



**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE di PONZANO V.TO**  
 Scuola Primaria e Secondaria di I Grado – PONZANO V.TO  
 Via G.B. Cicogna, 16/A – 31050 Ponzano Veneto  
 Tel 0422 1498079 – C.F. 94004210269 Codice Ipa: A6F87CD  
[www.icsponzanoveneto.edu.it](http://www.icsponzanoveneto.edu.it); Codice univoco dell'Ufficio: UFY4MX  
 e-mail: [tvic833003@istruzione.it](mailto:tvic833003@istruzione.it) - PEC: [tvic833003@pec.istruzione.it](mailto:tvic833003@pec.istruzione.it)



**PROGETTAZIONE PNRR**  
**PIANO SCUOLA 4.0 – NEXT GENERATION CLASSROOM**  
**Ambienti di apprendimento innovativi – aggiornato al 05.06.2023**

## DATI GENERALI

### Dati del tuo progetto

#### Titolo progetto \*

Piano "Scuola 4.0" – Next generation Classrooms

#### Descrizione sintetica del progetto \*

Il Piano scuola 4.0 è una straordinaria occasione di innovazione degli ambienti didattici dell'istituto. In linea con il PNRR - missione 4 - Piano "scuola 4.0" il progetto infatti si propone di accompagnare la transizione digitale della scuola, trasformando almeno metà delle aule dell'Istituto precedentemente dedicate ai processi di didattica frontale in ambienti di apprendimento innovativi, connessi e digitali dotandoli di tecnologie utili alla didattica digitale. Trasformare gli spazi fisici delle classi fondendoli con gli spazi virtuali di apprendimento rappresenta quindi un fattore chiave per favorire i cambiamenti delle metodologie di insegnamento e apprendimento, nonché per lo sviluppo di competenze digitali.

Max 3500 caratteri

Data inizio progetto 01/01/2023

Da fine progetto 31/12/2024

Le attività non possono finire dopo questa data

#### Referente del progetto

Nome \*

Michela

Cognome \*

Mancuso

E-mail \*

[michela.mancuso@icsponzanoveneto.edu.it](mailto:michela.mancuso@icsponzanoveneto.edu.it)

Telefono \*

3406010161

## INTERVENTO

### Dettaglio intervento

#### 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 di apprendimento innovativi con le risorse assegnate e delle relative dotazioni tecnologiche che saranno acquistate, alle innovazioni organizzative, didattiche, curriculari, 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.).

Max 2500 caratteri - campo obbligatorio

L'istituzione scolastica ha negli anni attuato un profondo rinnovamento della didattica e delle modalità educative, connotando la propria offerta formativa con attività volte all'inclusione, al learning by doing e al cooperative learning. Gli ambienti sono stati dotati di monitor interattivi touchscreen di ultima generazione e i plessi godono della copertura wifi per garantire a tutta l'utenza (docenti e alunni) di poter accedere alle risorse online per l'attività scolastica. Sono presenti inoltre dei laboratori. Laboratori di informatica in tutti i plessi dell'Istituto, strutturati in maniera moderna con postazioni di lavoro, purtroppo non sempre di ultima generazione. Due laboratori STEM, uno fisso e uno mobile con kit di sperimentazione multidisciplinari, kit di robotica Lego Spike Prime ed Essential e una stampante 3D. Tutte le classi sono dotate di schermi, LIM e smart board, di recente, con il relativo bando, sono state acquistate anche una ventina di digital board di nuova generazione.

## **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.

Max 2500 caratteri - campo obbligatorio

Il progetto prevede ambienti caratterizzati dalla mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione delle aule sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate, con arredi facilmente riposizionabili, attrezzature versatili (schermo, proiezione, dispositivi digitali per alunne e alunni), rete wireless o cablata. Nelle nuove classi saranno disponibili una connessione in banda ultra larga, uno schermo digitale, l'accesso a contenuti digitali e software oltre a dispositivi per la fruizione a distanza, per la promozione della scrittura, della lettura e della creatività (arte e musica), per la realtà virtuale e aumentata, per lo studio delle STEM, del pensiero computazionale, dell'intelligenza artificiale e della robotica. Il progetto intende favorire un apprendimento attivo degli studenti, facilitando la collaborazione e l'interazione tra gli studenti e i docenti, la motivazione ad apprendere e il benessere emotivo, il peer learning, il problem solving, la co-progettazione, l'inclusione e la personalizzazione della didattica, il prendersi cura dei nuovi ambienti di apprendimento. Il progetto è volto a contribuire e a consolidare le abilità cognitive e metacognitive: pensiero critico, pensiero creativo, imparare ad imparare e autoregolazione; le abilità sociali ed emotive: empatia, autoefficacia, responsabilità e collaborazione; abilità pratiche e fisiche: uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale.

**Sulla base di quanto indicato nel Piano "Scuola 4.0", l'istituzione scolastica ha stabilito di adottare un sistema basato su**

Campo obbligatorio

- 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)

**Tutte le modifiche sono state evidenziate in rosso**

Denominazione ambienti (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Se_01_Aula "fissa" assegnata ad una classe per l'intera durata dell'anno scolastico	1	n.1 digitalboard  n. 1 notebook  n. 1 licenza di "book creator"	Arredi esistenti disposti a gruppi e / o nuovi arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso	Approccio innovativo multidisciplinare che vuole favorire il peer tutoring, learning by doing, cooperative learning.

			impatto ambientale.	
Se_02_Aula "fissa" assegnata ad una classe per l'intera durata dell'anno scolastico	1	n.1 digitalboard n. 1 notebook n. 1 penna 3D n. 1 tavoletta grafica con schermo interattivo integrato n. 1 licenza di "book creator"	Arredi esistenti disposti a gruppi e / o nuovi arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale.	Approccio innovativo multidisciplinare che vuole favorire il peer tutoring, learning by doing, cooperative learning.
Se_03_Aula "fissa" assegnata ad una classe per l'intera durata dell'anno scolastico	1	n.1 digitalboard n. 1 notebook n. 1 licenza di "book creator" n. 1 microscopio digitale n. 1 microscopio biologico n.1 kit energie rinnovabili n. 1 Fotocamera a 360° 4k Ricoh Theta Z1 (23Mpx) 51GB con live Streaming e audio a 360°	Arredi esistenti disposti a gruppi e / o nuovi arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale.	Approccio innovativo multidisciplinare che vuole favorire il peer tutoring, learning by doing, cooperative learning.
Se_04_Aula "fissa" assegnata ad una classe per l'intera durata dell'anno scolastico	1	n.1 digitalboard n. 1 notebook n. 1 licenza di "book creator" n. 1 sistema audio n. 27 cuffie personali professionali e software lingue multi utente <a href="https://lainlab.com/">https://lainlab.com/</a> n. 1 carrello con ricarica per notebook n. 27 notebook	Arredi esistenti disposti a gruppi e / o nuovi arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale.	Approccio innovativo multidisciplinare che vuole favorire il peer tutoring, learning by doing, cooperative learning.
Se_05_Aula "fissa" assegnata ad una classe per l'intera durata dell'anno scolastico	1	n.1 digitalboard n. 1 notebook n. 1 licenza di "book creator" n. 2 tastiere musicale 61 tasti	Arredi esistenti disposti a gruppi e / o nuovi arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso	Approccio innovativo multidisciplinare che vuole favorire il peer tutoring, learning by doing, cooperative learning.

		n. 1 mixer digitale 8 canali con registratore digitale a 12 tracce n. 1 set batteria elettronica  n. 1 diffusore full-range	impatto ambientale.	
Se_06_Aula "fissa" assegnata ad una classe per l'intera durata dell'anno scolastico	1	n.1 digitalboard n. 1 notebook n. 1 licenza di "book creator" n. 1 stampante 3D n. 1 cover di protezione per la stampante n. 1 kit 3 bobine di filamento per stampante 3D n. 1 software per la progettazione 3D n. 1 kit per realtà aumentata con 4/8 visori	Arredi esistenti disposti a gruppi e n. 1 tavolo di supporto per la stampante 3D misure 130 x 65 x h 82 su 2 ruote (tipo GPN900837 campustore)	Approccio innovativo multidisciplinare e apprendimento delle discipline STEAM, favorire la creatività, il lavoro cooperativo e il learning by doing.
Se_07_Aula "fissa" assegnata ad una classe per l'intera durata dell'anno scolastico	1	n.1 digitalboard n. 1 carrello con ricarica per notebook n. 27 notebook  n. 1 licenza di "book creator"  n. 14 licenze di "SketchUp Pro EDU Lab (desktop)" per modellazione su Browser web o Chromebook	Arredi esistenti disposti a gruppi e / o nuovi arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale.	Approccio innovativo multidisciplinare e apprendimento delle discipline STEAM, favorire la creatività, il lavoro cooperativo e il learning by doing.
Se_08_Aula "fissa" assegnata ad una classe per l'intera durata dell'anno scolastico		n.1 digitalboard n. 1 notebook n. 1 licenza di "book creator"	Arredi esistenti disposti a gruppi e / o nuovi arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale.	Approccio innovativo multidisciplinare che vuole favorire il peer tutoring, learning by doing, cooperative learning.

Se_09_Aula "fissa" assegnata ad una classe per l'intera durata dell'anno scolastico		n.1 digitalboard n. 1 notebook n. 1 licenza di "book creator"	Arredi esistenti disposti a gruppi e / o nuovi arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale.	Approccio innovativo multidisciplinare che vuole favorire il peer tutoring, learning by doing, cooperative learning.
Po_01_1A Aula "fissa" assegnata ad una classe per l'intera durata dell'anno scolastico	1	n. 1 digitalboard n. 1 "ROYBI" robot	<b>Arredi</b> esistenti disposti a gruppi e / o nuovi arredi flessibili e <b>modulari</b> per configurare l'aula a basso impatto ambientale.	Approccio innovativo per favorire l'apprendimento attivo e collaborativo con l'utilizzo di metodologie didattiche innovative  Approccio ludico e divertente all'apprendimento attivo dell'inglese
Po_02_2A Aula "fissa" assegnata ad una classe per l'intera durata dell'anno scolastico	1	n. 1 digitalboard n. 1 videocamera a 360 gradi completa n. 1 carrello con ricarica con 22 <b>chromebook</b> =( <u>no penna, no touch e 11,6 pollici o comunque che ci stiano all'interno del carrello.</u> )	n. 20 Tavoli componibili modulari tipo ( <a href="https://www.campustore.it/bandi-e-finanziamenti/piano-nazionale-scuola-digitale/ambiente-di-apprendimento-innovativi/arredie-tecnologie-con-chromebook.html">https://www.campustore.it/bandi-e-finanziamenti/piano-nazionale-scuola-digitale/ambiente-di-apprendimento-innovativi/arredie-tecnologie-con-chromebook.html</a> ) o similari	Approccio innovativo per la costruzione di un libro di testo e materiale didattico digitale.  Approccio ludico e divertente all'apprendimento attivo della matematica, della geografia, della storia e delle scienze.
Po_03_2B Aula "fissa" assegnata ad una classe per l'intera durata dell'anno scolastico	1	n. 1 digitalboard - n. 2 visori Vr realtà virtuale + gioco educativo bambini Clementoni - wordwall	<b>Arredi</b> esistenti disposti a gruppi e / o nuovi arredi flessibili e <b>modulari</b> per configurare l'aula a basso impatto ambientale.	Approccio innovativo all'apprendimento della storia e della geografia a partire dall'esperienza personale di ogni alunno  Approccio innovativo all'apprendimento della matematica attraverso il gioco, il calcolo mentale veloce e la rappresentazione mentale del numero.
Po_04_2C Aula "fissa" assegnata ad una classe per	1	n. 1 digitalboard - wordwall - n. 1 notebook (quello già presente	<b>Arredi</b> esistenti disposti a gruppi e / o	Approccio innovativo per favorire l'apprendimento attivo e collaborativo con

l'intera durata dell'anno scolastico		in classe non è ottimale)	nuovi arredi flessibili e <b>modulari</b> per configurare l'aula a basso impatto ambientale.	l'utilizzo di metodologie didattiche innovative
Po_05_3A Aula "fissa" assegnata ad una classe per l'intera durata dell'anno scolastico	1	n. 1 digitalboard - wordwall - n. 3 Microscopi digitali ovetto TTS, con cavo USB	<b>Arredi</b> esistenti disposti a gruppi e / o nuovi arredi flessibili e <b>modulari</b> per configurare l'aula a basso impatto ambientale.	Approccio innovativo per favorire l'apprendimento attivo e collaborativo con l'utilizzo di metodologie didattiche innovative  Approccio ludico e divertente all'apprendimento attivo della matematica, della geografia, della storia e delle scienze.
Po_06_3D Aula "fissa" assegnata ad una classe per l'intera durata dell'anno scolastico	1	n. 1 digitalboard - wordwall - n. 1 Carrello vuoto per trasporto attrezzature STEM	<b>Arredi</b> esistenti disposti a gruppi e / o nuovi arredi flessibili e <b>modulari</b> per configurare l'aula a basso impatto ambientale.	Approccio innovativo per favorire l'apprendimento attivo e collaborativo con l'utilizzo di metodologie didattiche innovative  Approccio ludico e divertente all'apprendimento attivo della matematica, della geografia, della storia e delle scienze.
Po_07_4B Aula "fissa" assegnata ad una classe per l'intera durata dell'anno scolastico	1	n. 1 digitalboard n. 1 carrello con ricarica con 24 Chromebook =*	n. 20 Tavoli componibili modulari tipo ( <a href="https://www.campustore.it/bandi-e-finanziamenti/piano-nazionale-scuola-digitale/ambiente-di-apprendimento-innovativi/arredi-e-tecnologie-con-chromebook.html">https://www.campustore.it/bandi-e-finanziamenti/piano-nazionale-scuola-digitale/ambiente-di-apprendimento-innovativi/arredi-e-tecnologie-con-chromebook.html</a> ) o similari	Approccio innovativo per favorire l'apprendimento attivo e collaborativo con l'utilizzo di metodologie didattiche innovative  Approccio ludico e divertente all'apprendimento attivo della matematica, della geografia, della storia e delle scienze.
Po_08_4D Aula "fissa" assegnata ad una classe per l'intera durata dell'anno scolastico	1	n. 1 digitalboard - wordwall - n. 1 Kit da 10 Visori VR Pico G2 4K con valigia e 10 lezioni	<b>Arredi</b> esistenti disposti a gruppi e / o nuovi arredi flessibili e <b>modulari</b> per configurare l'aula a basso	Approccio innovativo per favorire l'apprendimento attivo e collaborativo con l'utilizzo di metodologie didattiche innovative  Approccio ludico e divertente all'apprendimento attivo della matematica,

			impatto ambientale.	della geografia, della storia e delle scienze.
Po_09_5B Aula "fissa" assegnata ad una classe per l'intera durata dell'anno scolastico	1	n. 1 digitalboard - 13 magliette a realtà aumentata per esplorare il corpo umano con Virtual-Tee	<b>Arredi</b> esistenti disposti a gruppi e / o nuovi arredi flessibili e <b>modulari</b> per configurare l'aula a basso impatto ambientale.	Approccio innovativo per favorire l'apprendimento attivo e collaborativo con l'utilizzo di metodologie didattiche innovative  Approccio ludico e divertente all'apprendimento attivo della matematica, della geografia, della storia e delle scienze.
Po_10_3B Aula "fissa" assegnata ad una classe per l'intera durata dell'anno scolastico	1	n.1 digitalboard	<b>Arredi</b> esistenti disposti a gruppi e / o nuovi arredi flessibili e <b>modulari</b> per configurare l'aula a basso impatto ambientale.	Approccio innovativo per favorire l'apprendimento attivo e collaborativo con l'utilizzo di metodologie didattiche innovative
Po_11_1B Aula "fissa" assegnata ad una classe per l'intera durata dell'anno scolastico	1	n.1 digitalboard	<b>Arredi</b> esistenti disposti a gruppi e / o nuovi arredi flessibili e <b>modulari</b> per configurare l'aula a basso impatto ambientale.	Approccio innovativo per favorire l'apprendimento attivo e collaborativo con l'utilizzo di metodologie didattiche innovative
Pa_01_Aula "fissa" assegnata ad una classe per l'intera durata dell'anno scolastico	1	n.1 digitalboard n.1 notebook -wardwall - licenza bookcreator - 1 stampante 3D	Arredi esistenti disposti a gruppi e / o nuovi arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale.	Approccio innovativo multidisciplinare che vuole favorire il peer tutoring, learning by doing, cooperative learning.
Pa_02_Aula "fissa" assegnata ad una classe per l'intera durata dell'anno scolastico	1	n.1 digitalboard n.1 notebook wardwall - licenza bookcreator - n. 4 Ozobot EVO 3.0	Arredi esistenti disposti a gruppi e / o nuovi arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale.	Approccio innovativo multidisciplinare che vuole favorire il peer tutoring, learning by doing, cooperative learning.
Pa_03_Aula "fissa" assegnata ad una classe	1	n.1 digitalboard	Arredi esistenti disposti a	Approccio innovativo multidisciplinare che vuole favorire il peer tutoring,



per l'intera durata dell'anno scolastico		n.1 notebook wardwall  - licenza bookcreator	gruppi e / o nuovi arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale.	learning by doing, cooperative learning.
Pa_04_Aula "fissa" assegnata ad una classe per l'intera durata dell'anno scolastico	1	n.1 digitalboard n.1 notebook n. 1 carrello per 20 notebook wardwall - licenza bookcreator	Arredi esistenti disposti a gruppi e / o nuovi arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale.	Approccio innovativo multidisciplinare che vuole favorire il peer tutoring, learning by doing, cooperative learning.
Pa_05_Ambiente di apprendimento dedicato per discipline, con rotazione delle classi	1	n.1 digitalboard n.1 notebook n. 1 carrello con ricarica per tablet n. 20 tablet	Arredi esistenti disposti a gruppi e / o nuovi arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale.	Apprendimento delle discipline STEAM, favorire la creatività, il lavoro cooperativo e il learning by doing.
Me_01_Aula "fissa" assegnata ad una classe per l'intera durata dell'anno scolastico	1	n.1 digitalboard n.1 notebook  n 4 robot Bee-Botn 2 tappeti per percorso Bee-Bot: Numeri fino a 100 e Percorso trasparente con griglia per Bee-Bot e Blue-Bot  n. 1 Software Erickson: "Risolvere i problemi per immagini" di Bortolato  n. 1 Software Erickson : "In volo con la matematica" di Bortolato	n. 21 Tavoli componibili modulari adatti ad alunni di 6-7-8 anni	Approccio innovativo multidisciplinare che vuole favorire il peer tutoring, learning by doing, cooperative learning.
Me_02_Ambiente di apprendimento dedicato per discipline, con rotazione delle classi	1	n. 1 carrello con ricarica notebook n. 10 notebook	n. 21 Tavoli componibili modulari adatti ad alunni di 9-10 anni	Apprendimento delle discipline STEAM, favorire la creatività, il lavoro cooperativo e il learning by doing.



		n. 3 iRobot Education Root rt1 e relative licenze. n. 1 licenza di "book creator" n. 1 carrello STEM con 10 tablet APPLE n. 1 Kit aria acqua n. 1 Kit luce e colore n. 1 Kit calore n. 1 kit misure n. 1 kit energia		
Ga_11_Aula "fissa" assegnata ad una classe per l'intera durata dell'anno scolastico	1	n.1 digitalboard - Licenza Office n.1 microscopio digitale ovetto TTS, con cavo USB n. 1 licenza di "book creator" n. 1 carrello STEM con 10 tablet APPLE n. 1 Kit aria acqua n. 1 Kit luce e colore n. 1 Kit calore n. 1 kit misure n. 1 kit energia n. 4 robot IROBOT EDUCATION ROOT RT1 e relative licenze n. 1 Software Erickson : "Analisi grammaticale" con la LIM - Super mappe EGO	n. 22 Tavoli componibili modulari adatti a bambini di 9/10 anni tipo ( <a href="https://www.camputore.it/bandi-e-finanziamenti/piano-nazionale-scuola-digitale/ambienti-di-apprendimento">https://www.camputore.it/bandi-e-finanziamenti/piano-nazionale-scuola-digitale/ambienti-di-apprendimento</a> )	Approccio innovativo multidisciplinare che vuole favorire il peer tutoring, learning by doing, cooperative learning.
Ga_14 Aula "fissa" assegnata ad una classe per l'intera durata dell'anno scolastico	1	n.1 digitalboard n. 1 carrello con ricarica notebook n. 20 notebook	n. 22 Tavoli componibili modulari adatti a bambini di 6/7/8 anni	Approccio innovativo multidisciplinare che vuole favorire il peer tutoring, learning by doing, cooperative learning.

		Licenza Office  n. 4 Ozobot EVO 3.0  n. 1 Software Erickson: "Risolvere i problemi per immagini" di Bortolato  n. 1 Software Erickson : "In volo con la matematica" di Bortolato  n. 2 tappeti per percorso Bee-Bot: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Numeri fino a 100</li> <li>- Percorso trasparente con griglia per Bee-Bot e Blue-Bot</li> </ul>	tipo ( <a href="https://www.campustore.it/bandi-e-finanziamenti/piano-nazionale-scuola-digitale/ambiente-di-apprendimento-innovativi/arredie-tecnologie-con-chromebook.html">https://www.campustore.it/bandi-e-finanziamenti/piano-nazionale-scuola-digitale/ambiente-di-apprendimento-innovativi/arredie-tecnologie-con-chromebook.html</a> ) o similari	
--	--	---	--	--

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

Max 2500 caratteri - campo obbligatorio

Le nostre aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Questo, unito alle nuove tecnologie acquisite, ci permetterà di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno in modo attivo per arrivare a potenziare all'interno di ciascuna aula anche problem posing e problem solving. Andremo poi a potenziare, grazie ai nuovi strumenti e setting, le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso puntuale, attivo e consapevole e critico da parte di studenti e docenti. La produzione di contenuti digitali che metteremo in atto grazie ai nuovi strumenti acquisiti, infatti, comporta un bagaglio di competenze e strumenti sempre più articolato e complesso e richiede competenze adeguate, che vanno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Occorrono, infatti, anche competenze logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. L'intento è quello di trasformare i nostri studenti da semplici fruitori in "consumatori critici" e "produttori" di contenuti e architetture digitali.

**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.**

Max 1000 caratteri - campo obbligatorio

Le tecnologie prescelte sono pensate per creare esperienze di didattica ibrida, per includere nelle lezioni anche gli studenti che non potranno essere in classe, o che saranno costretti ad assentarsi per alcuni periodi. L'implementazione del digitale nelle aule, soprattutto con la dotazione di dispositivi personali per gli studenti e piattaforme di gestione e condivisione, è pensato per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. Andremo poi a promuovere attività per la prevenzione del divario di genere, con robotica e STEM, anche grazie a periodici momenti di confronto tra classi, che si sono rivelate ottime premesse per consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche, grazie anche alla gamification.

**Composizione del gruppo di progettazione – Campo obbligatorio**

(vedi nomina gruppo di progettazione PNRR - dispersione e scuola 4.0)

- c **Dirigente scolastico**
- c Direttore dei servizi generali e amministrativi
- c **Animatore digitale**
- c Studenti
- c Genitori
- c **docenti (team digitale e team per la prevenzione della dispersione scolastica)**
- c **Funzioni strumentali**
- c **Collaboratori del Dirigente**
- c personale ATA
- c Altro-Specificare

**Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione**

Max 1000 caratteri - campo obbligatorio

Il gruppo di progettazione alternerà momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici garantiti dalle tecnologie e da documenti condivisi. Il Dirigente scolastico ha individuato il gruppo di lavoro, composto da figure professionali indispensabili. Sono stati individuati e incaricati i componenti del team digitale e del team per la prevenzione della dispersione scolastica, i collaboratori del Dirigente Scolastico e alcune figure strumentali e assegnato loro i compiti e le responsabilità connesse. Per quanto riguarda le infrastrutture di progetto, ovvero gli strumenti necessari all'organizzazione e alla gestione delle attività come luoghi di lavoro, esse fondamentalmente consisteranno in fogli di lavoro condivisi (Google Fogli), documenti di testo, videoconferenze, incontri in presenza e un puntuale calendario condiviso delle risorse.

**Misure di accompagnamento previste dalla scuola per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati - Campo obbligatorio**

- c **Formazione del personale**
- c **Mentoring/Tutoring tra pari**
- c **Comunità di pratiche interne**
- c Scambi di pratiche a livello nazionale e/o internazionale
- c Altro-Specificare

**Descrizione delle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati - Max 1000 caratteri - campo obbligatorio**

Per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati saranno adottate le seguenti misure di accompagnamento:

- percorsi formativi sul funzionamento e sulle potenzialità offerte dalle nuove tecnologie introdotte nei vari ambienti;
- coinvolgimento dei docenti in simulazioni di interventi didattici che integrano le ICT, tenuti da docenti più esperti, che, avendo già affrontato le dinamiche che si innescano, hanno modificato le proprie scelte didattiche e organizzative.
- creazione di un repository in cloud per la raccolta di buone pratiche di didattica innovativa al quale ogni docente dell'Istituto potrà accedere e consultare con qualsiasi dispositivo, dal pc allo smartphone, anche da remoto.

**INDICATORI E TARGET**

**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	Numero totale alunni 1023 Numero indicativo doc 120

**Target**

Target da raggiungere e rendicontare da parte del soggetto attuatore entro il trimestre e l'anno di scadenza indicato

Nome e 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	25	T4	2025

**PIANO FINANZIARIO**

E' obbligatorio valorizzare e salvare l'importo previsto per ciascuna voce di spesa, anche se pari a € 0,00

Voce	Percentuale minima	Percentuale massima	Percentuale fissa	Importo
Spese per acquisto di dotazioni digitali (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.) percent	60%	100%		111.774,47
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		37.258,15
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		18.629,07
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		18.629,07
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				186.290,76 €

Data, 14/02/2023 **aggiornato al 05.06.2023**

Il Referente del Progetto

Michela Mancuso