



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

IC VIRGILIO SONA

Codice meccanografico

VRIC814009

Città

SONA

Provincia

VERONA

Legale Rappresentante

Nome

MARIA

Cognome

FEDERICI

Codice fiscale

FDRMRA60C56D024V

Email

dirigente.mf@icsona.edu.it

Telefono

3355368391

Referente del progetto

Nome

Antonio

Cognome

Mazzi

Email

mazzi.antonio@icsona.edu.it

Telefono

328 864 3735

Informazioni progetto

Codice CUP

J44D23000210006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-18917

Titolo progetto

Virgil-In-Nov@ - DigitAmbienti

Descrizione progetto

L'idea progettuale parte dal riconoscimento del ruolo della scuola come volano di innovazione e luogo nel quale i cambiamenti strutturali e pedagogico-didattici siano connotati da praticabilità, sostenibilità e facilmente trasferibili. Pertanto, è necessario procedere nell'ottica del superamento del modello trasmissivo e dell'adozione di modelli aperti di didattica attiva, nei quali le studentesse e gli studenti assumano un ruolo centrale e dinamico, con situazioni di apprendimento continuo, che permettano loro di argomentare il proprio ragionamento, di correggerlo strada facendo, di presentarlo e condividerlo con i docenti e con i loro pari. Diviene, dunque, fondamentale superare la centralità dell'aula, con l'obiettivo di realizzare un'idea di scuola sempre più aperta all'esterno, che possa trasformarsi in un vero e proprio riferimento per studenti e per la comunità, una sorta di polo pedagogico-culturale "vivo e vivibile" oltre l'orario scolastico. L'innovazione di spazi, tecnologie e arredi ha come conseguenza un aumento di vivibilità degli ambienti, permette alla scuola di accogliere e rispondere alle esigenze della cittadinanza, di dare impulso e sviluppo a istanze culturali, formative e sociali. Gli ambienti devono essere pensati e progettati come ambienti "da vivere" e nei quali rimanere anche oltre l'orario di lezione, con attività extracurricolari di approfondimento e potenziamento, progetti come teatro, gruppi di studio, corsi di formazione per docenti, studenti e genitori, in eventuale accordo con enti locali, imprese, associazioni sportive e culturali del territorio, servizi sociali, ecc. Per realizzare tutto ciò la scuola parte dalla consapevolezza che i cambiamenti richiesti dalla comunità, dalla società della conoscenza e le nuove opportunità offerte dalle tecnologie possono e devono avere importanti ricadute sulle pratiche educative e didattiche. Sono sempre più necessari nuovi setting, a supporto di una idea di edificio scolastico differente e innovativa, in grado di garantire l'integrazione, la complementarietà e l'interoperabilità dei suoi spazi. Occorre, pertanto, ridisegnare un'aula finora pensata per una didattica trasmissiva e frontale, prevedere spazi diversificati, luoghi per attività non strutturate e per l'apprendimento anche individuale/informale che favoriscano la condivisione delle informazioni e stimolino lo sviluppo delle capacità comunicative e interpersonali. L'idea progettuale prevede la creazione di ambienti duttili, facilmente trasformabili e adattabili alle necessità di classi diverse, di alunni differenti, per una fruizione disciplinare che sia anche trasversale e dalla quale possano trarre beneficio tutte le alunne e gli alunni dei diversi plessi coinvolti nelle azioni di rinnovamento. Gli spazi innovativi potranno essere usati per scambi di informazioni anche in modo non strutturato, alunne e alunni avranno la possibilità di svolgere attività didattiche in piccoli gruppi e di approfondire alcuni argomenti guidati dai docenti, ma anche di rilassarsi e socializzare con i propri pari.

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 dispone di una importante dotazione tecnologica, acquisita con i fondi dei "Progetti in essere" (finanziamenti erogati dallo Stato per far fronte alle esigenze di Didattica digitale integrata durante la pandemia), con i finanziamenti PON (Smart Class, Digital Board) e con i contributi dell'Ente locale. In particolare, si evidenzia che tutte le classi e altri spazi della scuola secondaria di primo grado (16) e molti ambienti dei plessi di scuola primaria (11) sono dotati di Digital Board (PON Avviso pubblico n. 28966 del 06/09/2021 "Digital Board trasformazione digitale nella didattica e nell'organizzazione) o di schermi interattivi su carrelli. Con il PON "Smart Class", i fondi erogati dallo Stato e i finanziamenti dell'Ente locale, sono stati anche acquistati chromebook e carrelli di ricarica. Le importanti dotazioni disponibili hanno consentito all'Istituto di attivare un progetto di "Classe a curvatura digitale" alla scuola secondaria, avviato nell'a.s. 2022-2023 (1 sezione). Grazie al Progetto PNSD "Spazi e strumenti digitali per le STEM", l'Istituto ha ricevuto un finanziamento di € 16.000,00 con il quale è stata potenziata la dotazione dei kit di robotica. La scuola utilizza software e piattaforme libere per la programmazione dei robot (Scratch 3.0, Mblock 5, ecc.). Inoltre, con il PON Avviso pubblico n. 20480 del 20/07/2021, sono stati potenziati il cablaggio e la rete Wifi di tutti i plessi dell'Istituto. Dal punto di vista degli arredi, durante la pandemia da Covid-19, l'Ente locale ha acquistato banchi singoli per tutte le classi dell'Istituto, arredi funzionali e facilmente riposizionabili per la creazione di ambienti flessibili e modulari. Il plesso di scuola secondaria ha a disposizione circa 60 banchi a rotelle per strutturare ambienti innovativi. L'Istituto, inoltre, dispone di una stampante e penne 3D, già utilizzate nell'ambiente STEM. Particolare attenzione è stata data ai dispositivi e strumentazioni per l'inclusione, con l'acquisto di tastiere e mouse facilitati (1 in ogni plesso) e programmi software dedicati. Dalla ricognizione effettuata emerge che l'Istituto, in generale, è dotato di: 130 computer (fissi, tablet e chromebook); 3 carrelli di ricarica per chromebook; 27 schermi interattivi (18 Digital Board fissi e 9 schermi interattivi portatili su carrello); 30 kit di robotica (Lego, Spike, Makeblock); 1 stampante 3D e 9 penne 3D.

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 prevede di innovare 17 ambienti, suddivisi tra i tre plessi di scuola primaria (10) e il plesso di scuola secondaria primo grado (7). Gli spazi diventeranno ambienti dedicati per disciplina/e, utilizzati a rotazione da tutti gli alunni, con l'obiettivo di avviare un vero cambiamento organizzativo e metodologico-didattico, superando i limiti strutturali di un'aula con banchi allineati e arredi fissi. La maggior parte dei 17 ambienti individuati è già dotata di uno schermo digitale interattivo; dove non presenti, saranno installati. Le dotazioni tecnologiche esistenti verranno implementate con device individuali o di gruppo (notebook), dispositivi per la fruizione di lezioni in videoconferenza, software per la comunicazione digitale (scrittura e lettura con le tecnologie digitali), software con contenuti interdisciplinari disponibili su cloud. Ciò consentirà di creare ambienti digitali di apprendimento attivo e partecipato, con una pluralità di percorsi e approcci metodologico-didattici, inclusa la realtà virtuale. L'Istituto dispone già di banchi monoposto, acquistati dall'Ente locale durante la pandemia da Covid-19, che possono essere velocemente riposizionati in base al contenuto delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate: a platea, a gruppi, a isole, a ferro di cavallo, a file frontali e parallele, ad anfiteatro. Accanto agli arredi già esistenti, sono previsti ulteriori arredi modulari e flessibili per incrementare la "fluidità" degli ambienti, creare "zone di apprendimento", angoli "agorà", didattica cooperativa, momenti di "debate" e di restituzione. Le aule innovative divengono così spazi aperti che promuovono l'interconnettività e l'inclusività, luoghi multifunzionali di studio, d'incontro, di operatività, di scambio e di costruzione del sapere e della conoscenza. Il cablaggio e il potenziamento della rete Wifi dell'Istituto (fondi PON) favoriscono un utilizzo ottimale delle nuove tecnologie, incluso nella prospettiva di offrire, in particolare alla secondaria, esperienze visive/sensoriali e percorsi virtuali, che permettano di curvare verso una didattica personalizzata con moduli dedicati anche scelti dagli studenti stessi, in un'ottica di classe aperta. Dal punto di vista "visivo", è prevista la tinteggiatura degli ambienti (realizzata con il sostegno dell'Ente locale), con soluzioni multicolorate che rendano l'ambiente più accattivante e con la creazione di pareti ad effetto lavagna.

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 "Spazio Gruppi" - Ambiente di apprendimento di scuola primaria dedicato per discipline, con rotazione delle classi	2	Monitor interattivo + accessori - dispositivi individuali - postazione docente - carrello mobile per la ricarica - software - piattaforma cloud	Banchi singoli facilmente riposizionabili - banchi modulari trapezio con sottobanco in metallo, ideali per l'utilizzo con libri e quaderni, ma anche con notebook e tablet	Promuovere l'apprendimento attivo di studentesse e studenti, con diversi percorsi e approcci metodologici. Utilizzo proattivo tecnologie per migliorare efficacia didattica e risultati di apprendimento
Ambiente "Spazio Verde" - Ambiente di apprendimento di scuola primaria dedicato per discipline con rotazione delle	1	Monitor interattivo + accessori - dispositivi individuali - postazione docente - software - piattaforma cloud	Banchi singoli riposizionabili - pouf morbidi in poliuretano, per aree comuni e zone gioco - carrello mobile didattico	Favorire il benessere socio-emotivo e prendersi cura della classe. Spazio "agorà" per consolidare pensiero critico e creativo, abilità sociali ed emotive, empatia,

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
classi				autoefficacia, responsabilità.
Ambiente "Coding e robotica" - Ambiente di apprendimento di scuola primaria dedicato per discipline (STEM) con rotazione delle classi	1	Monitor interattivo + accessori - dispositivi individuali - postazione docente - kit di robotica - piattaforma cloud	Banchi singoli facilmente riposizionabili - banchi da lavoro modulari regolabili in altezza - armadi per riporre i kit di robotica	Potenziare negli alunni le competenze STEM, di problem posing/solving. Promuovere attività per la prevenzione del divario di genere attraverso coding e robotica.
Ambiente "Spazio primo" - Ambiente di apprendimento di scuola primaria dedicato per discipline con rotazione delle classi	1	Monitor interattivo + accessori - dispositivi individuali - postazione docente - carrello mobile per la ricarica - set di cubi interattivi - piattaforma cloud	Banchi singoli facilmente riposizionabili	Combinare l'apprendimento e il movimento, permettendo agli alunni di imparare più intensamente e dare libero sfogo alla loro creatività. Stimolare abilità pratiche e fisiche.
Ambiente "Spazio Vale" - Ambiente di apprendimento di scuola primaria dedicato per discipline, con rotazione delle classi	1	Monitor interattivo + accessori - dispositivi individuali - postazione docente - carrello mobile per la ricarica - software - piattaforma cloud	Banchi singoli facilmente riposizionabili	Promuovere l'apprendimento attivo di studentesse e studenti, con diversi percorsi e approcci metodologici. Utilizzo proattivo tecnologie per migliorare efficacia didattica e risultati di apprendimento
Ambiente "Spazio Gruppi" - Ambiente di apprendimento di scuola primaria dedicato per discipline, con rotazione delle classi	1	Monitor interattivo + accessori - dispositivi individuali - postazione docente - software - piattaforma cloud - set di cubi interattivi	Banchi singoli facilmente riposizionabili - banchi modulari trapezio con sottobanco in metallo - pannelli divisorii per "isole" di apprendimento	Promuovere apprendimento attivo. Utilizzo proattivo tecnologie per migliorare efficacia didattica e risultati di apprendimento collaborativo. Combinare l'apprendimento e il movimento.
Ambiente "Spazio Chiaro" - Ambiente di apprendimento di scuola primaria dedicato per discipline, con rotazione delle classi	1	Monitor interattivo + accessori - dispositivi individuali - postazione docente - carrello mobile per la ricarica - software - piattaforma cloud	Banchi singoli facilmente riposizionabili - pouf morbidi polifunzionali	Favorire il benessere socio-emotivo e prendersi cura della classe. Spazio "agorà" per consolidare pensiero critico e creativo, abilità sociali ed emotive, empatia, autoefficacia e responsabilità.
Ambiente "Spazio Alto" - Ambiente di apprendimento di scuola primaria dedicato per discipline,	1	Monitor interattivo + accessori - dispositivi individuali - postazione docente - carrello mobile per la ricarica - software -	Banchi singoli facilmente riposizionabili	Promuovere l'apprendimento attivo di studentesse e studenti, con diversi percorsi e approcci metodologici. Utilizzo

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
con rotazione delle classi		piattaforma cloud		proattivo tecnologie per migliorare efficacia didattica e risultati di apprendimento
Ambiente "Spazio LibriAmo 1" - Ambiente di apprendimento di scuola primaria dedicato per discipline, con rotazione delle classi	1	Monitor interattivo + accessori - carrello mobile per la ricarica - dispositivi individuali - postazione docente - software - piattaforma cloud	Banchi singoli riposizionabili - pouf morbidi polifunzionali - armadio contenitore - 1 sbanco (banco portatile)- librerie	Stimolare nuovi approcci culturali/letterari. Motivare l'approccio ai libri/riviste/altri materiali fruibili in digitale. Proporre sussidi di lettura inclusivi (audiolibri, testi a lettura facilitata)
Ambiente "Spazio STEM" - Ambiente di apprendimento di scuola secondaria di primo grado, dedicato per discipline, con rotazione delle classi	1	Monitor interattivo + accessori - dispositivi individuali - postazione docente - software - piattaforma cloud - kit di robotica - stereomicroscopio (2) - stampante 3D - visori realtà virtuale	Tavoli riposizionabili - banchi a "rotelle" - tavolo robotica - armadi contenitori	Potenziare competenze STEM, di problem posing/solving. Promuovere attività di prevenzione del divario di genere attraverso la robotica. Promuovere esperimenti scientifici, anche con realtà virtuale.
Ambiente "Classe digitale" - Ambiente di apprendimento di scuola secondaria di primo grado, dedicato per disciplina, con rotazione delle classi	1	Monitor interattivo + accessori - carrello mobile per la ricarica - dispositivi individuali - postazione docente - software - piattaforma cloud - cuffie con microfono integrato	Banchi singoli riposizionabili - banchi a "rotelle" - armadio contenitore	Promuovere l'apprendimento attivo di studentesse e studenti. Utilizzo proattivo tecnologie per migliorare efficacia didattica e risultati di apprendimento.
Ambiente "Spazio LibriAmo 2" - Ambiente di apprendimento di scuola secondaria di primo grado, dedicato per discipline, con rotazione delle classi	1	Monitor interattivo + accessori - dispositivi individuali - postazione docente - software - piattaforma cloud	Tavoli per lavori di gruppo - sedute componibili per angoli "agorà" - banchi a "rotelle" facilmente riposizionabili - librerie e scaffalature	Stimolare nuovi approcci culturali/letterari. Motivare l'approccio ai libri/riviste/altri materiali fruibili in digitale. Proporre sussidi di lettura inclusivi (audiolibri, testi a lettura facilitata)
Ambiente "Spazio Lingue" - Ambiente di apprendimento di scuola secondaria di primo grado, dedicato per discipline, con rotazione delle classi	1	Monitor interattivo + accessori - carrello mobile per la ricarica - dispositivi individuali - postazione docente - software - piattaforma cloud - cuffie con microfono integrato	Banchi singoli riposizionabili - banchi a "rotelle" - armadi	Promuovere lo sviluppo delle competenze linguistiche con una didattica laboratoriale e immersiva. Realizzazione di compiti di realtà. Promuovere lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti
Ambiente "Spazio	1	Monitor interattivo +	Tavoli e banchi per	Potenziare competenze

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
STEAM e Informatica" - Ambiente di apprendimento di scuola secondaria di primo grado, dedicato per discipline, con rotazione delle classi		accessori - carrello mobile per la ricarica - dispositivi individuali - postazione docente - software - piattaforma cloud - tavolo con prese elettriche - visori realtà virtuale	lavori individuali e di gruppo - scrivania con cassetiera - armadi	STEAM, di problem posing/solving, attraverso l'uso del digitale e della realtà virtuale.
Ambiente "Percorsi inclusione" - Ambiente di apprendimento di scuola secondaria di primo grado, dedicato per discipline, con rotazione delle classi	1	Monitor interattivo + accessori - computer individuali e postazione docente - mouse wireless - SiComputer Productiva ONE All-In-One 24" frameless i3 - stampante A3 - software - tavoletta grafica	Banchi modulari trapezio con sottobanco in metallo - banchi a "rotelle" - sedie ergonomiche - pouf morbidi polifunzionali - pouf angolari	Creazione setting di apprendimento interattivo, multisensoriale e cooperativo, che permetta agli alunni esperienze significative e durature, tramite l'utilizzo sempre più autonomo delle TIC.
Ambiente "Spazio Musica" - Ambiente di apprendimento di scuola secondaria di primo grado, dedicato per disciplina, con rotazione delle classi	1	Monitor interattivo + accessori - P.C. ad alta dotazione software e hardware - diffusori amplificati con supporti - Mixer con interfaccia audio - microfoni per voce e strumenti - software - cavi	Sedie con tavoletta - armadi	Potenziare lo studio della musica e degli strumenti (l'Istituto ha percorsi Indirizzo Musicale), anche attraverso l'utilizzo di nuove tecnologie e di software dedicati, in ambienti flessibili/modulari

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

La creazione di ambienti duttili, facilmente trasformabili e adattabili alle necessità di classi diverse, di alunni differenti, per una fruizione disciplinare che sia anche trasversale e dalla quale possano trarre beneficio tutte le alunne e gli alunni dei diversi plessi, presuppone una radicale modifica dell'organizzazione, non solo degli spazi ma anche dei tempi della didattica. Gli ambienti previsti saranno utilizzati a rotazione da tutte le classi ospitate nei diversi plessi, sulla base di un orario costruito ad-hoc con riferimento al concetto di DADA. Il ripensamento delle modalità di fruizione degli spazi educativi implica una necessaria fluttuazione da parte degli studenti tra le "isole didattiche". Tale approccio dinamico e fluido, considera gli spostamenti degli studenti buona occasione per ottimizzare i tempi morti e stimolare la capacità di concentrazione. Le principali metodologie didattiche innovative che saranno messe in campo, avranno l'obiettivo di superare il carattere "preconfezionato" della lezione frontale e dello svolgimento tradizionale delle ore scolastiche. In particolare, la formazione per i docenti mirerà ad acquisire competenze nei seguenti approcci metodologici e didattico-pedagogici: - didattiche laboratoriali e cooperative - peer education - strategie didattiche incentrate sulla "gamification" - didattiche per competenze - didattiche metacognitive - learning by doing - debate - flipped classroom. Gli ambienti innovativi, privilegiando le attività a piccoli gruppi e/o laboratoriali si inseriscono perfettamente nella politica di inclusione dell'Istituto e possono essere una leva strategica per la creazione di piani personalizzati che permettano a tutti e a ciascuno l'aggancio con il percorso del gruppo classe e il successo formativo. L'acquisizione da parte dei docenti di nuove competenze didattiche, dovrà essere accompagnata da percorsi formativi sulle diverse dinamiche di gruppo che si innescano in una classe che lavora in un ambiente "fluido" e "dinamico", nel quale è superata la dimensione frontale. I documenti identificativi dell'Istituto (PTOF, RAV, PdM, Protocollo di inclusione) dovranno recepire le innovazioni introdotte, anche nell'ottica di trasformare la scuola in uno spazio sempre più aperto all'esterno. Pertanto, si prevede di arricchire tutte le attività extracurricolari, sia alla scuola primaria che secondaria, anche con potenziamenti delle discipline che si svolgono in orario curricolare.

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 concetto di inclusione è presente in tutti i documenti strategici dell'Istituto: PTOF, RAV, PdM, Protocollo e Piano dell'Inclusione. Questo progetto risponde alla variabilità degli stili di apprendimento, promuove un sistema di interventi rivolto a tutti gli studenti, comporta l'attivazione di specifiche scelte metodologiche e organizzative innovative, nonché l'utilizzo di una didattica volta a favorire la partecipazione di tutti, a prescindere dalle condizioni personali e sociali. Gli ambienti dedicati alle STEM, al coding, alla robotica, all'informatica, potenzieranno le conoscenze e competenze in queste discipline, superando gli stereotipi legati al genere, per permettere alle alunne di comprendere che non esistono ostacoli per lo studio delle discipline scientifiche da parte delle donne. I nuovi ambienti e approcci metodologici costituiscono una leva per il cambiamento e agiscono contro la discriminazione, in quanto moltiplicatori di equità e volano di accoglienza e inclusione.

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, con il coinvolgimento della comunità scolastica e dell'Ente locale, nella fase di esecuzione del progetto svilupperà le seguenti azioni: - definire gli step di lavoro sulla base delle tempistiche dettate dal Ministero; - convocare riunioni operative per le fasi di avanzamento del progetto (avvisi pubblici, procedure di acquisto, interventi negli ambienti individuati, ecc.); - definire e proporre al Collegio azioni di didattica basata su pedagogie innovative adeguate all'utilizzo dei nuovi ambienti; - programmare azioni formative per i docenti sull'utilizzo delle tecnologie, su metodologie didattiche innovative e legate alla configurazione degli ambienti; - prevedere misure di accompagnamento per l'utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici per tutto il personale dell'Istituto (docenti e ATA) e per alunne e alunni; - cronoprogramma di pubblicità e disseminazione del progetto agli stakeholder e alla Comunità; - azioni per una estesa visibilità del progetto.

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 alla didattica digitale dei docenti è uno dei pilastri del PNRR e rappresenta una misura fondamentale per l'utilizzo efficace e completo degli ambienti di apprendimento innovativi realizzati nell'ambito di Scuola 4.0. Sono previsti percorsi formativi strutturati sulla base del quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei docenti, il DigCompEdu. È fondamentale una formazione continua sulle nuove metodologie didattiche, sulla sperimentazione e uso di tecnologie e di app da integrare nell'attività didattica, nonché di software, per una personalizzazione dei percorsi di apprendimento e la creazione di lezioni interattive. Gli alunni dovranno essere accompagnati ad un uso critico e consapevole delle tecnologie e della rete. Gli ambienti previsti presuppongono una diversa organizzazione oraria, con misure di accompagnamento sia del personale che degli alunni, affinché la rotazione delle classi negli ambienti innovativi possa costituire un reale valore aggiunto.

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	700

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	17	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%		95.000,52 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		23.000,00 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		2.677,20 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		6.000,00 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			126.677,72 €	

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.