



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Unità di missione per il Piano nazionale di ripresa e resilienza



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU

FUTURA
PNRR ISTRUZIONE

LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

Informazioni avviso/decreto

Titolo avviso/decreto

Piano Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation class - Ambienti di apprendimento innovativi

Codice avviso/decreto

M4C1I3.2-2022-961

Descrizione avviso/decreto

L'Azione 1 "Next Generation Classrooms" ha l'obiettivo di trasformare almeno 100.000 aule delle scuole primarie, secondarie di primo grado e secondarie di secondo grado, in ambienti innovativi di apprendimento. Ciascuna istituzione scolastica ha la possibilità di trasformare la metà delle attuali classi/aule grazie ai finanziamenti del PNRR. L'istituzione scolastica potrà curare la trasformazione di tali aule sulla base del proprio curriculum, secondo una comune matrice metodologica che segue principi e orientamenti omogenei a livello nazionale, in coerenza con gli obiettivi e i modelli promossi dalle istituzioni e dalla ricerca europea e internazionale.

Linea di investimento

M4C1I3.2 - Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

Dati del proponente

Denominazione scuola

I.C. N.7 VIA VIVALDI - IMOLA

Codice meccanografico

BOIC85600P

Città

IMOLA

Provincia

BOLOGNA

Legale Rappresentante

Nome

ROSSANA

Cognome

NERI

Codice fiscale

NRERSN74H42A089J

Email

dirigente@ic7imola.edu.it

Telefono

3386873195

Referente del progetto

Nome

ROSSANA

Cognome

NERI

Email

dirigente@ic7imola.edu.it

Telefono

3386873195

Informazioni progetto

Codice CUP

B24D22004090006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-25367

Titolo progetto

IC7 NEXT LEVEL

Descrizione progetto

In sinergia con la prima azione del Piano "Scuola 4.0" e il percorso innovativo avviato negli anni precedenti con i finanziamenti ai progetti relativi ai PON e PNSD, intendiamo adottare una soluzione ibrida potenziando gli spazi, in modo che siano a reale supporto della didattica disciplinare: le aule saranno potenziate per una didattica attiva, collaborativa, hands-on. Questa riconfigurazione dell'esistente permetterà di realizzare alcuni "ambienti di apprendimento intelligenti" a disposizione di tutte le classi dell'istituto: sistemi adattivi di tipo tecnologico che mettono i discenti in primo piano, migliorano le loro esperienze di apprendimento in base alle competenze personali, agli interessi e ai progressi conseguiti, favorendo un impegno crescente e aumentando l'accesso alla conoscenza con adeguato accompagnamento e feedback, per mezzo dell' utilizzo critico e consapevole di media e smart-technologies. Nelle aule 4.0 si potranno sperimentare l'interazione tra pari, ragionamento e comunicazione in contesti flessibili, interconnessi e collaborativi. In almeno due delle aule comprese nel target verranno inseriti arredi flessibili, rimodulabili e che supportino l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili come Problem solving, PBL, Peer tutoring, Digital Storytelling, Coding, Robotica educativa, Gamification, Debate e tinkering attraverso l'utilizzo delle strumentazioni digitali. Vista la dotazione tecnologica diffusa nel nostro IC, ci proponiamo pochi ma essenziali acquisti per ottenere un forte impatto su tutte le classi dell'istituto e consentire a tutti gli studenti di essere coinvolti in attività disciplinari e interdisciplinari basate sull'indagine, sulla rilevazione e comprensione di fenomeni, sulla progettazione ed elaborazione di artefatti che prenderanno "vita" in realtà fisiche e digitali (VR/AR). I linguaggi propri delle STEAM e della programmazione oltrepassano così il proprio confine pervadendo quelli delle digital humanities. Significativa sarà l'organizzazione flessibile degli studenti, in plenaria e in gruppi, dove l'insegnante diviene facilitatore, tutor ed organizzatore del percorso. In tale spazio multimediale, inclusivo ed interattivo la scuola si afferma come Civic Center contribuendo all'educazione di una cittadinanza attiva, consapevole, digitale e creativa.

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.).

Le scuole dell'IC 7 sono ubicate nel quartiere Pedagna, nella semiperiferia di Imola (primaria Bizzi e scuola secondaria di 1° grado Orsini) e nella frazione di Ponticelli (infanzia e primaria Ponticelli), a circa 6 chilometri dalla sede della dirigenza dell'istituto. Il PTOF Triennale prevede tra gli aspetti qualificanti, un curriculum verticale di tecnologia ed informatica e uno della creatività in senso lato che ci proponiamo di integrare con la creatività computazionale. La dotazione tecnologica acquisita attraverso i finanziamenti PON, PNSD, STEAM e Finanziamento CARISBO "Ambienti innovativi" degli anni precedenti ha permesso di dotare le aule di tutti i plessi con LIM a parete o Digital Board e di altrettanti computer performanti collegati. Abbiamo carrelli con alcuni tablet ancora funzionanti Smart Class, alcuni computer chromebook e notebook dislocati nelle diverse sedi, utilizzabili con prenotazione. Inoltre disponiamo di alcuni visori per la realtà virtuale, diversi kit di robotica educativa (Mbot, Lego WeDo, Mindstorms EV3) e attività STEAM. Ogni plesso dispone di un laboratorio informatico a postazione fissa. La rete è stata potenziata con PON FESR dedicati. Inoltre presso la sede Orsini è presente una biblioteca digitalizzata, un'aula STEAM con alcune stampanti 3D e un'aula 3.0. Quest'ultima è strutturata in aree Ricerca, Progettazione, Produzione e Condivisione con sedie con rotelle per debate, banchi modulari e sedie impilabili utili per l'accesso di una classe, spazio morbido per l'apprendimento informale e sedute a muro per lo studio individuale. Ogni classe usufruisce delle Google Suites di Classroom; docenti formati utilizzano SW di progettazione/creazione di modelli e stampa 3D, app (Sketchup ed esportazione in STL, MIT app Inventor 2), dedicati allo Storytelling (Spreker e Scratch), aggregatori di contenuti in AR anche tramite QR code (escape room virtuali con Scratch oppure Thinglink, Genial.Ly, ZapWorks) e VR (Ambiens VR) con fruizione tramite Visori e Smartphone. Disponiamo inoltre di telecamere professionali e 360° e droni per la realizzazione di documentazione ad uso didattico.

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 nasce dall'esigenza di creare contesti educativi diffusi e prevede azioni che mirano ad implementare la dotazione tecnologica e digitale esistente con soluzioni modulari e flessibili. Intendiamo riorganizzare gli ambienti in modo da permettere agli studenti di ciascun plesso la fruizione dell'aula come laboratorio attraverso un setting di base mobile. Piccoli interventi strutturali, inoltre, potrebbero riguardare due diversi ambienti all'interno rispettivamente delle scuole primarie Bizzi e di Ponticelli. Il primo è attualmente poco utilizzato poiché la sua conformazione planimetrica e il cablaggio delle prese per i pc fissi rendono difficoltosa una disposizione adeguata delle sedute; l'ambiente della scuola primaria di Ponticelli, invece, è uno spazio molto ampio ma attualmente poco attrezzato. L'idea progettuale è di trasformarli in aule polivalenti di apprendimento con arredi flessibili che supportino l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative. Inoltre prevediamo il completamento con DigitalBoard di ultima generazione delle aule che al momento ne sono sprovviste, l'ampliamento della dotazione di dispositivi personali (PC portatili Windows e Ipad), con relativi carrelli corredati di ricarica e adeguata protezione dei dispositivi, set di indirizzo (robotica educativa, kit di elettronica, soluzioni STEAM, strumenti per la creatività digitale,...), che saranno selezionati, in forma condivisa, dai vari docenti, in base alle diverse esigenze ed obiettivi curricolari. Correlati a tale dotazione si prevede l'investimento su software che permettano la trasversalità disciplinare, per potenziare a largo raggio la diffusione di competenze disciplinari attraverso la realizzazione di ambienti in realtà aumentata e virtuale. A tal fine, in abbinamento ai carrelli, saranno necessarie tre workstation dedicate alla creazione di "ambienti on life" e modelli/spazi in 3D. Tali strumenti sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana trasversale e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo con particolare attenzione all'inclusione dei soggetti più fragili e a rischio di dispersione.

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 INNOVATIVA 0 BIZZI	1	n. 1 Digital Board, kit digitali mobili con: dispositivi personali (PC portatili Windows e Ipad), set di indirizzo (robotica educativa, kit di elettronica, soluzioni STEAM, set creatività digitale)	Tavoli e sedie con rotelle e non modulari e flessibili. Arredi vari a supporto dell'adozione di metodologie innovative.	Creare aule attrezzate polifunzionali che mettano l'alunno al centro dell'azione didattica .
PONTICELLI INNOVATIVA 0	2	n. 1 Digital Board, kit digitali mobili con dispositivi personali (PC portatili Windows e tablet) e relativi software di realtà aumentata.	Tavoli e sedie con rotelle e non modulari e flessibili. Arredi vari a supporto dell'adozione di metodologie innovative	Creare aule attrezzate polifunzionali che mettano l'alunno al centro dell'azione didattica .
ORSINI PIANO TERRA 47	3	n. 1 Digital Board, kit digitali mobili con dispositivi personali (PC portatili Windows e tablet) e relativi software di realtà aumentata.	Eventuali arredi a supporto dell'adozione di metodologie innovative.	Creare aule attrezzate polifunzionali che mettano l'alunno al centro dell'azione didattica .
ORSINI PIANO TERRA 43	4	n. 1 Digital Board, kit digitali mobili con dispositivi personali (PC portatili Windows e tablet) e relativi software di realtà aumentata.	Eventuali arredi a supporto dell'adozione di metodologie innovative.	Creare aule attrezzate polifunzionali che mettano l'alunno al centro dell'azione didattica .
ORSINI PIANO PRIMO 29	5	n. 1 Digital Board, kit digitali mobili con dispositivi personali (PC portatili Windows e tablet) e relativi software di realtà aumentata.	Eventuali arredi a supporto dell'adozione di metodologie innovative.	Creare aule attrezzate polifunzionali che mettano l'alunno al centro dell'azione didattica .
ORSINI PIANO PRIMO 23	6	n. 1 Digital Board, kit digitali mobili con dispositivi personali (PC portatili Windows e tablet) e relativi software di realtà aumentata.	Eventuali arredi a supporto dell'adozione di metodologie innovative.	Creare aule attrezzate polifunzionali che mettano l'alunno al centro dell'azione didattica .

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
ORSINI PIANO SECONDO 10	7	n. 1 Digital Board, kit digitali mobili con dispositivi personali (PC portatili Windows e tablet) e relativi software di realtà aumentata.	Eventuali arredi a supporto dell'adozione di metodologie innovative.	Creare aule attrezzate polifunzionali che mettano l'alunno al centro dell'azione didattica .
ORSINI PIANO SECONDO 15	8	n. 1 Digital Board, kit digitali mobili con dispositivi personali (PC portatili Windows e tablet) e relativi software di realtà aumentata.	Eventuali arredi a supporto dell'adozione di metodologie innovative.	Creare aule attrezzate polifunzionali che mettano l'alunno al centro dell'azione didattica .
BIZZI PT AULA N. 2	9	n. 1 Digital Board, kit digitali mobili con dispositivi personali (PC portatili Windows e tablet) e relativi software di realtà aumentata.	Eventuali arredi a supporto dell'adozione di metodologie innovative.	Creare aule attrezzate polifunzionali che mettano l'alunno al centro dell'azione didattica .
BIZZI PT AULA N. 3	10	n. 1 Digital Board, kit digitali mobili con dispositivi personali (PC portatili Windows e tablet) e relativi software di realtà aumentata.	Eventuali arredi a supporto dell'adozione di metodologie innovative.	Creare aule attrezzate polifunzionali che mettano l'alunno al centro dell'azione didattica .
BIZZI PT AULA N. 5	11	n. 1 Digital Board, kit digitali mobili con dispositivi personali (PC portatili Windows e tablet) e relativi software di realtà aumentata.	Eventuali arredi a supporto dell'adozione di metodologie innovative.	Creare aule attrezzate polifunzionali che mettano l'alunno al centro dell'azione didattica .
BIZZI PT AULA N. 6	12	n. 1 Digital Board, kit digitali mobili con dispositivi personali (PC portatili Windows e tablet) e relativi software di realtà aumentata.	Eventuali arredi a supporto dell'adozione di metodologie innovative.	Creare aule attrezzate polifunzionali che mettano l'alunno al centro dell'azione didattica .
BIZZI PP AULA 15	13	n. 1 Digital Board, kit digitali mobili con dispositivi personali (PC portatili Windows e tablet) e relativi software di realtà aumentata.	Eventuali arredi a supporto dell'adozione di metodologie innovative.	Creare aule attrezzate polifunzionali che mettano l'alunno al centro dell'azione didattica .
BIZZI PP AULA N. 18	14	n. 1 Digital Board, kit digitali mobili con dispositivi personali (PC portatili Windows e tablet) e relativi software di realtà aumentata.	Eventuali arredi a supporto dell'adozione di metodologie innovative.	Creare aule attrezzate polifunzionali che mettano l'alunno al centro dell'azione didattica .

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
BIZZI PP AULA N. 19	15	n. 1 Digital Board, kit digitali mobili con dispositivi personali (PC portatili Windows e tablet) e relativi software di realtà aumentata.	Eventuali arredi a supporto dell'adozione di metodologie innovative.	Creare aule attrezzate polifunzionali che mettano l'alunno al centro dell'azione didattica .
BIZZI PP AULA N. 20	16	n. 1 Digital Board, kit digitali mobili con dispositivi personali (PC portatili Windows e tablet) e relativi software di realtà aumentata.	Eventuali arredi a supporto dell'adozione di metodologie innovative.	Creare aule attrezzate polifunzionali che mettano l'alunno al centro dell'azione didattica .
BIZZI PP AULA N. 21	17	n. 1 Digital Board, kit digitali mobili con dispositivi personali (PC portatili Windows e tablet) e relativi software di realtà aumentata.	Eventuali arredi a supporto dell'adozione di metodologie innovative.	Creare aule attrezzate polifunzionali che mettano l'alunno al centro dell'azione didattica .
BIZZI PP AULA N. 23	18	n. 1 Digital Board, kit digitali mobili con dispositivi personali (PC portatili Windows e tablet) e relativi software di realtà aumentata.	Eventuali arredi a supporto dell'adozione di metodologie innovative.	Creare aule attrezzate polifunzionali che mettano l'alunno al centro dell'azione didattica .
PONTICELLI PT AULA 1	19	n. 1 Digital Board, kit digitali mobili con dispositivi personali (PC portatili Windows e tablet) e relativi software di realtà aumentata.	Eventuali arredi a supporto dell'adozione di metodologie innovative.	Creare aule attrezzate polifunzionali che mettano l'alunno al centro dell'azione didattica .
PONTICELLI PT AULA 2	20	n. 1 Digital Board, kit digitali mobili con dispositivi personali (PC portatili Windows e tablet) e relativi software di realtà aumentata.	Eventuali arredi a supporto dell'adozione di metodologie innovative.	Creare aule attrezzate polifunzionali che mettano l'alunno al centro dell'azione didattica .
PONTICELLI PP AULA 1	21	n. 1 Digital Board, kit digitali mobili con dispositivi personali (PC portatili Windows e tablet) e relativi software di realtà aumentata.	Eventuali arredi a supporto dell'adozione di metodologie innovative.	Creare aule attrezzate polifunzionali che mettano l'alunno al centro dell'azione didattica .
PONTICELLI PP AULA 2	22	n. 1 Digital Board, kit digitali mobili con dispositivi personali (PC portatili Windows e tablet) e relativi software di realtà aumentata.	Eventuali arredi a supporto dell'adozione di metodologie innovative.	Creare aule attrezzate polifunzionali che mettano l'alunno al centro dell'azione didattica .

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

Le nostre aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie per facilitare la rinascita continua della concentrazione e stimolare la curiosità dei ragazzi. Le nuove tecnologie acquisite potenzieranno la didattica esperienziale attraverso attività proattive, cooperative e collaborative e permetteranno di attuare all'interno di ciascun aula il problem posing e problem solving attraverso l'allenamento di competenze digitali della popolazione scolastica ovvero come accedere al digitale in modo consapevole e critico. La produzione di contenuti digitali comporta un bagaglio di abilità e strumenti molto articolato e complesso, richiede competenze adeguate, ben oltre il semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Occorrono competenze tecnologiche e operative, logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. L'aspirazione è quella di trasformare i nostri studenti, da consumatori a "produttori" di contenuti e architetture digitali. Prevediamo perciò lo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, utilizzare, produrre informazioni complesse e strutturate, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale. Promuoveremo inoltre l'inter-connettività delle aule con gli altri spazi di apprendimento esistenti e l'inclusività, ovvero l'accessibilità per tutti alle workstation immersive che integrano contenuti potenziati ed emotivamente efficaci, risorse uniche. La relazione fra spazio, pedagogia e tecnologia è stata "ripensata" dal nostro team e lo sforzo si è concentrato nel portare avanti un duplice pensiero. Da una parte un setting innovativo e condiviso e dall'altra una riflessione sul concetto di "spazio/ambiente" in particolare la "progettazione/organizzazione" di ambienti comportamentali vs ambienti fisici". Un obiettivo peculiare è perciò di creare aule attrezzate per la produzione di moduli/giochi generatori a loro volta di attrezzature sempre diverse che mettano l'alunno al centro dell'azione e che possano essere utilizzate in maniera polifunzionale ed estemporanea: non soltanto la creazione di "spazi" all'interno di ambienti esistenti, ma anche l'autoproduzione di arredi per interni ed esterni. In questo modo attueremo l'indicazione di costituire "ecosistemi di apprendimento, formati dall'incrocio di luoghi, tempi, persone, attività didattiche, strumenti e risorse".

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 progettati, sono volti a supportare la personalizzazione così che ciascuno studente possa rintracciare in essi i linguaggi consoni ai propri stili di apprendimento. Permettono ai docenti di strutturare attività didattiche ibride, inclusive ed equilibrate fra momenti individuali, informali, di gruppo, esplorativi, di incontro nella comunità, offrire una proposta educativa con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. Inoltre permettono di supportare gli studenti che non potranno essere in classe o che saranno costretti ad assentarsi per alcuni periodi. Così progettati, realizzano ambienti accoglienti in cui lo studente vive il proprio benessere e si sente incoraggiato ad assumere ruoli attivi superando le proprie fragilità e gli stereotipi di genere; il confronto tra classi aperte, anche grazie alla gamification, costituirà un'ottima premessa per consolidare consapevolezza e riuscita anche delle ragazze nelle materie scientifiche.

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

La riflessione iniziale è partita da incontri di TEAM DIGITALE e docenti dei vari plessi, per condividere scelte responsabili e una vision comune. Sono state fatte ricognizioni delle attrezzature digitali esistenti e stilata una progettazione preliminare. Il gruppo di progettazione sarà individuato tramite selezione e costituito da esperti di comprovate competenze digitali, progettuali-pedagogiche e in allestimento di ambienti di apprendimento - digitali e non - ispirati a metodologie innovative. I criteri andranno approvati dagli OO.CC. competenti e punteranno a valorizzare non solo le specifiche competenze ma la professionalità acquisita nei ruoli organizzativi rivestiti nella scuola e le pregresse esperienze maturate in progettualità innovative dell'Istituto. Gli strumenti dell'organizzazione e alla gestione delle attività consisteranno in fogli di lavoro condivisi, documenti di testo, videoconferenze e un puntuale calendario condiviso delle risorse

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

Il cammino verso l'utilizzo propositivo delle tecnologie più avanzate ha bisogno di competenze diffuse: sicuramente prevederemo un momento forte di formazione iniziale allargata a tutto il personale dell'istituto con un focus molto importante sulle scelte didattiche e i software collegati ad esse. Successivamente si definiranno percorsi di formazione continua, sia esterna che interna, per tutti i docenti. Andremo a prevedere, nel corso dell'anno 2023 e più intensamente a partire dal 2024/2025 momenti di formazione, condivisione e confronto su questi materiali con forme di mentoring e tutoring e comunità di pratica, rivolti sia ai docenti che agli studenti stessi, specie a quelli delle prime classi. In questo modo ci assicureremo un bagaglio gratuito di risorse ed esperienze condivise da cui partire.

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	1131

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	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%		96.126,05 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		32.042,01 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		16.021,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		16.021,00 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			160.210,06 €	

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.