



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

C. ALBERTO

Codice meccanografico

NOVC010008

Città

NOVARA

Provincia

NOVARA

Legale Rappresentante

Nome

NICOLA

Cognome

FONZO

Codice fiscale

FNZNCL67S16H894Q

Email

novc010008@istruzione.it

Telefono

03211890965

Referente del progetto

Nome

Paola

Cognome

Bertolotti

Email

paola.bertolotti@convittonovara.edu.it

Telefono

3384750513

Informazioni progetto

Codice CUP

C14D23000260006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-11173

Titolo progetto

SPAZIO 2023

Descrizione progetto

In occasione dell'opportunità fornita dai fondi PNRR-PIANO SCUOLA 4.0, il Convitto Carlo Alberto di Novara intende innovare la propria offerta formativa attraverso la trasformazione gli ambienti di apprendimento in aule tematiche. Attualmente il nostro istituto comprensivo prevede un curriculum verticale incentrato sulla didattica attiva per tutti gli ordini di scuola: primaria C come Children e Didattica Differenziata Montessori; Secondaria di primo grado: Senza Zaino; Liceo scientifico: One To One. Inoltre è caratterizzato dalla presenza dell'offerta formativa extracurricolare del Campus, in cui la presenza degli educatori fornisce un fondamentale supporto per l'acquisizione di competenze non solo legate alla didattica ma anche trasversali tra cui le socio-educative e le soft-skills. Gli obiettivi fondamentali di autonomia e relazione saranno potenziati grazie all'introduzione di rinnovati ambienti di apprendimento, dedicando aule e laboratori a materie e competenze specifiche delle discipline, riorganizzando la scuola in modo che siano gli alunni a spostarsi di aula in aula. Il Team dei docenti ed educatori, raggruppati per ambiti e discipline, attrezzeranno le varie aule secondo le esigenze concrete e specifiche dei rispettivi insegnamenti. Si intende intervenire su 37 aule per creare setting di apprendimento ancora più innovativi rispetto agli esistenti. Per raggiungere questo obiettivo, il progetto sarà volto all'acquisto di nuove tecnologie e arredi necessari per rimodellare il setting delle aule che andremo a realizzare. Serviranno anche alcuni Panel touch, in sostituzione di quelli già in uso ormai desueti, carrelli per i laboratori informatici mobili muniti di device, accessori e software per la creazione di contenuti digitali (video, podcast, audio, musica e simili). Particolare attenzione sarà dedicata anche alle dotazioni STEM per gli ambienti scientifici, tecnologici e robotici. Nella nostra scuola sono presenti ampi spazi comuni (atrii, corridoi, cortili) che intendiamo valorizzare creando luoghi di apprendimento e di interazione migliorandone l'aspetto estetico e così, incentivando il senso di cura sia dei luoghi che delle relazioni.

Data inizio progetto prevista

06/03/2023

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.).

All'interno del nostro istituto abbiamo già, 40 panel touch, andremo a sostituire quelli desueti ed arricchire le dotazioni già in uso con carrelli di dispositivi sia per docenti che per alunni. In questo istituto alcune aule sono già fornite di arredi che permettono una didattica flessibile, si intende completare di arredi funzionali quelle sprovviste. Si prevede di convertire gli spazi aperti comuni in luoghi interattivi di apprendimento, in modo da garantire una diffusione più ampia delle tecnologie e con l'intento di privilegiare i soggetti più fragili e a rischio di dispersione. Pertanto andranno dotati di arredi specifici i luoghi destinati a tale scopo quali arene compostibili con pouf morbidi, tavoli collaborativi a fagiolo, sedute morbide con separatori, librerie BookWorm Mini- modulo curvo e armadi con vassoi a ripiani. Per favorire una didattica efficace all'apprendimento attivo e collaborativo, sarà necessario allestire le aule più piccole con tavoli a ribalta e sedie impilabili.

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.

Si intendono realizzare 47 nuove aule di apprendimento a cui va aggiunto l'intervento su alcuni spazi comuni. Nello specifico saranno coinvolte 26 aule della scuola Primaria e 21 della scuola Secondaria di I Primo Grado. La scuola PRIMARIA intende riorganizzare gli spazi nel modo seguente: 8 aule umanistiche 8 aule tecnico scientifico 9 spazi polifunzionali 1 biblioteca Nella SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO Saranno realizzate nella rimodulazione le seguenti aule: n.7 AULE per LETTERE n.4 AULE DI MATEMATICA e SCIENZE N.3 AULE ARTE e TECNOLOGIA N.4 AULE LINGUE STRANIERE N.2 AULE PER EDUCAZIONE MUSICALE N.1 BIBLIOTECA/ IRC Ogni aula della primaria e della secondaria di primo grado sarà strutturata in spazi didattici di apprendimento, in cui gli strumenti digitali affiancheranno quelli manipolativi a supporto della motivazione, dell'acquisizione e della rielaborazione dei contenuti. Le aule diventeranno aule-laboratorio per una didattica attiva, collaborativa, hands-on, supportata da strumenti adeguati. Attualmente, tali spazi sono già dotati di Panel Touch. A ciò, si intende unire una dotazione tecnologica diffusa. In particolare, si intende acquistare dispositivi personali (Notebook) a disposizione di studenti e docenti, che saranno posti su carrelli mobili per la ricarica, la salvaguardia e la protezione degli stessi. Gli ambienti tematici avranno una connotazione ben precisa: le aule umanistiche saranno dotate di set per la creatività e per la creazione di contenuti digitali originali (stazione video, stazione podcast, stop motion, editing musica), mentre le aule di indirizzo tecnico-scientifico ospiteranno set di robotica educativa, elettronica e kit per le STEM, commisurate all'età degli alunni. A supporto dell'apprendimento attraverso il movimento, le classi seconde della scuola primaria saranno dotate di Pavimenti interattivi, tramite touch proiettore, che permettono l'utilizzo di applicativi specifici per i diversi ambiti della didattica. Inoltre, per le classi quinte della scuola primaria, sarà realizzata una biblioteca digitale. Sarà necessario completare gli arredi già in essere, funzionali per una didattica flessibile ed inclusiva, con l'acquisto di armadietti da posizionare lungo i corridoi, in modo da garantire a tutti gli studenti un luogo sicuro in cui riporre le proprie risorse personali. Gli spazi comuni, come corridoi e atri, diventeranno spazi di apprendimento cooperativo e autonomo

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.)
Ambiente umanistico classi seconde primaria	2	4 notebook 2 cuffie esterne con microfono Kit per lo storytelling Pavimenti interattivi, con touch proiettore, Applicativi per pavimento interattivo per linguaggio, musica, inglese 3 Software	Tavoli per la didattica flessibile Sedie Angolo morbido per la lettura Pannelli insonorizzanti da soffitto Scaffali e mobili per riporre il materiale didattico	Apprendimento attivo e motivante per alunni e insegnanti. Gli insegnanti potranno modificare la proposta didattica, al fine di poter rispondere ai bisogni di ogni alunno
Ambiente tecnico scientifico classi seconde primaria	2	32 notebook con carrello per la ricarica 1 kit per la classe di robot per la programmazione unplugged cubetto 1 kit per la classe robot blue bot Applicativi per matematica e geometria manipolativa	Tavoli per la didattica flessibile e collaborativa Tappeto mosaico per lavori a terra Pannelli Insonorizzanti da soffitto Scaffali e mobili per riporre il materiale didattico	Didattica laboratoriale, attiva e collaborativa. Sviluppo della capacità di problem solving
Ambiente umanistico classi terze primaria	2	4 notebook 2 cuffie 2 librerie digitali 2 Kit per lo storytelling 2 pavimenti interattivi con applicativi italiano, inglese, geografia, musica 2 mappamondo interattivo 3 Software didattici	Gradoni a due livelli Librerie Tavoli per la didattica flessibile con sedie Pannelli insonorizzanti da soffitto Scaffali e mobili per riporre il materiale didattico	Per sviluppare la competenza della lingua madre e della L2 vengono messi a disposizione strumenti che permettono di fare esperienze motivanti e innovative di comunicazione dei contenuti didattici
Ambiente tecnico scientifico classi terze primaria	2	32 notebook con carrello 2 kit lego spike essential 2 kit Root rt1 Anastasis geco 2 microscopi digitali Software realtà aumentata scienze Kit Collezione Sole Terra Luna 4 kit fotocamera Ecosistema	Tavoli per la didattica flessibile con sedie Pannelli insonorizzanti da soffitto Scaffali per riporre materiali didattici per didattica manipolativa e attiva	Didattica laboratoriale, attiva e collaborativa. Sviluppo della capacità di problem solving sviluppo capacità di autocorrezione
Ambiente umanistico classi quarte primaria	2	30 tablet con carrello -2 librerie digitali 2 Kit per lo storytelling 2 mappamondo interattivo 3 Software interattivi Kit per la web TV Kit per l'editing di musica	Gradoni a due livelli librerie Tavoli per la didattica flessibile con sedie Pannelli insonorizzanti da soffitto Scaffali e mobili per riporre il materiale didattico	Debate Costruzione autonoma delle conoscenze Didattica per compiti di realtà Apprendimento learning by doing
Ambiente tecnico scientifico classi quarte primaria	2	8 notebook 2 kit classe lego BriQ Motion Essencial Anastasis geco 2 microscopi digitali Software per realtà aumentata scienze 2 kit per la classe Strawbees School kit digitale	4 postazioni fisse per notebook Tavoli per la didattica flessibile con sedie Pannelli insonorizzanti da soffitto Scaffali per riporre	Sviluppo pensiero computazionale Didattica per compiti di realtà Apprendimento

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		con macchina fotografic	materiali didattici per didattica manipolativa e attiva	learning by doing Task analysis
Ambiente umanistico classi quinte primaria	2	20 tablet con carrello Software per inglese, storia, geografia)	Gradoni a due livelli Librerie Due tavoli a fagiolo 2 sedute morbide	L'insegnante al mattino esplicita l'obiettivo del lavoro della giornata; gli studenti escono dall'aula per costruire il proprio percorso di apprendimento
Ambiente tecnico scientifico classi quinte primaria	2	32 notebook con carrello per la ricarica 2 kit per la classe di Makey Makey Software per la realtà aumentata di scienze (il corpo umano)	Mobili per riporre i materiali didattici 4 tavoli a fagiolo 4 tavoli pieghevoli Arredi funzionali a spazi piccoli	L'insegnante al mattino esplicita l'obiettivo del lavoro della giornata; gli studenti escono dall'aula per costruire il proprio percorso di apprendimento
biblioteca	1	6 postazioni individuali con notebook Biblioteca digitale	Libreria 4 postazioni individuali per notebook 1 bancone da 4 per il lavoro individuale 2 Sedute morbide 2 tavoli da 4 con sedie	costruire il proprio percorso di apprendimento tramite la ricerca autonoma di informazioni autentiche
aula podcast	1	1 kit per podcast 1 kit per composizione musica digitale 1 panel touch	Armadi contenitori chiusi	lavoro cooperativo Pensiero divergente Sviluppo del problem solving
aula polifunzionale	1	1 panel touch 1 kit per podcast 1 kit per composizione musica digitale Stampante 3D Filamenti Software per stampante 3d 1 notebook Kit littleBits STEM per la classe con espansore	Armadio contenitore Mensola a muro per appoggiare gli strumenti 1 tavolo a ribalta con sedie richiudibili	lavoro cooperativo Pensiero divergente Sviluppo del problem solving
spazio 1 + 4 (corridoi)	5	6 notebook con cuffie e microfono 6 Software per potenziamento matematica 6 Software per potenziamento italiano	Armadietti chiusi per riporre risorse personali degli alunni 16 tavoli con sedute frontali, per lavoro collaborativo a coppie o a piccolo gruppo 6 tavoli porta pc	Il corridoio diventa un'estensione della classe per l'apprendimento autonomo, collaborativo e per attività di potenziamento

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
sharing space (atrii)	2	2 Tavoli interattivi	2 Agorà 2 nicchie separè per lavoro collaborativo e debate 4 tavoli collaborativi con sedie Librerie 4 carrelli mobili con vassoi estraibili 4 pannelli separatori fonoassorbenti autoportanti	L'atrio si trasforma in luogo di aggregazione per il confronto, il debate, l'apprendimento cooperativo e autonomo, fuori dalla classe
aule lettere	7	lim touch screen su carrello con PC tavoli interattivi multi-touch mappamondi digitali tappeti interattivi Kit di Realtà Virtuale proiettori Video Modeling impianti audio collegabili SOFTWARE	16 moduli sedute panche curve angolari; Cuscini/sedute morbide scaffali legno con cubotti aperti tipo libreria 7 armadietti con serrature per cancelleria e materiali	Le aule didattiche di lettere storia e geografia consentono di perseguire gli obiettivi di apprendimento e di far acquisire le competenze previste attraverso percorsi didattici digitali
aule matematica e scienze	3	LIM TOUCH SCREEN SU CARRELLO INTERATTIVI VISORI SOFTWARE MICROSCOPI DIGITALI BINOCULARI SERRE AEROPONICHE/IDROPONICHE pHmetro digitale GIARDINO IDROPONICO DA BANCO SMART KIT ESPERIMENTI FOTOSINTETICI	N. 3 BANCHI LABORATORIO N. 3 ARMADI LABORATORIO SCAFFALI PER SERRE IDROPONICA ORTO VERTICALE	Le aule didattiche di matematica e scienze sono strumenti per indagare e spiegare fenomeni del mondo favorendo un approccio razionale ai problemi che la realtà pone
aule arte	2	LIM TOUCH SCREEN SU CARRELLO STAMPANTE LASER A COLORI PLASTIFICATRICI A3 IMPIANTO AUDIO KIT REALTA' VIRTUALE/AUMENTATA ROBOT PER CODING BRACCI ROBOTICI DRONI SCANNER 3D STAMPANTI 3D	ILLUMINAZIONE REGOLABILE PANNELLI FONOASSORBENTI N. 75 BANCHI DA DISEGNO REGOLABILI N. 9 CAVALLETTI BELLE ARTI N. 15 PANNELLI ESPOSITIVI MODULARI N. 3 PEDANE MODULARI TAPPETI POLTRONCINE/POUFF	Le aule didattiche di arte hanno la finalità di sviluppare e potenziare nell'alunno le capacità di esprimersi e comunicare in un mondo creativo e personale
aula tecnologia	1	STAMPANTI RESINA ESSICCATORI SOFTWARE MODELLAZIONE 3D e 2D E PER LA DIDATTICA DISTANZIOMETRI VIDEO CAMERA HD TAVOLETTE GRAFICHE PROIETTORI MACCHINE FOTOGRAFICHE LUCI SET FOTOGRAFICO	SCAFFALATURE PER ATTREZZATURA AULA ARMADI CON SERRATURE per la strumentazione LAVAGNE BIANCHE SISTEMA DI ILLUMINAZIONE DA PALCOSCENICO	Le aule didattiche di tecnologia hanno la finalità di sviluppare e potenziare nell'alunno le capacità di esprimersi e comunicare in un mondo creativo e personale

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
aule educazione musicale	2	LIM TOUCH SCREEN SU CARRELLO PIANOFORTI VERTICALI CASSE BLUETOOTH TASTIERE ELETTRICHE BATTERIE ELETTRICHE REGISTRATORI VIDEOCAMERE HD microfoni panoramici aste per microfono mixer Phantom per panorami	PANNELLI FONOASSORBENTI BANCHI IMPILABILI LEGGII SGABELLI PEDANE MODULARI	Nelle aule di educazione musicale si ascoltano e interpretano brani musicali, si esplorano gli ambienti vissuti per individuare silenzio suoni e rumori. Sviluppare capacità di ascolto e di attenzione
aule lingue straniere	4	DIGITAL BOARD CON PC CASSE AUDIO Microfoni per registrazioni video Bandiere e mappamondi, mappamondo interattivo stampante/fotocopiatrice e scanner SOFTWARE	banchi con ruote e sedie lavagna bianca con ruote Licenza di dizionari digitali nelle 4 lingue Plastificatrice per Flash cards	Le aule didattiche di lingue straniere contribuiscono alla formazione culturale e tendono a sviluppare le capacità di comprensione e comunicazione attraverso l'uso di una lingua diversa da quella nativa
biblioteca	1	Licenza/software per biblioteca digitale per ragazzi Abbonamenti a riviste online per ragazzi SCANNER PROFESSIONALE LIBRI E DOCUMENTI (A4 E A3)	LIBRERIA A PARETE IN LEGNO -sedute morbide/panche morbide -tappeti -tavoli modulari colorati	E' un luogo fisico finalizzato alla raccolta e conservazione di risorse fisiche come libri e riviste o digitali come book data base e riviste elettroniche
aula insegnamento religione cattolica	1	LIM TOUCH SCREEN ULTIMA GENERAZIONE SU CARRELLO IMPIANTO AUDIO video PROIETTORE	LIBRERIA A PARETE IN LEGNO PALCHETTI PER AGORA' POLTRONCINE TAPPETO GRANDE	Nell'aula si favorisce la crescita umana e sociale degli alunni. Si favorisce il dialogo e la convivenza tra culture diverse, tra forme di spiritualità e di modi di vivere

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

Gli studenti si sposteranno nei due diversi spazi, dove potranno trovare un ambiente opportunamente strutturato per favorire l'apprendimento attivo, personalizzato e lo sviluppo della metacognizione. Ogni aula sarà strutturata in spazi didattici di apprendimento, in cui gli strumenti digitali affiancheranno quelli manipolativi a supporto della motivazione, dell'acquisizione e della rielaborazione dei contenuti. Le classi diventeranno aule-laboratorio per una didattica attiva, collaborativa, hands-on, supportata da strumenti adeguati. Gli alunni potranno vivere gli ambienti come spazi che valorizzano la connessione dei saperi, con una ricaduta positiva sulla motivazione all'approfondimento. Saranno potenziate le competenze digitali degli studenti, sviluppando un uso più consapevole, sicuro e critico delle risorse digitali. Gli strumenti tecnologici a disposizione permetteranno una restituzione personale dei saperi, lo sviluppo di talenti nascosti e di competenze utili per le professioni del futuro, favorendo, così come previsto dall'agenda 2030, innovazione, progresso e crescita economica, avendo come obiettivo principale lo sviluppo del mercato unico digitale.

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.

Riteniamo che un'offerta formativa che rispecchi le proposte innovative del mondo digitale, vada ad influire positivamente sul potenziamento delle competenze personali, in particolare in merito alla formazione permanente. L'apprendimento esperienziale favorisce i momenti di confronto e dialogo con una ricaduta positiva in termini di sviluppo dell'empatia, del pensiero divergente e critico. Gli ambienti che andremo a proporre pensiamo possano avere una forte impatto sulla motivazione all'apprendimento e sulla motivazione all'insegnamento. I docenti, infatti, potranno vivere lo spazio di lavoro come un luogo confortevole e più intimo che favorirà la loro passione e il trasporto.

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

Educatori

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il team di progettazione continuerà a lavorare per seguire tutte le fasi del cambiamento. In particolare si intende affiancare i docenti in modo da supportarli fino a completamento del progetto. Il dirigente scolastico assieme alla DSGA provvederanno ad una salda formazione per tutto il personale coinvolto, a momenti di confronto e verifica in itinere. Inoltre, l'istituto interverrà con la propria autonomia economica per integrare arredi e strumenti dove necessari.

Misure di accompagnamento previste dalla scuola per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati

- Formazione del personale

- Mentoring/Tutoring tra pari
- Comunità di pratiche interne
- Scambi di pratiche a livello nazionale e/o internazionale
- Altro-Specificare

Descrizione delle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati

Il Dirigente Scolastico si farà carico di organizzare incontri informativi con le famiglie e gli studenti. Saranno organizzate attività di formazione per tutto il personale docente ed educatore coinvolto. Periodicamente le classi presenteranno ai genitori lavori interdisciplinari "macroaree" su temi e argomenti scelti ad inizio anno tra quelli proposti dall'Agenda 2030. Gli elaborati proposti dagli alunni potranno essere in formato digitale (ppt, presentazioni google), cartaceo o rappresentazioni teatrali. Affiancamento con percorsi di peer tutoring al personale di nuova nomina.

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	750

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	35	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%		156.484,26 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		52.161,41 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		26.080,70 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		26.080,70 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				260.807,07 €

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.