



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 L. MILANI" CALTANISSETTA

### Codice meccanografico

CLIC830004

### Città

CALTANISSETTA

### Provincia

CALTANISSETTA

## Legale Rappresentante

### Nome

Antonio

### Cognome

Diblio

### Codice fiscale

DBLNNC59C30B429H

### Email

antonio.diblio@gmail.com

### Telefono

3383256765

## Referente del progetto

### Nome

FABIO

### Cognome

AMICO

### Email

profamicofabio@gmail.com

### Telefono

3282671378

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

C94D22003400006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-18454

#### Titolo progetto

Futura Don Milani 4.0

#### Descrizione progetto

Adotteremo una soluzione ibrida che unisca le potenzialità educative e didattiche degli ambienti fisici e digitali, sfruttando, in modo diverso, spazi e sussidi innovativi già esistenti, integrandoli con nuove risorse: dare così alle aule una nuova veste, trasformandole in ambienti d'apprendimento, supportate da strumenti innovativi ad hoc, in cui poter attuare una didattica attiva e collaborativa centrata sull'alunno, attraverso ambienti tematici come lo storytelling, lo STEAM ecc., facilmente fruibili dove saranno integrate soluzioni innovative legate all'inclusione. L'intervento interesserà 29 ambienti di apprendimento, sfruttando quanto già acquisito grazie ai fondi Europei, arricchendoli con arredi flessibili, rimodulabili all'occorrenza, che possano favorire l'utilizzo di metodologie didattiche innovative che mirano all'apprendimento attivo e collaborativo, così da rendere la didattica, a parità di efficacia, più coinvolgente e accattivante. Essendo un Istituto comprensivo strutturato in più plessi, alcune delle soluzioni, che si vogliono adottare, sono legate alla logica della continuità e quindi, per esempio, la realizzazione di ambienti STEAM, non è da intendersi come una duplicazione dell'intervento, bensì come una soluzione in continuità, ma realizzata con dotazioni tecnologiche adeguate all'età degli alunni. Acquisiremo nuove D.B. per gli ambienti sprovvisti, incrementando così il nostro patrimonio di devices (PC portatili, tablet ecc.) per adeguare agli standard di efficienza gli ambienti didattici multidisciplinari. Saranno degli ambienti tematici per potenziare, con soluzioni quanto più variegata possibile, le competenze disciplinari che vi si vorranno sviluppare. In particolare, per gli ambienti storytelling e ad indirizzo umanistico ci doteremo di software specifici per la creazione di contenuti digitali originali e di ciò che serve (luci, microfoni direzionali e non ecc.) per creare uno "spazio speciale" cioè un ambiente multifunzionale e interattivo in cui l'alunno possa esprimere la sua creatività e, al tempo stesso, essere spazi adeguati per lo sviluppo di metodologie innovative come il debate e la didattica laboratoriale in cui si possa imparare tramite il gioco, l'ascolto e l'osservazione. Sarà pure altamente inclusivo in quanto interconnesso ad un ambiente ad hoc con setting d'aula e dotazioni che permettano un apprendimento coinvolgente, attivo e partecipativo anche per i DVA. Creeremo anche ambienti per il videomaking/podcast e linguistico e acquisiremo le dotazioni tecnologiche necessarie per i loro allestimenti (impianti audio-video, stazione podcast, pc, software di gestione ecc.). Per le aule di indirizzo tecnico-scientifico prediligeremo set di robotica educativa, elettronica e kit per lo STEAM (visore e software per AR e VR con licenza triennale), che riteniamo indispensabili per sviluppare creatività, problem-solving e un approccio pratico ed esperienziale alla conoscenza. La realizzazione di piccoli interventi edilizi renderà gli ambienti quanto più funzionali e confortevoli. Per ciò che riguarda gli arredi, essendo già flessibili, lavoreremo, il più possibile, con quelli già presenti e provvederemo a creare nuovi setting d'aula funzionali agli ambienti di apprendimento. Acquisiremo banchi innovativi, sedie, carrelli e armadietti, funzionali al progetto, tali da garantire luoghi confortevoli, comodi ed accoglienti.

#### 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 nostro Istituto è suddiviso in più plessi e, in generale, dispone di una buona dotazione tecnologica: che, comunque, necessita di essere implementata e rinnovata. In particolare, oltre a circa 40 PC portatili, sono di recentissima acquisizione circa 40 Digital Board, acquisite grazie al relativo progetto PON indirizzato a questo intervento e ad fondi rinvenibili dall'emergenza Covid 19 che andremo a potenziare grazie a nuovi accessori. Quasi tutte le aule ed i laboratori dispongono sia di connessione wifi che di rete cablata. Questo ci fornirà una dotazione comune di base nei vari ambienti, su cui poi andremo a creare le diverse distinzioni (e dotazioni) tematiche nelle aule di indirizzo. In molte classi sono presenti arredi non flessibili: sedie non ergonomiche, banchi non adatti alla configurazione di ambienti di apprendimento modulari inclini ad una didattica laboratoriale e al cooperative learning, ma che rispecchiano ancora un modello di insegnamento trasmissivo basato sulla classica frontale. L'intervento mira a favorire la creazione di nuovi setting d'aula, mediante l'acquisto di arredi idonei. Le sedie su ruote, presenti nell'istituto, saranno utilizzate per le aree comuni, in modo che ogni spazio diventi un'occasione di apprendimento. I dispositivi che si intende acquistare (PC portatili e tablet e software per videolezioni) serviranno a potenziare la dotazione di apparecchiature che la scuola ha già a propria disposizione grazie ai finanziamenti precedenti. Il tutto permetterà una diffusione più ampia delle tecnologie, e a dare la giusta priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione.

## **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.**

L'obiettivo del progetto è trasformare le classi attuali in nuovi ambienti pensati come spazi digitali per una nuova didattica innovativa e creando così spazi laboratoriali tematici da intendersi come veri e propri ambienti di apprendimento in cui sia possibile condividere, oltre che idee e competenze, anche materiali ed attrezzature al fine dell'ottimizzazione delle risorse. Le nuove classi, partendo da quanto già esistente saranno allestite, o incrementate, con nuove attrezzature digitali versatili, e ripensate prevedendo soluzioni polifunzionali, modulari e facilmente configurabili, in base all'attività da svolgere, e in grado di soddisfare contesti sempre diversi riutilizzando principalmente gli arredi già presenti, laddove già flessibili., o acquistandone di nuovi per rimodulare il loro setting. Per quanto riguarda, invece, gli ambienti tematici l'obiettivo sarà di creare piccoli "centri di formazione" dove si insegnerà a lavorare in team, ad imparare anche attraverso il gioco, ad essere pratici, creativi e propositivi acquisendo non solo nozioni ma anche le cosiddette "soft skills". Si intendono interessare tutti i temi del digitale, dal digital storytelling, all'ambito scientifico-matematico, alle STEAM, con l'acquisto di kit di robotica e realtà aumentata, attrezzature e kit per le aule di lettura, scrittura creativa e storytelling comprensivi di software così come potenziare i laboratori multimediali e scientifici con attrezzature specifiche (kit completi per gli esperimenti e supporti tecnologici) in modo da trasformarli in veri e propri ambienti multidisciplinari. Ogni allestimento avrà supporti che favoriscano l'inclusione come tastiere, set di robotica semplificata, kit di storytelling e scientifici facili e creando setting d'aula con tappeti e dotazioni tecnologiche ad hoc. Andremo poi a realizzare un ambiente di videomaking e podcast e ambienti polivalenti strettamente connessi anche alle aule del digital storytelling per la rappresentazione dei contenuti elaborati, a disposizione di tutte le classi dell'istituto, dotate di microfoni, videoproiettori digitali e software di supporto . Tali strumenti, selezionati in base alle diverse esigenze ed obiettivi curriculari, sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo.

**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.)
Ambienti innovativi multi-funzionali in grado di stimolare la dimensione sociale, la creatività, il confronto di ciascun alunno	8	Pannello interattivo, notebook , web cam, software per videolezioni, casse bluetooth e banchi trapezoidali, con isola centrale provvista di presa shuko e porte USB.	Sedie, Armadio e Cattedra	Si mirerà al potenziamento del benessere dello spazio aula per realizzare ambienti innovativi, flessibili e dinamici, dedicati, non solo all'apprendimento ma, anche, alla socialità, alla comunicazione
Ambiente Tematico-Inclusivo	1	DB, NoteBook Banchi trapezoidali e isola centrale, shuko e USB Box sicurezza Casse B.tooth Tavolo int.vo 43" Software dedicati Kit Inclusione Stanza Snoezelen, Arcobaleno con pavimento antitrauma.	Sedie, armadio Cattedra	Aula speciale multifunzionale con setting per facilitare benessere, sviluppo delle autonomie e relazioni tra pari facilitando l'inclusività attraverso il learning by doing e la didattica laboratoriale

<b>Denominazione ambiente (max 200 car.)</b>	<b>Numero</b>	<b>Dotazioni digitali (max 200 car.)</b>	<b>Arredi (max 200 car.)</b>	<b>Finalità didattiche (max 200 car.)</b>
Aula digitale 4.0	2	smart board, web cam, notebook, software per videolezioni, casse bluetooth		Si mirerà al potenziamento del benessere dello spazio aula per realizzare ambienti innovativi, flessibili e dinamici, dedicati, non solo all'apprendimento ma, anche, alla socialità, alla comunicazione
Aula linguistica	1	24 notebook, 1 desktop docente, 25 cuffie con microfono, Applicazione di condivisione, TIC per le videolezioni	12 tavoli con divisori,	Sviluppare le competenze disciplinari attraverso lezioni attive e laboratoriali, potenziando competenze digitali e motivazione all'apprendimento anche con metodologie innovative come la gamification
Aula delle scienze digitali	1	Software per videolezioni, miniserra con Arduino, bilancia e termometro digitale, microscopio biologico digitale + tablet.	Carrello mobile	Sviluppare le competenze disciplinari attraverso l'uso di dotazioni tecnologiche e metodologie innovative come il problem solving, il problem posing e il learning by doing.
Ambiente di apprendimento digitale 4.0	1	7 Pc completi di monitor, tastiera e mouse wireless, TIC per le videolezioni e web cam		Sostenere l'apprendimento sfruttando la propensione degli studenti all'uso dello strumento tecnologico, sviluppando, contestualmente, le competenze disciplinari secondo la didattica laboratoriale
Ambiente STEM	1	macchina per il taglio laser, Rocchetti per stampante 3d, robot programmabili, drone, materiale di consumo per taglio laser, schede elettroniche didattiche (microbit)		Potenziare il pensiero computazionale e le capacità di problem solving attraverso lezioni attive e laboratoriali e imparare facendo (learning by doing) e collaborando (cooperative learning)
Ambiente videomaking multifunzionale	1	Microfoni vari, telo motorizzato, mixer audio-video, casse, pc, banco registrazione, licenze apps per montaggio-video, macchine fotografiche digitali, cinepresa digitale, cavalletto e cavi, TV.	banchi a isola, armadio	Creare un ambiente multifunzionale e inclusivo per migliorare capacità linguistico-espressive, relazionali, digitali e l'uso consapevole dei social con metodologie innovative (debate, learning by doing)
Aula podcasting	1	pc con monitor, tastiera e mouse wireless, mixer audio, microfoni a condensatore, interfaccia audio USB, cuffie	armadio a due ante	Sviluppare abilità sociali e relazionali, imparando attraverso il fare (learning by doing) e la didattica innovativa, migliorando le

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		chiuse, banco registrazione, licenze applicativi per podcasting		competenze digitali anche attraverso l'uso consapevole dei social
Aula multidisciplinare inclusiva	1	Softwares con Kit inclusivi per Digital Storytelling, CAA per alunni autistici e con DSA, robot e sussidi con pavimento antitrauma per coding, tastiera didakeys, comunicatore vocale, stampante, pc	armadio a due ante	Aula speciale multifunzionale con setting per facilitare benessere, sviluppo delle autonomie e relazioni tra pari facilitando l'inclusività attraverso il learning by doing e la didattica laboratoriale
Aula lettura e scrittura creativa	1	notebook, softwares specifici per digital storytelling, audiolibri, software di database	tavoli di lavoro (isola)	Ambiente multifunzionale e inclusivo per sviluppare capacità linguistico-espressive attraverso metodologie innovative come lo Storyboard e il Digital Storytelling e la consultazione di audiolibri
Aula tematica artistico-espressiva	1	visori, applicativi e poster interattivi per realtà aumentata, kit STEAM, software di grafica vettoriale, PC e stampante plotter	Sedie, tavolo di lavoro	Sviluppare il pensiero creativo attraverso il fare (learning by doing) e l'apprendimento cooperativo supportando la motivazione all'apprendimento con dotazioni tecnologiche per la realtà aumentata
Aula 4.0	5	3 Monitor interattivi 65", 3 notebook, 5 web cam full HD, software per videolezioni, 5 Soundbar 60W RMS con amplificatore integrato	5 Cattedre con botole blindate per PC e Notebook, 3 Banchi con botole blindate porta notebook, Banchi scuola trapezoidali	Intendiamo potenziare lo spazio aula per realizzare ambienti innovativi, flessibili e dinamici, per migliorare l'apprendimento ma, anche, la socialità e la comunicazione
Aula Lettura Multimediale	1	Soundbar 60W RMS con amplificatore integrato, 24 tablet con cover protettiva, Notebook, Carrello con Sportelli retraibili per la ricarica dei devices	Armadio, cattedra	Ambiente per sviluppare le capacità linguistico-espressive degli alunni con metodologie innovative come la didattica attiva e laboratoriale e attraverso attività con gli audiolibri (storyboarding)
Aula delle TecnoScienze	1	Monitor Interattivo 65", Notebook, soundbar con amplificatore integrato, poster interattivi di realtà aumentata, tappeto e carte Cody Roby, set codyfeet-color-	Armadio	Sviluppare le competenze disciplinari e il pensiero computazionale attraverso l'uso di dotazioni tecnologiche e metodologie innovative come il problem solving, il problem posing e

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		math e word,microscopio digitale,stampante		il learning by doing
Aula inclusiva 4.0	1	Pavimento interattivo FlySky, Stampante 3D, Tendea di fibre ottiche multicolore, Letto ad acqua musicale, web cam full HD, software per videolezioni	Sedie, armadio Cattedra	Aula con setting per facilitare benessere, sviluppo delle autonomie e l'inclusività migliorando le competenze attraverso il learning by doing e la didattica attiva e laboratoriale, la gamification
Ambiente tecnologico 4.0	1	stampante, Iriscan DESK 5 PRO A3 , 12 monitor interattivo , pc desktop, 13 web cam full HD, Pannello interattivo 75"		Potenziare l'ambiente innovativo per renderlo più flessibile per permettere di migliorare l'apprendimento e sviluppare competenze disciplinari attraverso la didattica attiva e laboratoriale.

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

La trasformazione fisica degli ambienti sarà, con particolare riguardo per l'inclusività, la spinta naturale al cambiamento delle metodologie e alle tecniche di apprendimento e insegnamento che mireranno al potenziamento del pensiero creativo e divergente e al miglioramento delle competenze in tutte le discipline, dalle umanistiche e artistiche alle digitali e scientifico-tecnologiche facendo ricorso alle metodologie innovative del problem solving, della gamification, del debate, della didattica laboratoriale, dell'apprendimento cooperativo e del tutoring. Le nostre aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, con possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Gli studenti ruoteranno per lavorare negli ambienti tematici: conseguentemente l'orario sarà rielaborato per favorire la partecipazione anche per classi aperte, stimolando così l'apprendimento cooperativo e collaborativo, così alunne e alunni saranno maggiormente responsabilizzati anche sul proprio percorso di apprendimento e diverranno, in prima persona, sperimentatori e produttore di contenuti. Le nuove tecnologie acquisite, permetteranno di favorire, nelle ore curricolari, l'apprendimento attivo, l'inclusione e la personalizzazione della didattica. Obiettivo imprescindibile sarà, oltre al potenziamento di competenze trasversali, interdisciplinari e argomentative, il miglioramento delle competenze logiche e digitali della popolazione scolastica, favorendo e stimolando l'uso delle risorse digitali in modo consapevole, sicuro e critico. Attraverso la realizzazione di contenuti digitali in cui si farà ricorso all'uso di metodologie innovative e motivanti (didattica autentica, learning by doing and by creating ecc.) si mirerà ad arricchire l'offerta formativa e migliorare le competenze chiave degli studenti rafforzando la loro motivazione, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico, sociale e delle lingue straniere. Per "vincere questa sfida" non basta la semplice conoscenza e utilizzo di applicazioni specifiche ma necessitano le suddette competenze operative, logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative che solo un progetto coerente e ben articolato, che sappia coniugare l'apprendimento di contenuti disciplinari con lo sviluppo di competenze digitali, può realizzare.

### **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 favoriranno la personalizzazione dell'apprendimento e promuoveranno la consapevolezza del modo di apprendere. Gli spazi avranno il setting ideale per un clima non giudicante, ma accogliente che permetta interventi adeguati nei riguardi delle diversità. L'implementazione delle dotazioni tecnologiche, in aule e ambienti tematici, è pensata per supportare la didattica attiva ed esperienziale e per favorire esplorazione e scoperta promuovendo la consapevolezza del proprio modo di apprendere. Ambienti multidisciplinari e polivalenti tali da incoraggiare l'apprendimento collaborativo e realizzare attività didattiche laboratoriali, indirizzati ai soggetti più deboli e meno motivati grazie sviluppando attività di gioco, tutoring e peer tutoring. Attività mirate a eliminare il divario di genere, con robotica e STEM, e con momenti di confronto tra classi anche nella modalità la maggiore partecipazione 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

Membri del Team dell'innovazione

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

Il GOP è composto dal D.S., dall'animatore digitale, una F.S., due docenti del team dell'innovazione, e tre Collaboratori del DS. Per gli aspetti amministrativi ne fa parte anche la DSGA. Il gruppo ha già individuato gli spazi, aule e laboratori per la loro trasformazione in ambienti innovativi, dovrà continuare sulle linee intraprese, adattare e predisporre il progetto esecutivo. La progettazione riguarderà il design degli ambienti fisici, la scelta tecnica dei materiali, la progettazione didattica adatta ai nuovi ambienti e le misure di accompagnamento per l'utilizzo efficace ed efficiente dei nuovi ambienti didattici. Tutte le riunioni del GOP sono e saranno verbalizzate e attestate nei fogli di presenza e ciascun componente provvederà a compilare il proprio timesheet. Gli strumenti necessari all'organizzazione e alla gestione delle attività consisteranno in fogli di lavoro condivisi (google drive), 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**



In una profonda trasformazione la formazione alla didattica digitale rappresenta uno snodo imprescindibile affinché i nuovi ambienti innovativi possano essere fruiti in maniera efficace e con le giuste competenze. In questa prospettiva si metteranno in atto le opportune misure di accompagnamento che prevedranno percorsi di formazione continua dei docenti sull'utilizzo delle tecnologie digitali nei processi di insegnamento-apprendimento e delle metodologie didattiche innovative, strutturati sulla base del quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali DigCompEdu. Si prevedranno anche attività formative in autoformazione e di ricerca-azione che avranno la loro naturale ricaduta in momenti di condivisione delle cosiddette buone pratiche rivolte sia ai docenti che agli studenti stessi, a partire dalle classi iniziali dei vari ordini di scuola, in modo da creare i prerequisiti per gli interventi successivi all'interno degli spazi di apprendimento appositamente allestiti.

## 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	550

## 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	26	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%		126.293,09 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		39.192,56 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		20.685,70 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		20.685,70 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				206.857,05 €

## 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.