazione tra insegnanti, studenti e la dirigenza scolastica con un monitoraggio costante delle innovazioni introdotte per una valutazione dell'impatto sull'apprendimento degli studenti.

### **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 di trasformazione degli ambienti di apprendimento, l'adozione di nuove tecnologie e metodologie didattiche potrà avere un significativo impatto positivo. In particolare, con l'utilizzo: - degli ambienti di apprendimento digitali che consentirà una maggiore flessibilità nell'apprendimento, permettendo agli studenti di seguire percorsi formativi personalizzati; - di tecnologie digitali in AR/VR che potrà offrire nuove opportunità per l'apprendimento con una didattica ludico esperienziale e cooperativa; - della robotica educativa, della programmazione, del gaming che potranno contribuire a ridurre i divari di genere nell'apprendimento incoraggiando le ragazze a interessarsi delle STEAM. Infine, l'adozione di metodologie didattiche più collaborative e partecipative potrà favorire una maggiore equità nell'apprendimento, in quanto consentirà a tutti gli studenti di esprimersi e di contribuire alla creazione di conoscenza, indipendentemente dalle loro abilità o dal loro genere.

### **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 progettazione è guidato dal referente di progetto ed è composto, oltre che DS e DSGA, da docenti in possesso di competenze professionali specifiche (Team Digitale e FF.SS.), saranno coinvolti i diversi stakeholder della scuola, personale non docente, genitori e studenti. Le diverse fasi prevedono: - raccolta esigenze e aspettative di tutti i membri del gruppo e dei diversi stakeholder al fine di identificare le aree di miglioramento e gli obiettivi; - progettazione di un piano esecutivo basato sulle esigenze con una descrizione dettagliata degli interventi previsti, dei costi e del cronoprogramma; - realizzazione del piano, in modo da garantire che gli studenti, il personale docente e non docente ricevano la formazione necessaria per utilizzare gli ambienti di apprendimento digitali; - monitoraggio e valutazione del piano, sia interna che esterna, in modo da misurare l'efficacia degli ambienti di apprendimento digitali apportando eventuali modifiche e miglioramenti.

### 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

Coinvolgimento dell'Equipe Formativa Territoriale

### Descrizione delle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati

Formazione dell'intero personale scolastico, articolato per fasi e obiettivi, sul sistema didattico che si intende adottare e sull'utilizzo delle nuove tecnologie digitali attraverso sessioni pratiche sulle attrezzature e i software da integrare nella didattica. Creazione di un sistema di mentoring/tutoring tra pari e una comunità di pratica interna per fornire supporto ai docenti facilitando la condivisione di conoscenze e pratiche didattiche promuovendo la collaborazione, la produzione di contenuti condivisi e lo sviluppo di contenuti personalizzati per gli studenti BES con una metodologia "learning by doing", al fine di abilitare all'utilizzo dei nuovi dispositivi e modelli didattici. Partecipazione a scambi di pratiche a livello nazionale per acquisire nuove conoscenze e competenze e per condividere le esperienze. Coinvolgimento dell'EFT per il supporto e la supervisione nell'implementazione dei nuovi ambienti di apprendimento e nella sperimentazione didattica.

## 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	300



## 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	21	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%		99.778,12 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		33.259,37 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		16.629,68 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		16.629,68 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			166.296,85 €	

## 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**

25/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.