



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. PESCARA 7

Codice meccanografico

PEIC830004

Città

PESCARA

Provincia

PESCARA

Legale Rappresentante

Nome

Rossella

Cognome

Di Donato

Codice fiscale

DDNRSL71A44C750X

Email

rosdido@gmail.com

Telefono

3497917795

Referente del progetto

Nome

Giuseppe

Cognome

Quitadamo

Email

g.quitadamo28@gmail.com

Telefono

3285911180

Informazioni progetto

Codice CUP

D24D22004300006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-20777

Titolo progetto

La scuola a misura di futuro

Descrizione progetto

Il progetto mira a realizzare ambienti di apprendimento innovativi per i due plessi di scuola primaria "Raffaele Laporta" e "11 febbraio '44" e per la scuola secondaria di I grado "Luigi Antonelli". Negli ultimi anni, grazie a finanziamenti PON e PNSD, è già stato avviato un processo di revisione degli spazi e degli allestimenti per favorire una didattica laboratoriale all'insegna di una visione innovativa dei processi formativi. La sfida più grande che da alcuni anni caratterizza e qualifica la scuola è infatti un ripensamento globale dell'ambiente di apprendimento in chiave innovativa, dinamica, rispondente ai nuovi bisogni formativi, ciò che ha portato l'Istituto a porre grande attenzione ai processi di insegnamento/apprendimento promuovendo una didattica per competenze e un apprendimento per scoperta fondato sul problem solving, attraverso la realizzazione di attività che rendano l'alunno protagonista dei processi di costruzione delle conoscenze. Anche la formazione dei docenti è stata indirizzata verso la sperimentazione di metodologie innovative finalizzate allo sviluppo dei processi cognitivi in una dimensione sociale dell'apprendimento, favorendo attività laboratoriali e forme di apprendimento cooperativo che garantiscano a tutti pari opportunità formative e la prospettiva di una partecipazione sempre più ampia alla vita democratica. Fondamentale diventa, in questa visione, la trasformazione di alcuni dei laboratori esistenti in ambienti di apprendimento rimodulati in chiave flessibile e modulare, da progettare accanto ad aule fisse assegnate ai diversi team per sperimentare una didattica innovativa interdisciplinare. Tra le 20 aule previste dal piano digitale, verrà contemplata anche la trasformazione delle biblioteche presenti nei tre plessi in chiave digitale, al fine di affiancare al libro cartaceo la diffusione del libro digitale, prevedendo l'adesione ad un circuito di prestito digitale. Nel dettaglio, il piano di progetto prevede quindi una diversa modalità di intervento per i diversi plessi: sulla base dei bisogni rilevati, degli spazi a disposizione e delle dotazioni già esistenti, la scelta più opportuna è parsa quella di un sistema "ibrido", che comprenda aule fisse, destinate a determinate classi parallele, ed altri spazi innovativi di apprendimento disciplinari o interdisciplinari in cui gli alunni ruoteranno sulla base di un orario settimanale: nella scuola primaria "R. Laporta" verranno realizzati 5 ambienti di apprendimento in cui le classi ruoteranno secondo un calendario predefinito nel passaggio da una disciplina all'altra: l'aula biblioteca digitale, l'aula espressiva pluridisciplinare, l'aula linguistica, l'aula di tecnologia, l'aula di matematica e scienze. Nella scuola primaria "11 febbraio '44" verranno realizzati 5 ambienti di apprendimento: la riprogettazione della biblioteca digitale, l'aula informatica e multimediale, tre aule digitali interdisciplinari che si configurano come aule fisse riservate, rispettivamente, alle classi terze, quarte e quinte. Nella scuola secondaria di I grado, in considerazione dei numerosi spazi a disposizione, e delle dotazioni tecnologiche già presenti nella scuola, verranno realizzate 10 aule tematiche che si inseriscono nel più ampio piano di riorganizzazione della didattica per ambienti di apprendimento, consentendo alle classi di ruotare in spazi innovativi disciplinari e interdisciplinari progettati in una dimensione multimediale.

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.).

L'Istituto Comprensivo Pescara 7 conta complessivamente 21 classi di scuola primaria, distribuite in due plessi, e 21 classi di scuola secondaria di I grado. La scuola primaria "R. Laporta" vanta grandi spazi, un'ampia biblioteca, un laboratorio di informatica dove sono stati riuniti 15 notebook acquistati con i fondi per la DDI, e numerose aule in cui allestire nuovi ambienti di apprendimento; grazie ai finanziamenti ottenuti con il PON Digital Board tutte le aule sono dotate di pannelli interattivi multimediali, inoltre ci sono 13 tablet acquistati con i fondi per la gestione dell'emergenza pandemica e alcuni notebook a disposizione delle classi, che verranno sistemati in una delle nuove aule attrezzate per la didattica innovativa. La scuola primaria "11 febbraio '44" ospita 13 classi in un edificio che include anche la scuola dell'infanzia, per cui sono pochi gli spazi a disposizione per nuove aule da allestire; nel plesso sono presenti una biblioteca e un laboratorio di informatica obsoleto da rinnovare completamente. Grazie ai finanziamenti ottenuti con il PON Digital Board tutte le classi sono dotate di pannelli interattivi multimediali, inoltre ci sono 20 tablet acquistati con i fondi per la gestione dell'emergenza pandemica che potranno concorrere all'allestimento di una nuova aula attrezzata. La scuola secondaria di I grado "L. Antonelli" è situata in un plesso molto grande, ricco di spazi; l'edificio è attualmente in ristrutturazione per lavori di adeguamento sismico, ma entro il 2024 ogni ala sarà nuovamente fruibile. Negli ultimi anni, grazie al finanziamento PAR FSC della Regione Abruzzo, sono stati installati pannelli interattivi multimediali in quasi tutte le aule, inoltre mediante finanziamenti PNSD e STEM è stato realizzato un grande laboratorio di informatica e tecnologia dove vengono svolte attività di robotica educativa e progettazione 3D. Sono inoltre presenti 15 notebook e 24 ipad in carrello mobile di ricarica acquisiti per la didattica a distanza e ora a disposizione delle classi. Le attrezzature presenti verranno aggiornate e integrate alle nuove dotazioni che si rendono indispensabili per la realizzazione di 10 ambienti modulari per l'apprendimento in cui gli alunni potranno ruotare giornalmente, dando vita così una impostazione innovativa della didattica disciplinare e trasversale orientata al cooperative learning e alla dimensione laboratoriale.

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 offre all'Istituto la possibilità di realizzare quella trasformazione che da alcuni anni è divenuta la vision che ispira il Piano Triennale dell'Offerta Formativa, vale a dire l'intento di innovare i processi di insegnamento/apprendimento attraverso la scelta consapevole di metodologie attive fondate sulla dimensione dialogica e laboratoriale; la finalità è realizzare ambienti di apprendimento innovativi in cui, attraverso l'uso sapiente delle tecnologie didattiche, sia possibile coinvolgere gli studenti nei processi di costruzione delle conoscenze per incrementare i livelli di motivazione, potenziando una didattica inclusiva che garantisca a tutti gli alunni l'acquisizione di conoscenze, abilità e strumenti per una partecipazione più ampia alla vita democratica, mirando al successo formativo e all'innalzamento della qualità dell'apprendimento. Con questo scopo, partendo dai principi del Piano Scuola 4.0, il team per l'Innovazione dell'Istituto ha previsto una serie di interventi che andranno a qualificare le scuole primarie e la scuola secondaria di I grado puntando alla realizzazione di un sistema ibrido che segua il modello DADA - Didattica per Ambienti Di Apprendimento, e che comprenda alcune aule fisse, destinate a determinate classi parallele di scuola primaria, e numerosi spazi innovativi di apprendimento disciplinari o pluridisciplinari in cui gli alunni ruoteranno sulla base di un orario settimanale. Nello specifico, nella scuola primaria "R. Laporta" verranno realizzati 5 ambienti di apprendimento in cui tutte le classi ruoteranno secondo un calendario predefinito nel passaggio da una disciplina all'altra: l'aula biblioteca digitale, l'aula espressiva interdisciplinare, l'aula linguistica, l'aula di tecnologia, l'aula di matematica e scienze. Nella scuola primaria "11 febbraio '44" verranno realizzati 5 ambienti di apprendimento: l'aula biblioteca digitale, l'aula informatica e multimediale e tre aule digitali interdisciplinari che si configurano come aule fisse riservate, rispettivamente, alle classi terze, quarte e quinte. Nella scuola sec. di I grado "L. Antonelli" verranno realizzate 10 aule tematiche articolate attorno alle seguenti aree disciplinari, in cui gli studenti saranno protagonisti e costruttori del proprio percorso formativo: aula scientifica, aula biblioteca, aula di arte, aula linguistica, aula immersiva pluridisciplinare, aula antropologica, aula matematica, aula inclusione, aula di musica, aula di italiano.

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 immersiva pluridisciplinare - scuola sec. I grado Antonelli	1	Soluzione integrata composta da 3 videoproiettori laser interattivi ottica ultracorta, mediaserver, tablet di controllo, licenza software per contenuti multimediali digitali fruibili in modo immersivo	Tavoli collaborativi e pouf	Gli alunni possono immergersi nei contenuti e negli ambienti esplorati e interagire in essi divenendo protagonisti dell'esperienza di apprendimento
aula linguistica - scuola primaria Laporta, scuola secondaria I grado Antonelli	2	Ambiente connesso in rete con notebook, monitor touch, sistema audio wifi, riproduzione suono ad alta definizione, correzione acustica, cuffie personali,	Arredi flessibili e modulari per setting variabili atti a favorire la conversazione in lingua e la socializzazione, con isole di lavoro	Organizzare un ambiente di apprendimento che favorisca l'interazione sociale in lingua straniera superando l'assetto didattico tradizionale a

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		software lingue multi utente e gestione classe	collaborativo per attività in piccolo gruppo	vantaggio di una dimensione interattiva e coinvolgente
atelier espressivo - scuola primaria Laporta, scuola secondaria I grado Antonelli	2	Monitor touch, tablet, tavolette grafiche, stampante 3D; dotazioni per creatività digitale; software di elaborazione foto e immagini; produzione di video, dispositivi per creazione di musica digitale	Arredi flessibili con tavoli modulari per consentire rapide riconfigurazioni funzionali alle diverse attività laboratoriali e predisporre l'aula in dimensione collaborativa	sviluppare il punto d'incontro tra manualità, creatività e tecnologie integrando i diversi linguaggi espressivi e digitali per lo sviluppo delle competenze trasversali
aula matematica - scuola secondaria I grado Antonelli	1	Dotazione di 1 iPad per alunno e iPad di classe completi di accessori, pencil bluetooth e cover con tastiera. Monitor touch; carrello di ricarica in simultanea. Software per geometria e calcolo	Arredi flessibili e modulari per consentire rapide riconfigurazioni funzionali alle diverse attività laboratoriali, in grado di predisporre l'aula in dimensione collaborativa	Organizzare un ambiente di apprendimento che favorisca lo sviluppo del pensiero logico e la costruzione condivisa delle conoscenze in una dimensione sociale, riflessiva e metacognitiva
aula scientifica - scuola secondaria I grado Antonelli	1	Notebook e monitor touch. Kit microscopi e sensori digitali con software. Kit digitali per esperienze di fisica, chimica, biologia. Software per studio del corpo umano. kit stem per l'ed. ambientale	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula in dimensione laboratoriale e collaborativa. Armadi contenitori ed espositori	Fornire agli alunni la possibilità di muoversi in spazi collaborativi che favoriscano la co-costruzione del sapere propria della comunità scientifica. Esplorare i fenomeni mediante la realtà virtuale
aula antropologica-documentaristica - scuola secondaria I grado Antonelli	1	Ambiente connesso in rete con pc, sistema riproduzione suono ad alta definizione, arena cinematografica, dotazioni per audio e videoregistrazioni, microfoni, software per elaborazione audio e video	Arredi componibili e modulari per setting variabili, con pouf, pannelli fonoassorbenti, armadietti, per la realizzazione di un ambiente polifunzionale flessibile ed inclusivo	Favorire la conoscenza della realtà e lo sviluppo di competenze chiave attraverso l'esplorazione e lo studio di argomenti legati all'ambito geo-storia nella dimensione della ricerca documentaristica
aula inclusione - scuola secondaria I grado Antonelli	1	Monitor touch su carrello, sistema audio con software e strumentazione di base per creare podcast e una web radio della scuola; dispositivi con sistemi di scrittura, audiolettura e software inclusivo	Arredi flessibili e modulari, pouf e sedute morbide. Cattedra mobile tavoli collaborativi. Sedie e sedute impilabili	Ambiente che abbia impatto positivo su alunni BES, su gruppi di eccellenza e di recupero; sviluppi creatività, protagonismo spirito di iniziativa; favorisca l'apprendimento mediante l'aiuto reciproco

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
aula di musica - scuola secondaria I grado Antonelli	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, monitor touch, software per la notazione musicale e di editing musicale, pc, stampante, sistema di amplificazione, pentagramma tridimensionale cliccabile	Arredi flessibili e modulari a basso impatto ambientale. Cattedra mobile adatta per insegnamento seduto o in piedi; sedie impilabili; pouf e sedute morbide; armadi contenitori	Facilitare e potenziare la didattica musicale a scuola offrendo agli studenti l'opportunità di apprendere in modo significativo e inclusivo, creando occasioni di condivisione e collaborazione
aula di italiano - scuola secondaria I grado Antonelli	1	Ambiente di apprendimento polifunzionale con wall display, software per sviluppo di competenze linguistiche, dispositivi con sistemi di scrittura, editing e publishing; tablet in carrello di ricarica	Arredi flessibili e modulari, tra cui pouf e tavoli collaborativi, per consentire rapide riconfigurazioni funzionali alle diverse attività, in grado di predisporre l'aula in dimensione collaborativa	Ambiente per metodologie didattiche innovative come il debate, per aiutare i ragazzi a sviluppare competenze di produzione scritta e orale, rielaborare i contenuti, argomentare e parlare in pubblico
aule biblioteche digitali: biblioteca diffusa tra i tre plessi - scuole primarie "La Porta" e "11 febbraio '44", scuola secondaria I grado "Antonelli"	3	Ambienti di apprendimento connessi in rete tra loro, monitor touch, hardware e dispositivi per scrittura e lettura. Software per gestione del prestito libri; stampanti; redazione giornalino digitale	Arredi modulari e trasversali, ad elevata flessibilità, per strutturare un setting variabile mediante isole di lavoro, pouf e postazioni riconfigurabili dinamicamente; scaffali librerie modulari	Spazio di approfondimento, documentazione, ricerca e promozione alla lettura capace di integrare contenuti informativi tradizionali ed informatici, favorendo produzione, socializzazione e inclusione
aula informatica e multimediale - scuola primaria La Porta	1	notebook, kit e dispositivi per lo studio delle STEM, per la creatività digitale, per l'apprendimento del pensiero computazionale, dell'intelligenza artificiale e della robotica	arredi e tavoli flessibili e modulari; scaffali contenitori; banchi di lavoro per la robotica	Conoscere e sperimentare in dimensione laboratoriale e collaborativa, concorrendo al pieno sviluppo delle capacità di ciascun allievo, consentendo l'acquisizione di competenze digitali e trasversali
aula di matematica e scienze - scuola primaria La Porta	1	Tablet e monitor touch. Microscopio digitale e Kit di visori digitali con software di gestione. kit didattici stem per l'educazione ambientale. Software di geometria e per didattica della matematica	Arredi flessibili e modulari per consentire rapide riconfigurazioni funzionali alle diverse attività laboratoriali, in grado di predisporre l'aula in dimensione collaborativa	Favorire atteggiamenti di curiosità stimolando gli alunni a cercare spiegazioni di ciò che osservano, sviluppando la capacità di risolvere problemi e esplorare i fenomeni con un approccio scientifico
aula informatica e multimediale - scuola	1	Monitor touch, pc docente, notebook allievi, carrello di	arredi e tavoli flessibili e modulari; scaffali	Conoscere e sperimentare in dimensione laboratoriale

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
primaria 11 febbraio '44		ricarica, stampante laser, dispositivi per STEM e creatività digitale, il pensiero computazionale, l'intelligenza artificiale e la robotica	contenitori; banchi di lavoro per la robotica	e collaborativa, concorrendo al pieno sviluppo delle capacità di ciascun allievo, consentendo l'acquisizione di competenze digitali e trasversali
aule digitali interdisciplinari - scuola primaria 11 febbraio '44	3	Dotazione di 1 iPad per alunno e iPad di classe completi di accessori, pencil bluetooth e cover con tastiera. Monitor touch; carrello di ricarica. Software espressivo-creativi e per il pensiero logico	Arredi flessibili e modulari per consentire rapide riconfigurazioni funzionali alle diverse attività laboratoriali, in grado di predisporre l'aula in dimensione collaborativa	Avvicinare ed appassionare i bambini all'apprendimento attraverso linguaggi più vicini alla loro realtà di nativi digitali ed insegnare ad usare le tecnologie per la loro crescita personale

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

La riorganizzazione degli ambienti delle scuole primarie e della scuola secondaria di I grado in spazi innovativi per l'apprendimento, andrà a rafforzare una progettualità fondata sulla costruzione condivisa di conoscenze, competenze disciplinari e competenze di cittadinanza trasversali, spaziando dalla promozione della lettura al potenziamento delle competenze logico-matematiche; dai percorsi di approfondimento linguistico all'educazione ambientale, all'innovazione digitale; dall'esplorazione dell'area scientifica allo studio della geo-storia attraverso i nuovi linguaggi dei media e della documentazione cinematografica, fino a sperimentare l'apprendimento multisensoriale della realtà immersiva. Tutto ciò comporterà definitivamente il superamento della didattica tradizionale trasmissiva, fornendo agli alunni la possibilità di muoversi in spazi collaborativi che favoriscano la costruzione condivisa del sapere, esplorando i fenomeni mediante la realtà virtuale e le risorse digitali. L'innovazione metodologica porterà ad una riorganizzazione di spazi e tempi nell'ottica della flessibilità, in una dimensione interdisciplinare ed inclusiva volta a favorire la motivazione all'apprendimento degli alunni, facendoli diventare protagonisti attivi del proprio percorso formativo. L'intento dell'Istituto è quello di elevare gli standard di qualità innalzando gli esiti scolastici degli alunni. Le attività del progetto porteranno inoltre ad un riesame attento dei principali documenti della scuola, a cominciare da una revisione del curriculum di Istituto, e a un ripensamento globale delle metodologie da utilizzare all'interno degli ambienti di apprendimento predisposti nella scuola primaria e nella secondaria di I grado: attraverso le attività di disseminazione e la condivisione costante di tutte le fasi del progetto, i docenti avranno modo di confrontarsi sui diversi modelli educativi in un'ottica di innovazione costante, volta a sostenere lo sviluppo professionale e l'innalzamento della qualità dell'insegnamento. Già nel corso delle attività verranno monitorati gli effetti delle azioni intraprese in relazione agli obiettivi prioritari definiti nel Piano di Miglioramento dell'Istituto, facendo sì che le buone pratiche che concorrono al raggiungimento delle finalità del PdM possano essere condivise da tutti, arrivando a determinare un cambiamento strutturale nell'ottica del miglioramento.

Descrizione dell'impatto che sarà prodotto dal progetto in riferimento alle componenti qualificanti l'inclusività, le pari opportunità e il superamento dei divari di genere.

Il progetto avrà un impatto positivo all'interno dell'istituto favorendo una maggiore personalizzazione dell'insegnamento, la riduzione dei divari di genere e l'accesso a nuove risorse educative per gli studenti svantaggiati. L'adozione di tecnologie digitali favorirà l'inclusione degli alunni BES e con difficoltà di apprendimento: attraverso l'uso di software e dispositivi tecnologici specifici, gli insegnanti potranno personalizzare l'insegnamento per rispondere alle esigenze personali di ogni studente. Inoltre la digitalizzazione dei materiali didattici renderà più accessibili i contenuti. L'uso di strumenti digitali per la programmazione e la robotica può favorire un maggiore interesse delle ragazze per le materie STEM e l'ambito scientifico. Infine, l'accesso alle tecnologie digitali può offrire agli studenti in situazioni di svantaggio socio-economico la possibilità di acquisire gli strumenti indispensabili per una partecipazione attiva alla vita democratica

Composizione del gruppo di progettazione

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

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo di progettazione è costituito dal team per l'innovazione coordinato dal Dirigente Scolastico e dall'animatore digitale; i docenti che ne fanno parte sono stati individuati a seguito di avviso interno e sono tutti in possesso di competenze e professionalità specifiche. Il DSGA è membro di diritto della commissione e cura gli aspetti contabili e finanziari del progetto. Nel corso degli incontri il team ha provveduto ad una prima ricognizione delle risorse tecnologiche presenti nell'Istituto elaborando una proposta progettuale a larghe maglie sulla base dei bisogni formativi registrati nel corso di incontri collegiali, condividendo la visione di una scuola che sta avviando un percorso di trasformazione all'insegna dell'innovazione. Dopo l'approvazione del progetto il gruppo di lavoro provvederà alla definizione dettagliata dei 20 ambienti di apprendimento, condividendo ogni fase progettuale con i docenti dei due ordini di scuola nell'ambito dei gruppi dipartimentali disciplinari

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

Per accompagnare il processo di innovazione didattica previsto sarà necessario predisporre dei percorsi di formazione rivolti al personale Docente e ATA, con lo scopo di condividere la visione di scuola alla base del progetto; la coerenza con il PTOF; la rispondenza degli obiettivi al Piano di Miglioramento; le caratteristiche principali del sistema didattico in via di realizzazione; le metodologie innovative che sostanziano il cambiamento. A tale proposito, grande attenzione verrà posta alla condivisione costante delle metodologie adottate, al fine di rendere fin da subito funzionale l'utilizzo dei nuovi dispositivi e dei modelli didattici. In considerazione della candidatura dell'Istituto per progetti di mobilità nell'ambito del programma Erasmus plus, in caso di esito positivo sarà interessante promuovere un confronto costruttivo tra le scuole europee coinvolte nel progetto in merito agli ambienti di apprendimento allestiti e alle metodologie didattiche innovative messe in atto

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	500

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	20	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%		94.910,89 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		31.636,96 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		15.818,48 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		15.818,48 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			158.184,81 €	

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

28/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.