



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. MIGLIANICO

Codice meccanografico

CHIC82200L

Città

MIGLIANICO

Provincia

CHIETI

Legale Rappresentante

Nome

EMILIA

Cognome

GALANTE

Codice fiscale

GLNMLE67R68G482T

Email

emigalante67@gmail.com

Telefono

3392490284

Referente del progetto

Nome

Gisella

Cognome

Barone

Email

gisellabarone@icmiglianico.edu.it

Telefono

3393913835

Informazioni progetto

Codice CUP

H84D22005000006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-25442

Titolo progetto

Scuola 4.0

Descrizione progetto

Il progetto che sarà realizzato con i fondi del PNRR previsto, sia per le Scuole Secondarie di Primo Grado che per le Scuole Primarie dell'Istituto, prevede un sistema di tipo ibrido, prevedendo, cioè, la trasformazione in "chiave 4.0" di ambienti di apprendimento dedicati ad alcune discipline in cui le classi potranno ruotare secondo un orario settimanale (Scienze-tecnologia-Arte e Musica-Lingue) e la trasformazione di aule assegnate a determinate classi. Si andrà ad intervenire su un totale di 14 ambienti (numero target) distribuiti proporzionalmente agli iscritti su tutti i plessi e in modo tale che il rinnovamento abbia impatto su tutti gli studenti dell'Istituto. In tutti i plessi, sia della scuola Primaria che Secondaria di Primo Grado, è prevista la trasformazione di uno o più ambienti innovativi dedicati alla rotazione delle classi in determinate discipline; in questo modo, grazie ai dispositivi di nuova generazione, andranno a specializzare gli spazi, in modo che siano a reale supporto di una didattica innovativa in diverse discipline. Le aule assegnate a determinate saranno trasformate in chiave 4.0 in modo che tutti gli alunni possano usufruirne. Per questo motivo si è scelto, nei plessi ove il rinnovamento interessa aule assegnate alle classi, di trasformare, ove presenti più sezioni, aule di classi parallele (le classi quarte nella scuola primaria e le classi seconde nella scuola secondaria di primo grado); in questo modo tutti gli alunni, nel corso dei propri studi, potranno accedere agli ambienti innovativi previsti. Saranno acquistati principalmente dispositivi digitali e nuove tecnologie ma anche nuovi arredi modulari e flessibili fondamentali per la rimodulazione del setting delle aule di ora in ora e in funzione delle attività didattiche proposte. Nell'ipotesi progettuale prevista per le Scuole Secondario di Primo Grado di Miglianico e Giuliano Teatino è prevista la trasformazione di ambienti di apprendimento dedicati ad alcune discipline in cui le classi potranno ruotare e la trasformazione di aule assegnate a determinate classi in parallelo, per un totale di N.6 ambienti. Gli spazi laboratoriali assegnati alle discipline avranno vocazione creativa e saranno attrezzati con dispositivi digitali per la creatività ed il making come kit e dispositivi per lo studio interattivo delle stem, tavolette grafiche, pc, tablet, stampanti 3D, kit podcasting, software specifici da installare sui dispositivi, ecc, distribuiti tra i due plessi secondo le necessità ed in modo da integrare le dotazioni già esistenti. Nelle classi sarà integrato uno spazio STEM o biblioteca virtuale e spazio di lettura e scrittura creativa. Anche per le Scuole Primarie di Miglianico, Giuliano Teatino ed Ari, si è optato per un sistema di tipo ibrido, prevedendo la trasformazione di ambienti di apprendimento dedicati a specifiche attività didattiche in cui le classi potranno ruotare con orario settimanale in base alle discipline e la trasformazione di aule assegnate a determinate classi, per un totale di N.8 ambienti. Gli spazi laboratoriali assegnati alle discipline saranno attrezzati con dispositivi interattivi e multimediali e strumenti digitali per la creatività, lo studio delle STEM, lo studio delle lingue, biblioteca virtuale e dispositivi digitali per la lettura e scrittura creativa, ecc. Nelle classi sarà integrato uno spazio per lo studio interattivo delle STEM.

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.).

Gli spazi a disposizione dell'Istituto variano a seconda dei plessi: la Scuola Secondaria di primo grado di Miglianico (edificio di nuova costruzione) dispone di N.6 aule ordinarie e N.2 ulteriori spazi laboratoriali; La Scuola secondaria di primo grado di Giuliano Teatino dispone di N.3 aule ordinarie e N.1 ulteriore spazio laboratoriale. La scuola primaria di Miglianico dispone di N.10 aule ordinarie e N.4 ulteriori spazi laboratoriali; la scuola Primaria di Giuliano Teatino dispone di N.5 aule ordinarie e N.1 ulteriore spazio laboratoriale. La scuola primaria di Ari dispone di N.3 aule ordinarie e N.2 ulteriori spazi laboratoriali. Tali spazi sono compatibili con la soluzione che sarà adottata dalla scuola in riferimento al Piano Scuola 4.0 del PNRR che consisterà in un sistema di tipo ibrido, prevedendo la trasformazione di ambienti di apprendimento dedicati ad alcune discipline in cui le classi potranno ruotare secondo orario settimanale e la trasformazione di aule assegnate a determinate classi. Le attrezzature ed i dispositivi digitali nella disponibilità dell'Istituto e che saranno integrati, negli ambienti di apprendimento in progetto, con la strumentazione che sarà acquisita grazie al Piano Scuola 4.0, sono: N.26 monitor touch screen già presenti nelle aule ordinarie e ulteriori N.3 Monitor touch screen dedicati alle aule laboratorio della scuola secondaria di primo grado. I monitor costituiranno una dotazione comune di base nei vari ambienti e saranno integrati, per le aule non ordinarie con ulteriori monitor. La Scuola Secondaria di Primo Grado di Miglianico dispone inoltre di N.27 Notebook MacBook, di N.8 kit di robotica Educativa Lego Mindstorm e N.2 Stampanti 3D e N.1 laser-cutter che saranno integrati con i nuovi dispositivi per la creatività digitale ed il making in acquisto con i fondi del PNRR. Analogamente la scuola secondaria di primo grado di Giuliano Teatino dispone di N.12 notebook Windows OS e kit di robotica educativa Lego Wedo 2.0. Nella Scuola primaria di Miglianico i dispositivi che saranno integrati con le nuove attrezzature da acquisire con i fondi del PNRR sono un laboratorio mobile allestito con N.47 tablet iPad, laboratorio mobile con kit STEM e un laboratorio mobile di robotica educativa. Gli arredi presenti nella scuola sono tutti di tipo tradizionale (set banchi monoposto) che potranno essere integrati con i nuovi arredi per una rapida riconfigurazione delle aule.

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 la trasformazione di ambienti di apprendimento dedicati e l'innovazione di aule fisse. Per la scuola secondaria sono previsti N.6 Ambienti innovativi, N.4 a Miglianico e N.2 a Giuliano Teatino: - Spazio Creativo STEAM (Miglianico) dedicato alle discipline di Scienza, Tecn. ed Arte con dispositivi per la digital art, dispositivi digitali e kit/classroom pack per lo studio delle stem - Aula-lab. musicale e linguistico con studio di registrazione virtuale, kit podcasting, dispositivi digitali per lo studio delle lingue; - Aule fisse con dotazioni digitali per il potenziamento di lettura e scrittura creativa, con biblioteca virtuale, ebook reader, ecc; - Spazio per la creatività digitale (Giuliano Teatino) integrate con dispositivi per la digital art, kit pod-caster e kit per studio di registrazione virtuale; - Aula fissa con dotazioni digitali per le discipline STEM con angolo-laboratorio di making e kit per studio pratico delle scienze, stampante 3D. Per la scuola primaria sono previsti N.8 Ambienti innovativi, N.6 a Miglianico, N.1 ad Ari e N.1 a Giuliano Teatino - Spazio STEM con monitor touchscreen e kit per lo studio delle STEM. - Aula-laboratorio musicale e linguistico con tablet, kit per making musicale, kit podcaster, strumenti di registrazione/riproduzione. - Spazio Interattivo integrato con pc portatili, fun table interattivi e altri strumenti software orientati alla didattica inclusiva. - Aula-laboratorio di lettura e scrittura creativa - N.2 Aule fisse con spazi per il potenziamento delle STEM. - N.2 Spazi per il making e la creatività digitale con monitor touchscreen interattivo e notebooks. Questi Ambienti promuoveranno le seguenti finalità didattiche: - valorizzare e potenziamento le competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano e alla lingua inglese - valorizzare le competenze matematiche e scientifiche - sviluppare le competenze digitali, anche attraverso il potenziamento delle metodologie e delle attività di laboratorio, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media - sviluppare le capacità di problem solving, problem posing e decision making - sviluppare la capacità di co-progettazione - promuovere l'inclusione e la personalizzazione della didattica - sviluppare automatismi e competenze - promuovere lo sviluppo delle life skills

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.)
Spazio Creativo e Manipolativo STEAM - Scuola Secondaria di Primo Grado Miglianico	1	kit/classroom pack per lo studio interattivo delle STEM, set tavolette grafiche e dispositivi digitali per la creatività e l'arte digitale, kit pod-caster	Arredi costituiti da banchi e sedie innovativi di tipo modulare riconfigurabile	Potenziare apprendimento delle STEAM, sviluppare le competenze digitali, sviluppare le capacità di problem solving, problem posing e decision making, promuovere lo sviluppo delle life skills
Aula-laboratorio musicale e linguistico - Scuola Secondaria di Primo Grado Miglianico	1	kit tablet e dispositivi per lo studio delle lingue, monitor touchscreen, dispositivi digitali per il making musicale e kit studio di registrazione virtuale	Arredi costituiti da banchi e sedie innovativi di tipo modulare riconfigurabile	Sviluppare le competenze digitali, valorizzare e potenziamento le competenze linguistiche, sviluppare le capacità di problem solving, problem

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				posing e decision making, promuovere lo sviluppo lifeskill
Aula fissa - classi seconde con corner per il potenziamento della lettura e della scrittura creativa - Scuola Secondaria di Primo Grado Miglianico	2	Dispositivi digitali e software per biblioteca virtuale con piattaforma di prestiti digitali, ebook reader, notebooks	Arredi costituiti da banchi e sedie innovativi di tipo modulare riconfigurabile	Valorizzare le competenze linguistiche, promuovere lettura e scrittura, promuovere l'inclusione e la personalizzazione della didattica, sviluppare automatismi e competenze, promuovere life skills
Spazio per la creatività digitale - Scuola Secondaria di Primo Grado Giuliano Teatino	1	Notebooks, set tavolette grafiche e dispositivi digitali per la creatività e l'arte digitale, kit pod-caster, dispositivi digitali per il making musicale e kit studio di registrazione virtuale	Arredi costituiti da banchi e sedie innovativi di tipo modulare riconfigurabile	Sviluppare le competenze digitali, promuovere l'inclusione e la personalizzazione della didattica, sviluppare le capacità di problem solving, problem posing e decision making, promuovere life skills
Aula fissa - classi terze con corner STEM - Scuola Secondaria di Primo Grado Giuliano Teatino	1	kit/classroom pack per lo studio interattivo delle STEM, notebooks, stampante 3D	Arredi costituiti da banchi e sedie innovativi di tipo modulare riconfigurabile	Potenziare apprendimento delle STEAM, sviluppare le competenze digitali, sviluppare le capacità di problem solving, problem posing e decision making, promuovere lo sviluppo delle life skills
Spazio STEM - Scuola Primaria di Miglianico	1	kit per lo studio interattivo delle STEM, monitor interattivo, pc portatili notebook e dispositivi per la carica rapida, tavolette grafiche, "cubi" per la realtà aumentata	Arredi costituiti da banchi e sedie innovativi di tipo modulare riconfigurabile	Potenziare apprendimento delle STEM, sviluppare le competenze digitali, sviluppare le capacità di problem solving, problem posing e decision making, promuovere lo sviluppo delle life skills
Aula-laboratorio musicale e linguistico - Scuola Primaria di Miglianico	1	Dispositivi per lo studio delle lingue, kit per il making musicale (con microfoni panoramici, kit digitali midi, kit podcaster e strumenti di registrazione/riproduzione digitale audio)	Arredi costituiti da set banchi e sedie innovativi di tipo modulare riconfigurabile	Sviluppare le competenze digitali, valorizzare e potenziare le competenze linguistiche, sviluppare le capacità di problem solving, problem posing e decision making, promuovere life skills

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Spazio interattivo multimediale - Scuola Primaria di Miglianico	1	Pc portatili notebook, fun table interattivi e strumenti software (interattivi e orientati alla didattica inclusiva e per gli alunni con Bisogni Educativi Speciali)	Arredi costituiti da arredi morbidi e set banchi e sedie innovativi di tipo modulare riconfigurabile	Promuovere l'inclusione e la personalizzazione della didattica sviluppare automatismi e competenze promuovere lo sviluppo delle life skills
Aula-laboratorio di lettura e scrittura creativa - Scuola Primaria di Miglianico	1	Dispositivi digitali e software per biblioteca virtuale con piattaforma di prestiti digitali, ebook reader, notebooks	Arredi costituiti da arredi morbidi e set banchi e sedie innovativi di tipo modulare riconfigurabile	Valorizzare le competenze linguistiche, promuovere lettura e scrittura, promuovere l'inclusione e la personalizzazione della didattica, svilupp. automatismi e competenze, promuovere life skills
Aula fissa - classi quarte con corner per il potenziamento delle discipline STEM - Scuola Primaria Miglianico	2	kit STEM per lo studio pratico delle scienze matematica e tecnologia, kit tematici di scienze, digitali o in realtà aumentata e tablet	Arredi costituiti da banchi e sedie innovativi di tipo modulare riconfigurabile	Potenziare apprendimento delle STEM, sviluppare le competenze digitali, sviluppare le capacità di problem solving, problem posing e decision making, promuovere life skills
Spazio per il making e la creatività digitale - Scuole Primarie di Giuliano Teatino ed Ari	2	schermo interattivo touchscreen notebooks e tablet per stimolare la creatività digitale degli alunni e promuovere attività legate al coding e alla creazione di prodotti digitali	Arredi costituiti da banchi e sedie innovativi di tipo modulare riconfigurabile	Sviluppare competenze digitali, attraverso attività di laboratorio, promuovere l'inclusione e la personalizzazione della didattica sviluppare automatismi e competenze promuovere sviluppo life skills

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

Le nostre scuole saranno dotate di spazi innovativi e modulari dove sviluppare il punto d'incontro tra manualità, artigianato, creatività e tecnologie. In questa visione, le tecnologie diventeranno una sorta di "tappeto digitale" in cui la fantasia e il fare si incontrano, coniugando tradizione e futuro, recuperando pratiche ed innovandole. Scenari didattici costruiti attorno a robotica ed elettronica educativa, logica e pensiero computazionale, artefatti manuali e digitali, serious play e storytelling troveranno la loro sede naturale in questi spazi in un'ottica di costruzione di apprendimenti trasversali. La mobilità e flessibilità delle aule, unite alle nostre tecnologie acquisite, ci permetterà di promuovere e sviluppare la didattica esperienziale e attività cooperative in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo, per potenziare all'interno di ciascuna aula il problem posing e il problem solving. Il "making e il tinkering" rappresentano una nuova frontiera di sperimentazione didattica: la possibilità di realizzare oggetti concreti concepiti dagli studenti apre nuove opportunità per interessarli e aumentare la motivazione allo studio. Ad esempio, in un laboratorio di story-telling integrato con la stampa 3D, gli alunni possono creare i personaggi delle loro storie per allestire scenari e raccontarle. Essendo il nostro Istituto distribuito su più plessi, la possibilità di interconnessione tra le classi offre la possibilità di lavorare a classi virtualmente "aperte" portando avanti progetti comuni di Istituto e non. L'attivazione di una Biblioteca scolastica e l'impiego di nuove tecnologie, come la realtà aumentata, permetteranno agli studenti di accedere a nuove informazioni e apprendere in modi inediti, nonché fare esperienza della lettura immersiva partecipando attivamente alle vicende lette. Nella nuova biblioteca virtuale, gli alunni, grazie agli ebook reader, potranno scaricare e leggere autonomamente e più agevolmente libri, secondo le proprie esigenze, sfruttando le tante funzionalità del dispositivo e attingendo ad un più ampio bacino letterario. La didattica curricolare si orienterà, inoltre, verso lo sviluppo di competenze non solo tecnologiche e operative, ma anche logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative, affinché i nostri studenti possano diventare "consumatori critici" e "produttori" di contenuti e architetture digitali.

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

Il progetto facilita l'autodeterminazione e costituisce un contesto privilegiato per l'inclusione contribuendo a superare i divari di genere, gli svantaggi di tipo socioeconomico, linguistico e culturale potenziando le competenze degli alunni e coinvolgendoli maggiormente, così da prevenire l'insuccesso scolastico. La "Scuola 4.0" promuove pedagogie innovative e le metodologie didattiche connesse, oltre a realizzare ambienti di apprendimento ibridi, come lo spazio per il making e la creatività digitale; gli alunni con difficoltà nell'apprendimento si potrebbero rivelare abili nelle attività proposte e sperimentare un successo che solitamente non riescono a raggiungere. Le aule digitalizzate, i laboratori e in particolare quelli STEM, sono utili per diffondere maggiormente la cultura scientifica e tecnologica e per orientare di più gli alunni verso queste discipline e questi percorsi di studio, superando stereotipi e pregiudizi, soprattutto per le bambine e le ragazze.

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 stato definito dal Dirigente scolastico che, insieme al referente di progetto, ha individuato il gruppo di lavoro composto da figure professionali ritenute indispensabili: i collaboratori del dirigente, le funzioni strumentali e l'animatore digitale. Ciascun componente del team ha ricevuto incarico con definizione puntuale dei compiti e le responsabilità connesse. Il gruppo di progettazione alternerà riunioni in presenza calendarizzate a coordinamenti puntuali anche mediante strumenti asincroni a distanza garantiti dalle tecnologie di file-sharing sulla piattaforma cloud in uso della scuola (G-Drive). Per quanto riguarda le infrastrutture di progetto, ovvero gli strumenti necessari all'organizzazione e alla gestione delle attività come luoghi di lavoro, esse fondamentalmente consisteranno in documenti di testo condivisi (G documenti), fogli di lavoro condivisi (G Fogli), videoconferenze e un puntuale calendario cloud collegato agli account istituzionali.

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

L'animatore digitale d'Ist. organizzerà per i docenti corsi di formazione specifici finalizzati alla transizione digitale per la creazione di nuovi ambienti di apprendimento. I percorsi formativi mireranno alla realizzazione di una cultura digitale condivisa, che coinvolga non solo docenti e studenti ma anche l'amm.ne scol. e le famiglie. L'offerta formativa si completerà con proposte didattico-metodologiche innovative da diffondere all'interno della scuola orientate al miglioramento della didattica curricolare. I docenti elaboreranno un project work disciplinare o trasversale da sperimentare nelle classi utilizzando gli ambienti di apprendim. realizzati. Le attività realizzate e documentate formeranno un archivio digitale interattivo finalizzato alla disseminazione delle buone pratiche con tutta la comunità scolastica interna. La facilità dei collegamenti telematici consentirà scambi di tali pratiche con altre comunità scolastiche a livello naz. e internaz. (Erasmus E-twinning)

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	438

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	14	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%		76.658,80 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		21.902,51 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		0,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		10.951,25 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			109.512,56 €	

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

27/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.