



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



Informazioni avviso/decreto

Titolo avviso/decreto

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

Codice avviso/decreto

M4C1I3.2-2022-961

Descrizione avviso/decreto

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

Linea di investimento

M4C1I3.2 - Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

Dati del proponente

Denominazione scuola

DON MILANI - VIMERCATE II

Codice meccanografico

MBIC8EX001

Città

VIMERCATE

Provincia

MONZA E DELLA BRIANZA

Legale Rappresentante

Nome

MARIATERESA

Cognome

CHIELI

Codice fiscale

CHLMTR68P60I155O

Email

dirigente@icsdonmilanivimercate.edu.it

Telefono

039667522

Referente del progetto

Nome

MARIATERESA

Cognome

CHIELI

Email

dirigente@icsdonmilanivimercate.edu.it

Telefono

039667522

Informazioni progetto

Codice CUP

I44D22003180006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-19377

Titolo progetto

Futuribili

Descrizione progetto

Il progetto è finalizzato ad innovare un numero di aule tradizionali e spazi comuni, pari almeno al target minimo assegnato al nostro istituto (n.29), in ambienti di apprendimento in grado di consentire agli alunni di integrare gli apprendimenti tradizionali attraverso l'impiego di modalità intuitive, associative e concettualmente ramificate di apprendimento, ove la realtà virtuale diventa il mezzo per stimolare tipologie diverse di intelligenze multiple, offrendo nel contempo spazi di realtà aumentata. Ogni ambiente oggetto dell'intervento sarà caratterizzato da una componente fisica, attrezzata con arredi modulari ed innovativi, in grado di creare setting flessibili e polifunzionali, e da una componente digitale. Quest'ultima, come anticipato, è tesa a sviluppare negli alunni creatività, collaborazione, sperimentazione, ricerca e consapevolezza nell'impiego delle risorse digitali in modalità diffusa. Il progetto integra azioni già intraprese nel corso dei precedenti anni scolastici attraverso l'impiego di risorse erogate dall'Amministrazione Locale e fondi europei (PNSD e PON Fesr Digital board e smart classroom), nell'ottica del potenziamento della digitalizzazione degli spazi scolastici già avviata nell'Istituto. Oltre al potenziamento digitale di aule destinate alla fruizione didattica quotidiana continuativa da parte dei gruppi-classe, si procederà a creare alcuni ambienti specifici di apprendimento mono e multidisciplinari, con l'obiettivo di ospitare a rotazione tutte quante le classi durante la giornata scolastica, con ricaduta didattica sull'intero Istituto. Poiché il progetto sarà articolato su n.5 plessi di Scuola Primaria e Secondaria, tali spazi saranno calibrati sulla base delle esigenze specifiche in relazione all'età degli alunni e a specifiche metodologie già in adozione, ove presenti (ad esempio, Scuola Senza Zaino). La componente fisica includerà arredi modulari in grado di creare setting di aula flessibili, oltre a supporti di vario genere per ospitare in maniera adeguata ed in condizioni di sicurezza le attrezzature digitali. La componente digitale includerà invece: tool di realtà aumentata e virtuale per la didattica, kit per la robotica, software, ambienti digitali immersivi e tecnologie a supporto di alunni con bisogni educativi speciali, digital board (già in buona parte in dotazione dell'istituto), notebook e tablet, strumentazioni di controllo digitalizzato da remoto degli orti didattici collocati all'esterno, tutti quanti interconnessi grazie alle azioni di rete cablata e wireless già realizzate attraverso precedenti finanziamenti. Scopo di tali classi ed ambienti è quello di essere utilizzati in maniera flessibile, così da agevolare modalità di apprendimento non convenzionali, quali la flipped classroom, le classi scomposte, le attività laboratoriali per la ricerca e la sperimentazione in varie discipline, attività di coding e di problem solving. Accanto alla realizzazione delle classi/ambienti, l'Istituto pianificherà attività di formazione dei docenti sull'impiego delle nuove tecnologie al fine di mettere a frutto le potenzialità didattiche del processo innovativo, favorendo interesse e motivazione degli insegnanti, con conseguente ricaduta sugli alunni.

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.).

Il presente progetto si prefigge lo scopo di completare il processo di digitalizzazione didattica avviato, già supportato da fondi erogati dall'Ente Locale, dall'Unione Europea e dal Ministero di competenza, integrando le dotazioni tecnologiche presenti allo stato attuale, a costituire una dotazione comune di base nei vari ambienti, su cui si innesteranno le diverse caratterizzazioni a livello di device e software/applicazioni interattive. I 5 plessi dell'Istituto coinvolti nel progetto con fondi PNRR ospitano un totale di 58 classi, oltre a spazi comuni utilizzati come laboratori per attività disciplinari e multidisciplinari. Ciascuna classe è dotata di digital board con almeno un PC portatile o fisso collegato, ad utilizzo specifico. Ciascuno dei 5 plessi è inoltre provvisto di un laboratorio informatico (per un totale di n.5 laboratori, in parte da dotare di nuovo hardware e software), in grado di ospitare con singole postazioni una media di 15/20 alunni contemporaneamente (per un totale di n.103 pc/tablet). Sono inoltre già disponibili alcuni kit di robotica dislocati nei singoli plessi ed utilizzati per specifiche applicazioni di ordine didattico. Grazie ai recenti interventi a seguito di specifico PON - Reti locali cablate e wireless nelle scuole, tutti gli edifici sono dotati di rete LAN e di connettività wireless, a garantire la sicurezza della connettività e la condivisione dei contenuti didattici. Le infrastrutture di ordine tecnologico, i software e relative configurazioni forniscono ai docenti e agli allievi accesso a risorse utili alla didattica (Internet, e-Learning, spazio di archiviazione condiviso, ecc.). L'infrastruttura risulta affidabile e sicura, sì da consentire a docenti ed allievi di utilizzare anche i dispositivi personali autorizzati, senza rischi di danni alla Rete. Il servizio di connessione è trasparente - l'utente utilizza una sola password personale per tutti i servizi (Single Sign On). L'Istituto è stato destinatario del Piano scuola per la banda ultra larga per cui l'accesso ad Internet avviene con una messa a disposizione di connettività fino a 1 Gigabit/s in download e banda minima garantita pari a 100 Mbit/s simmetrici. L'istituto è in possesso di un'adeguata dotazione di arredi in termini di tavoli modulari, sedie impilabili e su ruote, da utilizzare per creare ambienti flessibili, dedicati a cooperative learning ed analoghe modalità di apprendimento integrate e non convenzionali.

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.

In considerazione del carattere ibrido del progetto in oggetto, per ciascuno dei cinque plessi coinvolti dall'azione si intende operare secondo una duplice direttiva, come di seguito specificato: - potenziamento della strumentazione informatico-digitale di un numero di aule individuate per ciascun plesso e destinate ad ospitare gruppi-classe fissi, attraverso l'implementazione della dotazione di pc/tablet collegati alle digital board, acquisto di kit di robotica e software specifici. Il totale delle aule di cui al presente punto ammonta a 17, ripartite tra i plessi in misura proporzionale al numero delle classi dei plessi medesimi. Scopo dell'azione è quello di rendere diffuso e capillare l'impiego delle nuove tecnologie nella pratica didattica quotidiana; - creazione di almeno un ambiente altamente digitalizzato per ciascun plesso, a disposizione di tutte quante le classi, così che la ricaduta del progetto sia sulla totalità degli alunni di Scuola Primaria e Secondaria dell'Istituto. A seconda delle esigenze educativo-didattiche dei singoli plessi, tali ambienti potranno essere configurati come laboratori informatici con nuove dotazioni digitali, stampanti 3D, software specifico, da utilizzare in modalità interdisciplinare per l'apprendimento di tutte le discipline del curriculum; in alternativa, potranno essere strutturati ambienti immersivi, provvisti di proiettori/monitor e visori per gli alunni, così da creare realtà "aumentate" da utilizzare per percorsi di apprendimento storico-geografico-scientifico, anche in considerazione della valenza rivestita dalle STEM. L'utilizzo di spazi configurati per la fruizione di realtà immersive si coniuga nello specifico con attività di teatro che fanno parte della progettualità dell'intero Istituto come da PTOF; - creazione di aule disciplinari (biblio lab, laboratori di scienze, storia, geografia, matematica...), finalizzate alla pratica di apprendimenti specifici nelle singole discipline attraverso esperienze di tipo tecnologico-digitale a disposizione di tutti i gruppi-classe del plesso che ne faranno uso a rotazione. L'integrazione degli arredi esistenti con item componibili in termini di tavoli e sedute consentirà l'impiego di metodologie didattiche imperniate sul cooperative learning, peer-to-peer, flipped classroom e simili.

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

- Aule "fisse" assegnate a ciascuna classe per l'intera durata dell'anno scolastico
- Ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, con rotazione delle classi
- Ibrido (entrambe le soluzioni precedenti)

Tipologia, numero e descrizione degli ambienti che saranno realizzati (il totale del numero degli ambienti deve essere almeno pari al valore target assegnato; inserire una riga per ciascun ambiente previsto; nel caso di ambienti con le stesse caratteristiche, indicare il numero complessivo previsto)

| Denominazione ambiente (max 200 car.) | Numero | Dotazioni digitali (max 200 car.) | Arredi (max 200 car.) | Finalità didattiche (max 200 car.) |
|---|--------|--|---|---|
| Aule digitalizzate - plesso Don Milani | 6 | Software Office - Kit coding e robotica - Cuffie - Kit Caricabatterie -Kit cavi HDMI | Già presenti | Potenziare le competenze digitali degli alunni in un'ottica di trasversalità interdisciplinare; promuovere gli apprendimenti attraverso l'impiego di tecniche didattiche interattive non convenzionali. |
| Laboratorio informatico - plesso Don Milani | 1 | PC fissi - Digital Board 65" - Software Office | Carrello per Digital Board - Armadio a 2 ante | Potenziare gli apprendimenti degli alunni attraverso l'impiego specifico di competenze digitali con riferimento a tutte le discipline del curriculum; decodificare e produrre testi non convenzionali. |

| Denominazione ambiente (max 200 car.) | Numero | Dotazioni digitali (max 200 car.) | Arredi (max 200 car.) | Finalità didattiche (max 200 car.) |
|--|---------------|--|--|---|
| Aula Stem - plesso Don Milani | 1 | Stampante 3D - Microscopio biologico digitale - Microscopio digitale - Kit esperimenti Stem | Armadi a giorno con ripiani e vaschette - Armadio a 2 ante | Favorire un approccio innovativo all'apprendimento delle discipline tecnico-scientifiche attraverso percorsi esperienziali in laboratorio |
| Aule digitalizzate 1 e 2 - plesso Ada Negri | 2 | Monitor SMART MX 75"e Notebook i7 RAM 8GB (per aula) | Già presenti | Potenziare le competenze digitali degli alunni in un'ottica di trasversalità interdisciplinare; promuovere gli apprendimenti attraverso l'impiego di tecniche didattiche interattive non convenzionali. |
| Aule digitalizzate 3 e 4 - plesso Ada Negri | 2 | Notebook i7 RAM 8GB (uno per aula) | Già presenti | Potenziare le competenze digitali degli alunni in un'ottica di trasversalità interdisciplinare; promuovere gli apprendimenti attraverso l'impiego di tecniche didattiche interattive non convenzionali |
| Bibliolab tecnologico - plesso Ada Negri | 1 | NOTEBOOK 16GB; microscopio trinoculare, 1000x, multi-plug; microscopio binoculare 1000x campo chiaro; kit Sensori wireless per monitoraggio ambientale; stampante 3D | Sedute multifunzione (interno e/o esterno); sgabelli scienze; tavoli multifunzione zona scienze; imbottitura interna esagono; contenitore esagono 3 ripiani; lavagna | Utilizzare strumentazione digitale per favorire modalità di tipo induttivo-esperienziale per la costruzione del sapere scientifico nel rispetto dei fondamenti epistemologici delle discipline; |
| Ambiente polifunzionale - plesso Ada Negri | 1 | MONITOR SMART MX 86"; NOTEBOOK i7 8GB RAM;LEGO Education SPIKE Prime - Set di espansione; LEGO Education BricQ Motion Primaria; robot didattico Scratch e Pyton età 6+; Ipad; Apple TV e software. | Sgabelli regolabili; Tavoli ribaltabili su ruote; armadio con ante; cassetiera 12 scomparti con anta | Fornire supporti di tipo digitale avanzato per lo svolgimento di attività ludico-espressive e teatrali. |
| Laboratorio informatico - plesso Ungaretti | 1 | PC fissi, stampante laser a colori, pacchetto Office | Già presenti | Potenziare gli apprendimenti degli alunni attraverso l'impiego specifico di competenze digitali con riferimento a tutte le discipline del curriculum; decodificare e produrre testi non convenzionali. |
| Spazio polifunzionale - | 1 | Videoproiettore, schermo da proiezione | Sedute morbide modulari con tavolini/piani | Fornire supporti di tipo digitale avanzato per lo svolgimento di |

| Denominazione ambiente (max 200 car.) | Numero | Dotazioni digitali (max 200 car.) | Arredi (max 200 car.) | Finalità didattiche (max 200 car.) |
|--|---------------|---|--|---|
| plesso Ungaretti | | | d'appoggio o pedana con sedute morbide | attività ludico-espressive e teatrali. |
| Aula digitalizzata - plesso Ungaretti | 1 | PC | Già presenti | Potenziare le competenze digitali degli alunni in un'ottica di trasversalità interdisciplinare; promuovere gli apprendimenti attraverso l'impiego di tecniche didattiche interattive non convenzionali. |
| Aula interconnessa - plesso Saltini | 4 | Ambiente di apprendimento con sistemi tecnologici interconnessi per la condivisione tramite monitor touch screen, device per connessione wifi e bluetooth per audio, video e per la scrittura. | Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto e favorire il cooperative learning – da definire nel dettaglio | Creare un ambiente in cui realizzare simulazioni, per poter reperire informazioni e confrontarle tra loro, progettare attività in modo cooperativo, svolgere lezioni interattive. |
| Atelier creativo - plesso Saltini | 1 | L'atelier sarà dotato di notebook e kit per la gestione della realtà immersiva sia in fase di fruizione sia in fase di creazione dei materiali; un corredo di device al servizio dell'intero plesso | Arredi conformi ai principi di ecosostenibilità, riciclabilità e longevità, rispondenti ai Criteri Ambientali Minimi - da definire nel dettaglio | Consentire un approccio didattico connesso agli ambienti di apprendimento, utilizzando metodologie didattiche quali learning by doing a valorizzare l'esperienza nella costruzione delle conoscenze. |
| Lab linguistico - plesso Saltini | 1 | Ambiente di apprendimento per l'ascolto in cuffia simultaneo ad alta qualità. L'ambiente sarà attrezzato con carrello e trasmettitori autonomi per la diffusione verso i dispositivi studente e docente | Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto e favorire il cooperative learning; da definire nel dettaglio | Potenziare le competenze di listening e speaking attraverso il potenziamento di attività incentrate sulla lingua straniera quale veicolo prioritario di comunicazione orale |
| Aula digitalizzata - plesso Calvino | 1 | Digital board, 1 notebook | Già presenti | Potenziare le competenze digitali degli alunni in un'ottica di trasversalità interdisciplinare; promuovere gli apprendimenti attraverso l'impiego di tecniche didattiche interattive non convenzionali. |
| Lab multidisciplinare STEM - plesso Calvino | 1 | 6 tablet | Tavoli, carrello ricarica, sedie | Favorire un approccio innovativo all'apprendimento delle discipline tecnico-scientifiche attraverso percorsi |

| Denominazione ambiente (max 200 car.) | Numero | Dotazioni digitali (max 200 car.) | Arredi (max 200 car.) | Finalità didattiche (max 200 car.) |
|--|--------|---|--------------------------|---|
| | | | | esperienziali in laboratorio |
| Bibliolab - plesso Calvino | 1 | 2 notebook | Libreria, sedute morbide | Offrire una duplice possibilità di fruizione di testi e cataloghi - cartaceo e digitale; utilizzare audiolibri per agevolare alunni con DSA |
| Aula a quadretti (matematica) - plesso Calvino | 1 | 12 tablet, digital board, 1 notebook | Già presenti | Utilizzare le competenze digitali in modalità trasversale a supporto degli apprendimenti disciplinari |
| Aula a righe (storia e geografia) - plesso Calvino | 1 | Digital board, 1 notebook, document scanner | Già presenti | Utilizzare le competenze digitali in modalità trasversale a supporto degli apprendimenti disciplinari |
| Lab scientifico | 1 | microscopi digitali, bilancia digitale | Già presenti | Favorire un approccio innovativo all'apprendimento delle discipline tecnico-scientifiche attraverso percorsi esperienziali in laboratorio |

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

La flessibilità degli ambienti consentirà di modificare la configurazione degli spazi sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate, con la possibilità per le classi di uscire dallo spazio tradizionalmente loro dedicato per ruotare negli ambienti così innovati ed opportunità di operare a classi aperte. Si auspica che l'acquisizione di nuove competenze tecnologico-digitali consenta di promuovere e sviluppare la didattica esperienziale attraverso la conduzione di attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti possano operare su progetti ed attività in modo attivo, secondo la pratica del problem solving. Nuovi ambienti, dunque, finalizzati a configurare nuovi setting di apprendimento e nuove modalità di applicazione della didattica che favoriscano il superamento dei confini del gruppo-classe tradizionale e l'inclusione di alunni in difficoltà, con possibilità di interconnessioni a distanza in modalità e-Twinning. Sarà compito dei docenti promuovere l'accesso attivo e consapevole alle risorse digitali, con il fine precipuo di sviluppare il pensiero critico e sensibilizzare gli alunni nei confronti di fenomeni quali il cyberbullismo, frutto dell'utilizzo non consapevole di siffatte risorse, a sottolineare il carattere di rilievo e di trasversalità dell'insegnamento dell'Educazione Civica. La produzione di contenuti digitali comporterà l'attivazione di competenze tecnologiche e operative, logico-computazionali, argomentative, semantiche ed interpretative. Si perseguirà l'obiettivo costante di stimolare negli alunni la costituzione del pensiero logico-astratto e lo sviluppo della competenza chiave di "imparare ad imparare", nella consapevolezza che la molteplicità dei dati abbisogna di un'organizzazione mentale matura e consapevole capace di costante selezione e discernimento. Obiettivo fondamentale e transdisciplinare è rappresentato dalla finalizzazione dell'uso delle tecnologie agli apprendimenti delle materie umanistiche e allo sviluppo della creatività attraverso esperienze digitali immersive e nuovi orizzonti esperienziali. La trasformazione sopra descritta prevede una profonda rivisitazione del ruolo dell'insegnante affinché questi, indipendentemente dalla disciplina che insegna, possa diventare guida in grado di maneggiare le risorse tecnologico-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.

Si rafforzeranno percorsi individualizzati di apprendimento, potenziando l'approccio esperienziale alla costruzione del sapere attraverso il problem-solving, il confronto tra pari, l'utilizzo di strumentazioni differenziate per il conseguimento di obiettivi comuni. L'attivazione della lettoscrittura attraverso device digitali favorirà l'inclusione di alunni BES; l'opportunità di operare a classi aperte spostandosi nelle aule digitalizzate consentirà ai docenti di operare anche per gruppi di livello, così favorendo la socializzazione e l'integrazione socio-culturale. L'utilizzo di realtà immersive sarà di supporto nella costruzione di mondi virtuali che contribuiranno alla visualizzazione di ambienti diversi, facilitando l'integrazione degli alunni stranieri. L'impiego diffuso della robotica e gli approfondimenti nelle STEM costituiscono valide premesse per consolidare la riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche, così da ridurre il gap di genere evidenziato da OCSE PISA.

Composizione del gruppo di progettazione

- Dirigente scolastico
- Direttore dei servizi generali ed amministrativi
- Animatore digitale
- Studenti
- Genitori
- Docenti
- Funzioni strumentali o collaboratori del Dirigente
- Personale ATA
- Altro-Specificare

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo di lavoro è costituito da figure istituzionali che realizzeranno la progettazione preliminare, a precedere la successiva fase esecutiva. La modalità di definizione del gruppo fa capo all'esigenza di mutuare specifiche competenze informatico-digitali con la conoscenza sul campo delle esigenze dei singoli plessi e con i più significativi processi didattici in atto. Il team, previa mappatura delle risorse già esistenti, individua gli spazi da trasformare in ambienti innovativi, tenendo conto delle esigenze di nuove attrezzature, arredi modulari ed eventuali interventi edilizi necessari, nonché delle nuove competenze digitali da potenziare. Il team considera anche la possibilità di creare ambienti virtuali, sia facendo ricorso alla VR o AR per simulare i contesti di lavoro, sia prevedendo l'acquisizione di piattaforme hw/sw integrate con i dispositivi. I membri del gruppo si riuniscono per elaborare azioni da intraprendere e progettualità.

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

La formazione sarà duplice: da un lato si prevedranno interventi finalizzati alla presentazione di nuovi modelli didattici su base alternativa alla lezione frontale e sull'impatto che il ripensamento degli spazi ha sugli apprendimenti. Tale azione è già in atto nell'Istituto, ove la presenza di sezioni Montessori e Senza Zaino funge da traino per proposte formative e condivisione di buone pratiche in un'ottica di verticalità. Ulteriore formazione specifica sarà finalizzata all'uso consapevole della strumentazione tecnologico-digitale, sia a mezzo di personale esterno (di norma almeno in parte inclusa nei pacchetti di acquisto di hw e sw), sia utilizzando le competenze delle risorse specializzate interne, riconoscendo la collaborazione quale valore professionale aggiunto ed incentivando la condivisione di buone pratiche tra ordini diversi di scuola. La partecipazione dell'IC a Reti di Scopo nel territorio contribuirà all'individuazione di percorsi formativi comuni per i docenti.

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 | 1330 |

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 | 29 | 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% | | 139.000,00 € |
| Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi | 0% | 20% | | 43.219,45 € |
| Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento | 0% | 10% | | 12.268,12 € |
| Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità) | 0% | 10% | | 21.609,72 € |
| IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO | | | 216.097,29 € | |

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

23/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.