

# Informazioni avviso/decreto

## Descrizione 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

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

VINCENZO PAGANI

### Città

MONTERUBBIANO

dariociferri@icpagani.edu.it

**Codice meccanografico** APIC82200L

### Provincia

FERMO

## Legale Rappresentante

### Nome

Annarita

### Codice fiscale

BRGNRT70B47L117J

### Telefono

3356316910

### Cognome

Bregliozzi

### Email

abregliozzi@gmail.com

## Referente del progetto

### Nome

Dario

### Email

### Cognome

Ciferri

### Telefono

3492175307

APIC82200L - M4C1I3.2-2022-961-P-25612 Pagina 1 di 11

## Informazioni progetto

LA MIA SCUOL@ SPICCA IL

VOLO **Descrizione progetto**

## Codice CUP

F44D22003350006

### Titolo progetto

## Codice progetto

Coerentemente con la mission di istituto (v. PTOF 2022-25 e il PDM conseguente al RAV 2022), il nostro progetto si pone la finalità di far crescere la nostra scuola rendendola un luogo educante a tutto tondo, nell'ottica della crescita umana e culturale, profondamente radicata nel suo territorio di riferimento, ma anche capace di essere - per questo territorio - uno stimolo di crescita e di evoluzione. A tal fine, il progetto mira a combattere la dispersione scolastica, raggiungendo gli obiettivi del PDM attraverso il rinnovamento di ambienti, metodologie, organizzazione (tempi: dalla settimana "lunga" alla "settimana "corta"; spazi: indoor e outdoor; metodologie partecipative, cooperative, laboratoriali...; ambienti adeguati al benessere e all'apprendimento, pensati come luoghi dove sviluppare l'apprendimento multimediale, multisensoriale, sperimentare l'innovazione, crescere come studenti e come persone tenendo conto dei 7 Principi dell'apprendimento OCSE per progettare gli ambienti). Pertanto, avvalendosi dei driver dell'innovazione esistenti (Animatore e team digitale di istituto, Equipe territoriali, reti di scuole per le metodologie didattiche innovative, programma E+, Etwinning, Avanguardie educative INDIRE, Patto di Comunità con Enti e associazioni del territorio), ci orientiamo con decisione ad innovare la didattica attraverso specifici percorsi di formazione ma anche ridefinendo gli ambienti educativi. Ciò al fine di costruire una scuola a misura di bambino/ragazzo, dando spazio ad una didattica inclusiva e partecipativa, concentrata sulla costruzione e co-costruzione dei saperi collegati in modo significativo all'esperienza diretta ma orientati al suo superamento, nell'ottica della crescita umana e culturale della persona. A tal fine si progettano almeno n. 22 ambienti che verranno dedicati a discipline o ad ambiti disciplinari (es. STEM, linguaggi...), adottando alla scuola secondaria più decisamente il modello delle aule "disciplinari" con la conseguente movimentazione dei ragazzi, mentre alla scuola primaria, caratterizzata piuttosto da unitarietà degli apprendimenti, si opterà per soluzioni "ibride" che consentano la fruizione da parte di tutti gli alunni di spazi che potranno essere fruiti per "ambiti disciplinari" più che rigidamente distinti per "discipline". A tal fine, tenendo conto dei vincoli strutturali legati agli spazi esistenti, molto diversificati nei 5 plessi della primaria e 3 della scuola secondaria di I grado e talora insufficienti a consentire l'articolazione strettamente "disciplinare", si punterà a caratterizzare il design degli ambienti in chiave di mobilità e flessibilità, con la possibilità di cambiare la configurazione dell'aula sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate, con arredi facilmente riposizionabili, attrezzature digitali versatili, che tenga conto anche degli ambienti digitali (ambienti on line tramite piattaforme cloud di e-learning e ambienti immersivi in realtà virtuale) per configurare nuove dimensioni di apprendimento ibrido, che tengano conto anche dell'utilizzo del metaverso in ambito educativo, che offre la possibilità di ottenere nuovi "spazi" di comunicazione sociale, maggiore libertà di creare e condividere, offerta di nuove esperienze didattiche immersive attraverso la virtualizzazione, creando un continuum educativo e scolastico fra lo spazio fisico e lo spazio virtuale per l'apprendimento.

**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

**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.).

Il Pagani di Monterubbiano è un istituto articolato in 15 plessi su 6 comuni, di cui n. 3 di scuola sec. di I grado e n. 5 di scuola primaria. Pertanto, gli spazi di apprendimento esistenti sono molto diversificati e dipendono dalle strutture, per lo più degli anni '50- '70, che - unite ad arredi standard - configurano attualmente ambienti di apprendimento molto tradizionali. Tuttavia, grazie a finanziamenti nazionali e comunitari, nell'ultimo quinquennio la nostra scuola ha potuto ampliare di molto le dotazioni digitali in termini di devices; sono stati acquistati dall'anno 2020 ad oggi n. 112 PC-Notebook; n. 69 Tablet; n. 37 monitor interattivi, che uniti ad altri, oggetto di donazione da parte degli enti locali/Associazioni/genitori, sono presenti in tutte le aule della scuola primaria e secondaria di I grado. E' inoltre in corso di realizzazione il cablaggio strutturato e sicuro in tutti i plessi grazie al PON "Reti cablate", che completa ed integra l'intervento parziale del 2016. Sono inoltre stati acquistati, grazie ai fondi PNSD "Bandi e strumenti digitali per le STEM, dei laboratori STEM ed in particolare: un laboratorio mobile, destinato ai diversi plessi che possono utilizzarlo per un periodo dell'anno secondo una programmazione di inizio anno, e un laboratorio fisso a Pedaso secondaria. Sono presenti alcune biblioteche piccole e vetuste (per arredi e dotazioni), 2 laboratori informatici nei plessi delle secondarie (ciascuno con 9-15 postazioni max e dotazioni non molto performanti). Solo da quest'anno nel plesso di Monterubbiano è stata allestita una aula con banchi modulari ad isola, dedicata alle attività laboratoriali. I grandi atri e corridoi, tipici dell'architettura anni '50-'70, sono per lo più inutilizzati o sottoutilizzati. Spazi esterni: -Altidona primaria: cortile esterno recintato, con gazebo; -Campofilone primaria e secondaria: cortile esterno recintato con tribuna per manifestazioni; -Pedaso primaria: spazio esterno recintato (ma di uso pubblico in orario extracurricolare) dotato di campetto da basket; - Pedaso secondaria, Monterubbiano primaria e secondaria; Lapedona primaria: non c'è alcuna recinzione delle aree esterne comunque inserite in contesto urbano. A Pedaso c'è il progetto di costruzione di un nuovo Polo scolastico che raccoglierà tutte le scuole del comune in un'area comune che sarà dotato di un ampio anfiteatro e di importanti spazi outdoor dove potranno essere trasferite le attrezzature acquistate.

## **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.**

Il progetto "La mia scuol@ spicca il volo" intende innovare l'approccio di docenti e discenti all'apprendimento, non più visto come un'azione statica e trasmissiva, bensì dinamica e partecipata, grazie a una generale ridefinizione di tempi, spazi, ambienti di apprendimento che ridefinisce l'esistente grazie a nuove dotazioni tecnologiche e arredi funzionali a creare contesti di apprendimento inclusivi, partecipativi, cooperativi. In particolare, conseguentemente alla nuova articolazione dell'orario settimanale su 5 giorni, si ridefiniranno i ritmi di apprendimento prevedendo l'alternanza di momenti diversi: ascolto, discussione, lavori di gruppo, fruizione

guidata o autonoma di materiali didattici (anche peer to peer), manipolazione e costruzione, elaborazione individuale o di gruppo, debate ecc. La diversificazione degli stili di insegnamento favorirà l'inclusività, la valorizzazione dei diversi talenti e la possibilità di rispettare e valorizzare i processi di apprendimento di tutti e di ciascuno. A tal fine, fondamentale sarà la ridefinizione dell'organizzazione che - dove possibile per il numero sufficiente degli ambienti (Pedaso e Campofilone secondaria) - si orienterà decisamente verso l'impianto delle "aule disciplinari" con la conseguenza di favorire il movimento dei ragazzi ad ogni cambio di disciplina e la possibilità di fruire di spazi appositamente arredati ed attrezzati. Nel plesso della secondaria di Monterubbiano - nonostante l'impegno dell'Ente locale di procedere ad un ampliamento della struttura - attualmente le aule a disposizione non sono sufficienti a passare dalle aule "fisse" a quelle disciplinari, ma sarà possibile comunque dedicare 1 o 2 spazi a specifiche discipline, fruiti a rotazione dalle 3 classi. Alla scuola primaria si allestiranno delle aule disciplinari dedicate all'area STEAM + Amb. Antropologico [STEAM(A)] e si cercherà di dotare le aule "fisse" di soluzioni mobili e facilmente fruibili da tutte le classi (es. su carrelli) e per consentire comunque a tutti i bambini di approfittare delle opportunità create dal Piano scuola 4.0. Oltre a ciò, si punterà sulla riqualificazione degli spazi esterni (ad es. a Altidona dove è già presente un gazebo nel cortile, o a Pedaso primaria) e sugli spazi attualmente non utilizzati o utilizzati diversamente (atri, corridoi, piccole palestre poco fruibili, piccole biblioteche), che saranno attrezzati per diventare luoghi di socialità, confronto, apprendimento in una dimensione inclusiva.

**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.)                                                                                                               |
|---------------------------------------------------------------------|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| CALVINO (Aula lettere: biblioteca ricerca - Campofilone secondaria) | 1      | computer con software di catalogazione e prestito; abbonamento ad app per l'ascolto di audiolibri | scaffalatura per i libri della biblioteca; leggio; pouf o divanetti; banchi modulari per comporre 3/4 isole. | lavori di ricerca svolti in gruppo (cooperative learning, peer to peer); inclusione degli alunni con dsa anche al momento della lettura autonoma |
| SENZA-SIPARIO (Aula lettere: Biblio-teatro Pedaso secondaria)       | 1      | computer con software di catalogazione; document camera;                                          | leggio; pouf/divanetti/cuscini/tribunette/tappeti; banchi pieghevoli.                                        | aula per la lettura ad alta voce, debate, circle time, conversazione in                                                                          |

| Denominazione ambiente (max 200 car.) | Numero | Dotazioni digitali (max 200 car.) | Arredi (max 200 car.) | Finalità didattiche (max 200 car.) |
|---------------------------------------|--------|-----------------------------------|-----------------------|------------------------------------|
|---------------------------------------|--------|-----------------------------------|-----------------------|------------------------------------|

|                                                                                                  |   |                                                                                                                                                                          |                                                                                  |                                                                                                                                                                                                          |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                  |   | tablet con cuffie per lettura ebook e ascolto audiolibri; ev. abbonamento a piattaforme per audiolibri                                                                   |                                                                                  | lingua, teatro e role play; inclusione degli alunni con DSA attraverso l'uso di audiolibri                                                                                                               |
| CAMALEONTE (Ambiente ibrido, di classe e discipline: Arte e Tecnologia_Monterubbiano secondaria) | 1 | computer portatili; software di catalogazione e prestito; software CAD;                                                                                                  | Scaffalatura per biblioteca; banchi di dimensioni maggiori per Arte e Tecnologia | Aula di Arte e tecnologia con biblioteca                                                                                                                                                                 |
| EUREKA Ambiente STEAM (Monterubbiano secondaria)                                                 | 1 | computer portatili e cuffie; carrello STEAM; impianto audio; software per l'apprendimento linguistico; software di editing musicale; microfono panoramico e direzionale. | leggi per Musica                                                                 | Rendere l'alunno protagonista del proprio apprendimento, incentivando il coinvolgimento dei ragazzi e delle ragazze nel mondo dei linguaggi tecnico-scientifici e musicali.                              |
| MOUSEION (Aula Lettere per ricerche e piccolo museo. Pedaso secondaria)                          | 1 | 3-4 postazioni di banchi a isola con torretta di ricarica; tablet; visori 3D                                                                                             | separée di plexiglass; pannello magnetico a parete                               | Aula per lavori di ricerca in gruppo (cooperative learning, peer to peer), per incentivare l'inclusione e promuovere abilità e competenze per il raggiungimento di obiettivi comuni                      |
| PITAGORA (aula innovativa di Matematica e Scienze a Pedaso secondaria)                           | 1 | postazioni con banchi a isola e torretta di ricarica; laboratorio mobile di Scienze                                                                                      | pannelli magnetici a parete                                                      | Rendere l'alunno protagonista del proprio apprendimento, incentivando il coinvolgimento dei ragazzi e delle ragazze nel mondo dei linguaggi matematico scientifici anche con l'apprendimento cooperativo |

| Denominazione ambiente (max 200 car.)                          | Numero | Dotazioni digitali (max 200 car.)                                                                                                                | Arredi (max 200 car.)                                                                                                             | Finalità didattiche (max 200 car.)                                                                                                                                                                       |
|----------------------------------------------------------------|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DARWIN (aula innovativa di Matematica e Scienze a Campofilone) | 1      | laboratorio mobile di Scienze                                                                                                                    | 4/6 tavoli richiudibili rettangolari su ruote; pannelli magnetici a parete                                                        | Rendere l'alunno protagonista del proprio apprendimento, incentivando il coinvolgimento dei ragazzi e delle ragazze nel mondo dei linguaggi matematico scientifici anche con l'apprendimento cooperativo |
| EINSTEIN (Aula STEM a Pedaso secondaria)                       | 1      | computer; colonnina di ricarica; software Autocad; document camera                                                                               | cassettiere per cartelle da disegno; pannello magnetico a parete; sgabelli                                                        | Approccio laboratoriale e STEM per incentivare il coinvolgimento delle ragazze nel mondo della scienza e della tecnica                                                                                   |
| LEONARDO (Campofilone secondaria)                              | 1      | 3-4 postazioni di banchi a isola con torretta di ricarica; software di editing musicale; scheda audio; microfono panoramico e direzionale; casse | armadietti/cassettiera per cartelle di Tecnologia e Arte; 1 pannello magnetico a parete; Piccoli lavori: installazione lavandino. | Stimolare la creatività degli alunni e delle alunne                                                                                                                                                      |
| MICHELANGELO (Pedaso secondaria)                               | 1      | proiettore per disegno in scala                                                                                                                  | cavalletti per dipingere; pannelli magnetici a parete; sgabelli con poggia schiena; cassettiere metalliche per riporre materiali  | Stimolare la creatività degli alunni e delle alunne                                                                                                                                                      |
| DIAPASON (Aula musica a Pedaso secondaria)                     | 1      | impianto audio e video digitale; computer; scheda audio; software di editing musicale; microfono panoramico e direzionale; casse.                | Armadietti per custodire gli strumenti                                                                                            | Innovare la didattica musicale.                                                                                                                                                                          |

|                                                               |   |                                                                                                               |            |                                                               |
|---------------------------------------------------------------|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|---------------------------------------------------------------|
| FRENCH-ANGLAIS<br>(Aula lingue straniere a Pedaso secondaria) | 1 | computer portatili e cuffie; software per l'apprendimento delle lingue; consolle di controllo; lettori CD con | Armadietti | Favorire la conversazione in lingua e migliorare il listening |
|---------------------------------------------------------------|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|---------------------------------------------------------------|

APIC82200L - M4C1I3.2-2022-961-P-25612 Pagina 6 di 11

| Denominazione ambiente (max 200 car.)                                                              | Numero | Dotazioni digitali (max 200 car.)                                                                                                                                                                       | Arredi (max 200 car.)                                                                                                                                       | Finalità didattiche (max 200 car.)                                                                                                   |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                    |        | predisposizione USB; casse; smart pen                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                             |                                                                                                                                      |
| n. 5 aule STEAM(A)-<br>Altidona,<br>Pedaso,<br>Monterubbiano,<br>Campofilone,<br>Lapedona primaria | 5      | banchi a isola e torretta di ricarica per postazioni con pc/laptop con tastiera facilitata; carrello mobile STEM con kit di robotica educativa per la classe e esperimenti scientifici                  | pannelli magnetici/scrivibili a parete; armadi con ante e cassetti per conservare le attrezzature; Pannelli divisorii fonoassorbenti                        | Creare ambienti dedicati alle discipline dell'area antropologica e STEM da affrontare con un approccio costruttivista e cooperativo. |
| LINGUAGGI<br>(Monterubbiano,<br>Altidona, Pedaso,<br>Campofilone<br>primaria)                      | 4      | impianto audio video, radiomicrofoni e cuffie; computer; software di editing musicale; scheda audio; microfoni (panoramico e direzionale); tastiera semplificata; software di catalogazione e prestito. | scaffalatura per biblioteca; sedute morbide/richiudibili/tribunette/ tappeti; pannelli magnetici a parete; scaffalatura per libri/separatori fonoassorbenti | Creare ambienti di apprendimento dove l'alunno è protagonista del proprio apprendimento in modo singolo e cooperativo                |
| AGORÀ<br>INDOOR/OUTDOOR (Ad<br>Altidona/Pedaso)                                                    | 2      | carrello mobile per laboratori manipolativi e di AR/VR; visori 3D                                                                                                                                       | Tavoli/tribunette/ sedute a terra                                                                                                                           | Creare ambienti di apprendimento dove l'alunno è protagonista del proprio apprendimento in modo singolo e cooperativo                |

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

APIC82200L - M4C1I3.2-2022-961-P-25612 Pagina 7 di 11

Il progetto "La mia scuol@ spicca il volo" si inserisce in un processo di innovazione già in atto e, mentre lo integra, ne costituisce il fondamentale motore di sviluppo. In particolare: Innovazioni organizzative: si passerà in quasi tutti i plessi dal modello della settimana lunga a quello della cd. "settimana corta", con ottimizzazione di alcuni "tempi morti" (pre-post scuola) dovuti a esigenze del trasporto scolastico e ampliamento del tempo scuola quotidiano che, in alcuni plessi, sarà articolato anche con 1 rientro. Innovazioni didattiche e curricolari: la ridefinizione dell'orario delle lezioni impone un ripensamento dei "ritmi" interni all'ora di lezione, con l'alternanza di metodologie didattiche che dovranno rendere sempre meno l'alunno passivo "ascoltatore" di lezioni frontali (con i conseguenti fenomeni della "distrazione", "demotivazione" lamentate da molti docenti) e sempre più protagonista attivo di percorsi di apprendimento che - anche grazie alle moderne opportunità offerte dalla tecnologia (AR/VR) - offrono opportunità di ridefinire la didattica attraverso l'adozione di un curriculum verticale che si arricchisce sempre di più dei contenuti del Digi.Comp. 2.2 e delle STEM (anche nella versione STEAM), grazie anche a percorsi formativi interni (a cura dell'animatore digitale, team di docenti per l'innovazione, anche peer to peer o di disseminazione) ed esterni, grazie al supporto delle équipe territoriali formative, dalla adesione a una Rete di Poli per la formazione sul campo e a Reti di scuole per l'innovazione digitale della didattica (Rete scuole MAB, Rete Rinascimento 4.0) e con la partecipazione attiva ai progetti Erasmus+ (Job shadowing, scambi, esperienze per docenti e studenti; piattaforma E-twinning). Innovazioni metodologiche: si orienteranno le pratiche di insegnamento verso l'adozione di metodologie didattiche innovative, sia con l'uso di TIC, sia con l'apporto di quanto offerto dalla più ampia rete educante del territorio (cfr. Patto di comunità), potenziando ed estendendo alcune buone pratiche già esistenti, come ad esempio la outdoor education (ora prevalentemente alla scuola infanzia), l'integrazione dei libri di testo/CDD (ora solo in una/due classi); l'uso di AR/VR (attualmente utilizzate solo per il progetto Rinascimento 4.0 "Il bello intorno a noi"); le pratiche laboratoriali STEM (con la presenza di attrezzature dedicate in ogni plesso); il cooperative learning e peer to peer.

### **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 innovativi porranno l'alunno al centro del proprio percorso di apprendimento, nella consapevolezza che tutti presentano Bisogni Educativi Speciali. Con il potenziamento dell'alfabetizzazione digitale intendiamo permettere a ogni alunno di scoprire ed esprimere al massimo il proprio potenziale promuovendo percorsi personalizzati che rispettino le diverse intelligenze e gli stili di apprendimento di ciascuno, indipendentemente dal genere o dai BES che lo caratterizzano, per lo sviluppo di competenze trasversali e valorizzare le differenze individuali. L'idea è quella di creare un ambiente dove sia possibile sostituire la lezione frontale con il creative learning delle 4P: Project: progettare il lavoro con il contributo di ciascuno; Passion: passione, che nasce dalla collaborazione; PEER: lavorare in team tra pari è fondamentale per far circolare idee e soluzioni; Play: il gioco è una componente indispensabile per l'apprendimento attraverso la condivisione.

### **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

☐

APIC82200L - M4C1I3.2-2022-961-P-25612 Pagina 8 di 11

☐

Altro-Specificare

### Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il team si è riunito in plenaria, per definire finalità e procedure, anche grazie all'apporto dei genitori e della DSGA, poi si è articolato in 3 sottogruppi, coordinati dalla DS e dall'anim. digitale, che hanno guidato i dipartimenti documentandosi attraverso la rete (es. scuole DADA) e sulla base delle esperienze pregresse (es. Job shadowing a Bruxelles) e in corso (e-twinning) per definire il modello aule disciplinari/tematiche e si sono confrontati nei plessi per valutare potenzialità di innovazione di spazi/arredi e fare una ricognizione delle attrezzature digitali (SELFIE): 1) Sc. primaria (Ref. plessi, FF.SS. PTOF, Inclusione e continuità, ref. Erasmus; ref. antibullismo); 2) Sc. secondaria (Ref. plessi, FF.SS. Inclusione e orientamento, ref. INVALSI); 3) Team digitale. Al termine, il team si è nuovamente riunito per elaborare il progetto. Continuerà a lavorare in stretto contatto con il gruppo di progettazione esecutivo, che sarà incaricato dell'attuazione del presente progetto

### 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

☐

Adesione alla Rete scuole Polo per la formazione Erasmus+ E-Twinning

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

La scuola, avvalendosi dei driver dell'innovazione esistenti (animatore digitale, equipe territoriali, Reti di scuole per l'innovazione e la formazione, progettazione Erasmus+ e comunità di pratiche E-twinning) procederà su più livelli: 1) Formazione: a cura dell'animatore digitale; delle equipe territoriali; in rete con il Poli formativi PNRR; grazie al supporto MIM e USR Marche; 2) Apertura di gruppi di docenti ad esperienze innovative esistenti in Italia e all'estero: Erasmus+ (Job shadowing, scambi culturali, periodi di formazione e studio mirati) e gemellaggi, partecipazione a convegni e manifestazioni mirate (es. DIDACTA 2023); 3) Disseminazione all'interno dell'Istituto attraverso la costituzione di gruppi di lavoro, il potenziamento dei dipartimenti, formazione peer to peer e condivisione materiali didattici/esperienze significative su piattaforma dedicata.

## 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

C7 UTENTI DI SERVIZI, PRODOTTI E PROCESSI  
DIGITALI PUBBLICI NUOVI E

Unità di misura  
Valore  
programmato

AGGIORNATIC - COMUNEUtenti per

anno<sup>827</sup>

## Target

Nome Target

Unità di misura

Valore target

Trimestre di scadenza

Anno di scadenza

Le classi si trasformano in ambienti di apprendimento innovativi grazie alla Scuola 4.0 Numero 22 T4 2025

Piano finanziario

| Voce                                                                                                                | Percentuale minima | Percentuale massima | Percentuale fissa | Importo     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|---------------------|-------------------|-------------|
| Spese per acquisto di dotazioni digitali (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.)                   | 60%                | 100%                |                   | 98.361,54 € |
| Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi                                                                   | 0%                 | 20%                 |                   | 32.787,17 € |
| Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento                 | 0%                 | 10%                 |                   | 16.393,58 € |
| Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità) | 0%                 | 10%                 |                   | 16.393,58 € |
| IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO                                                                            |                    |                     | 163.935,87 €      |             |

Dati sull'inoltro

Dichiarazioni

☐

Il Dirigente scolastico, in qualità di legale rappresentante del soggetto attuatore, dichiara di obbligarsi ad

assicurare il rispetto di tutte le disposizioni previste dalla normativa comunitaria e nazionale, con particolare riferimento a quanto previsto dal regolamento (UE) 2021/241 e dal decreto-legge 31 maggio 2021, n. 77, convertito, con modificazioni, dalla legge 29 luglio 2021, n. 108, dalle disposizioni dell'Unità di missione del PNRR presso il Ministero dell'istruzione e del Ministero dell'economia e delle finanze, nonché l'adozione di misure adeguate volte a rispettare il principio di sana gestione finanziaria secondo quanto disciplinato nel regolamento finanziario (UE, Euratom) 2018/1046 e nell'articolo 22 del regolamento (UE) 2021/241, in particolare in materia di prevenzione dei conflitti di interessi, delle frodi, della corruzione e di recupero e restituzione dei fondi indebitamente assegnati.

☐

Il Dirigente scolastico si impegna altresì a garantire, nelle procedure di affidamento dei servizi, il rispetto di

quanto previsto dal decreto legislativo 18 aprile 2016, n. 50, a utilizzare il sistema informativo dell'Unità di missione per il PNRR del Ministero dell'istruzione, finalizzato a raccogliere, registrare e archiviare in formato elettronico i dati per ciascuna operazione necessari per la sorveglianza, la valutazione, la gestione finanziaria, la

verifica e l'audit, secondo quanto previsto dall'articolo 22.2, lettera d), del regolamento (UE) n. 2021/241 e tenendo conto delle indicazioni che, a tal fine, verranno fornite, a provvedere alla trasmissione di tutta la documentazione di rendicontazione afferente al conseguimento di milestone e target, ivi inclusi quella di comprova per l'assolvimento del DNSH, garantire il rispetto degli obblighi in materia di comunicazione e informazione previsti dall'articolo 34 del regolamento (UE) n. 2021/241.

**Data**

scolastico.

28/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO** Firma digitale del dirigente

