



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

I.C. "AMERIGO VESPUCCI"

### Codice meccanografico

VVIC82600R

### Città

VIBO VALENTIA

### Provincia

VIBO VALENTIA

## Legale Rappresentante

### Nome

giuseppe

### Cognome

sangeniti

### Codice fiscale

SNGGPP87L25F537R

### Email

giuseppesangeniti@gmail.com

### Telefono

3331681727

## Referente del progetto

### Nome

Andrea

### Cognome

Mamone

### Email

andreamamone@alice.it

### Telefono

3392379120

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

D44D22004580006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-11379

#### Titolo progetto

Nuovi scenari di apprendimento 4.0

#### Descrizione progetto

La proposta progettuale che si intende realizzare sarà, causa forza maggiore, fortemente condizionata dai lavori, ancora in corso, di manutenzione e messa in sicurezza che interessano il plesso centrale della scuola secondaria di I grado e prossimamente altri plessi dell'intero Istituto. Inoltre risultano non agibili, quindi impossibile intervenire all'interno al momento, due plessi (Portosalvo e Presterà) della scuola primaria. Il progetto perciò riguarderà principalmente le aule della scuola secondaria di I grado, compatibilmente con lo stato dei lavori e alcune aule della scuola primaria. Partendo dall'analisi delle risorse disponibili e degli spazi presenti in ogni plesso, la proposta progettuale intende potenziare quanto già presente e dotare allo stesso tempo, tenuto conto delle risorse economiche disponibili, nuova linfa in termini di ambienti di apprendimento e strumenti tecnologici per ogni articolazione dell'Istituto. Traghetta la scuola all'innovazione attraverso una visione educativa ambiziosa ma realisticamente realizzabile, coinvolgere i principali attori interessati nello sviluppo delle tecnologie della comunicazione e dell'informazione, concentrarsi su pratiche pedagogiche avanzate che sappiano supportare l'acquisizione da parte degli studenti delle competenze del 21° secolo rappresentano le rotte da seguire per tutta la comunità educante. Dal punto di vista architettonico-ambientale, dovranno quindi possedere i giusti requisiti di gradevolezza acustica, olfattiva, visiva e termo igrometrica (temperatura, umidità dell'aria). Rivestimenti e finiture offriranno molte opportunità per realizzare ambienti capaci di parlare alla sensorialità. L'obiettivo è quello di dotare tutti i plessi di ambienti moderni di apprendimento in grado di supportare le diverse esigenze di insegnamento e apprendimento, venire incontro alle esigenze formative della scuola e dei suoi studenti e massimizzare l'uso e la gestione dello spazio e delle risorse per ottenere il massimo in termini di efficacia ed efficienza dell'azione didattica. Si metterà in campo quindi un sistema ibrido sfruttando altresì le possibilità offerte dalla didattica immersiva e dalla realtà aumentata. Abbracciando i 7 principi dell'apprendimento OCSE, la finalità è quella di favorire la natura sociale dell'apprendimento, la motivazione ad apprendere, l'armonizzazione degli stili di apprendimento, l'interdisciplinarietà e la partecipazione attiva degli studenti. I nuovi ambienti di apprendimento saranno al centro di un processo di innovazione degli elementi basilari dell'ambiente di apprendimento e delle dinamiche di apprendimento sottese ad essi. In sostanza il progetto mira a realizzare e a potenziare nuove o le esistenti aule tematiche, sia in termini di arredi flessibili sia in termini di dispositivi digitali, soprattutto per la secondaria di primo grado. Nella scuola primaria gli arredi si sposteranno con il curriculum trasversale d'istituto che già dalla primaria sarà oggetto di una attenta rivisitazione. Le aule destinatarie dell'intervento saranno dotate di banchi modulabili in modo da poter essere usati sia singolarmente, sia uniti l'un l'altro per lavori di gruppo favorendo i movimenti dell'insegnante e l'interazione in forma più esplicita e diretta con gli studenti. Si potenzierà la presenza di device digitali all'interno delle aule e di colonne e carrelli intesi come postazioni per ricarica e laboratori linguistici digitali,

#### Data inizio progetto prevista

01/03/2023

#### 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.).**

La proposta progettuale che si intende realizzare sarà, causa forza maggiore, fortemente condizionata dai lavori, ancora in corso, di manutenzione e messa in sicurezza che interessano il plesso centrale della scuola secondaria di I grado e prossimamente altri plessi dell'intero Istituto. Inoltre risultano non agibili, quindi impossibile intervenire all'interno al momento, due plessi (Portosalvo e Presterà) della scuola primaria. Il progetto perciò mira a costruire ambienti di apprendimento innovativi con strumentazioni tecnologiche finalizzate a migliorare e implementare gli approcci metodologici-didattici per ampliare la nostra proposta formativa organizzando le aule, della scuola primaria e secondaria, come un ambiente scolastico in cui le tecnologie utilizzate possano aiutare a produrre conoscenze e competenze trasversali. Partendo dall'analisi delle risorse disponibili e degli spazi presenti in ogni plesso, la proposta progettuale intende incidere su di nuova organizzazione spaziale delle aule in ambienti di apprendimento multimediali per migliorare il livello di apprendimento nelle diverse discipline di studio e garantire a tutti pari opportunità di sviluppo delle capacità e potenzialità. Traghetta la scuola all'innovazione attraverso una visione educativa ambiziosa ma realisticamente realizzabile, coinvolgere i principali attori interessati nello sviluppo delle tecnologie della comunicazione e dell'informazione, concentrarsi su pratiche pedagogiche avanzate che sappiano supportare l'acquisizione da parte degli studenti delle competenze del 21° secolo rappresentano le rotte da seguire per tutta la comunità educante. L'obiettivo è quello di dotare tutti i plessi di ambienti moderni di apprendimento in grado di supportare le diverse esigenze di insegnamento e apprendimento, venire incontro alle esigenze formative della scuola e dei suoi studenti e massimizzare l'uso e la gestione dello spazio e delle risorse per ottenere il massimo in termini di efficacia ed efficienza dell'azione didattica. Si metterà in campo quindi un sistema ibrido finalizzato a rafforzare le competenze di base sviluppando linguaggi alternativi attraverso varie metodologie quali il cooperative learning, la flipped classroom, il debating, il project based learning. Abbracciando i 7 principi dell'apprendimento OCSE, i nuovi ambienti di apprendimento saranno al centro di un processo di innovazione degli elementi basilari del processo di apprendimento e del curriculum d'istituto.

## 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.**

La proposta progettuale si muove verso una soluzione ibrida. L'idea di fondo è quella di garantire il più alto grado di flessibilità. Deve essere il più versatile possibile sia per adeguarsi alle necessità della specifica disciplina cui sarà dedicata l'aula, sia per consentire l'attuazione del più alto numero di metodi didattici. Le aule verranno comunque concepite come laboratori scientifici, la configurazione tradizionale delle aule secondo la quale a ogni classe è attribuito uno spazio aula in cui gli studenti vivono la maggior parte del tempo scuola mentre i docenti girano da una classe all'altra non verrà completamente messa da parte, ma allo stesso tempo si cercherà di rendere le aule maggiormente funzionali alle discipline che vi si insegneranno per cui saranno riprogettate e allestite con un setting funzionale agli ambiti disciplinari. Ridisegnare un'aula finora pensata per una didattica erogativa e frontale, prevedendo altresì spazi diversificati per condividere eventi e presentazioni in plenaria; luoghi per attività non strutturate e per l'apprendimento individuale/informale che favoriscano la condivisione delle informazioni e stimolino lo sviluppo delle capacità comunicative; Il progetto ha pensato di ridisegnare gli arredi e gli spazi delle aule, dove l'insegnante non si limita più a parlare ex cathedra, ma cambiando la morfologia delle attrezzature, possiamo cambiare anche le opportunità di apprendimento avvalendosi di hardware e software. Nello specifico il progetto prevede la realizzazione di un'Aula per il potenziamento e lo studio delle discipline afferenti il Dipartimento Artistico-Espressivo, con il potenziamento di strumenti digitali e arredi per attività pratiche, Aula per il potenziamento e lo studio delle discipline afferenti il dipartimento umanistico con l'acquisto pannelli tematici, arredi innovativi, pc portatili con colonna per la ricarica e kit per una redazione multimediale, aule della scuola primaria dotate di digital board e Kit per la creatività digitale, making e il tinkering, ambienti di apprendimento connesso in rete, con monitor touch su carrello, sistema audio e dispositivi personali con scrittura naturale e carrello mobile; Stampante 3D e sistema videoconferenza, aule per lo studio delle STEM nella scuola primaria con kit specifici, aule per il potenziamento della competenza linguistica e scientifica attraverso un laboratorio linguistico e scientifico.

**Sulla base di quanto indicato nel Piano "Scuola 4.0", l'istituzione scolastica ha stabilito di adottare un sistema basato su**

- Aule "fisse" assegnate a ciascuna classe per l'intera durata dell'anno scolastico
- Ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, con rotazione delle classi
- Ibrido (entrambe le soluzioni precedenti)

**Tipologia, numero e descrizione degli ambienti che saranno realizzati (il totale del numero degli ambienti deve essere almeno pari al valore target assegnato; inserire una riga per ciascun ambiente previsto; nel caso di ambienti con le stesse caratteristiche, indicare il numero complessivo previsto)**

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula orchestra (scuola secondaria di I grado)	1	software di scrittura musicale e n. 1 digital board con carrello		L'ambiente permetterà la produzione e l'analisi di video e la produzione di tracce musicali (la scuola ha un indirizzo musicale), partecipando attivamente all'esperienza musicale.
Aula per il potenziamento e lo studio delle discipline afferenti il dipartimento artistico Scuola Secondaria di I grado	1	visori (adattatori) n.1 stampante 3D;	cavalletti per il disegno grafico	In quest'aula si fabbricheranno oggetti fisici, lavori digitali per fare in modo che quanto appreso sui libri di testo possa essere sperimentato e approfondito in un'ottica 3D

<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 potenziamento dipartimento umanistico scuola secondaria	2	(per ogni ambiente) chrome book con colonna per la ricarica e marker immersivi;	Librerie, sedute innovative	Nell'Aula dei Linguaggi si installeranno pareti strutturate, ambienti per la lettura, per la realizzazione di momenti di lettura, riflessione
Aula Innovativa 4.0 (primaria De Maria)	3	n. 1 Digital Board con carrello; e web cam	sedute innovative	La Digital Board in aula permette di integrare diversi linguaggi (orale e scritto, iconico, multimediale, ecc.) e consente di manipolare gli oggetti di apprendimento,
Aula Innovativa 4.0 (primaria Presterà)	2	tablet con carrello ricarica + kit per la creatività digitale making e il tinkering	0	Valorizzare un apprendimento attivo, critico e collaborativo degli studenti, migliorare l'interazione con i docenti, l'inclusione e la personalizzazione della didattica
Aula Innovativa 4.0 (primaria Portosalvo)	1	1 monitor touch su carrello, chrome book con carrello ricarica	0	Valorizzare un apprendimento attivo, critico e collaborativo degli studenti, migliorare l'interazione con i docenti, l'inclusione e la personalizzazione della didattica
Aula Innovativa 4.0 (primaria Portosalvo)	1	n. 1 Digital Board con carrello	0	Potenziare le competenze e amplificare l'esperienza dell'apprendimento con immagini, video, suoni, link, animazioni e nuove metodologie
Aula Innovativa 4.0 (primaria Longobardi)	1	n. 1 Digital Board con carrello	0	Potenziare le competenze e amplificare l'esperienza dell'apprendimento con immagini, video, suoni, link, animazioni e nuove metodologie
Aula Innovativa 4.0 (primaria Bivona)	2	n. 1 Digital Board con carrello	Tavoli arco con modulo centrale e powerbar con prese 220V + prese USB	Potenziare le competenze e amplificare l'esperienza dell'apprendimento con immagini, video, suoni, link, animazioni e nuove metodologie
Aula Innovativa 4.0 (primaria Bivona)	1	tablet con carrello ricarica + kit per la creatività digitale making e il tinkering	0	Potenziare le competenze e amplificare l'esperienza dell'apprendimento con immagini, video, suoni, link,

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				animazioni e nuove metodologie
Aula potenziamento STEM Secondaria	1	Laboratorio scientifico mobile, tablet con carrello di ricarica	0	I laboratori mobili sono un sistema innovativo per le esperienze di base di attività scientifiche di fisica, chimica, biologia e anatomia
Aula STEM primaria De Maria-Presterà	2	Chrome book con carrello, kit sensori tinkering programmabili, lego spike,	0	Nell'aula di robotica si eserciteranno le competenze di problem solving, il pensiero computazionali. Si svolgeranno gare e programmazioni di robot fisici e la realizzazione di attività di tinkering
Aula potenziamento dipartimento linguistico (secondaria)	1	Software Linguistico Opedia Lingue e Cloud, dispositivi mobili Windows-Android-IOS in rete wi-fi, Carrello metallico di ricarica con apertura dall'alto, Vano modulare per Tablet, Notebook e cuffie	Tavoli arco con modulo centrale e powerbar con prese 220V + prese USB	L'aula è finalizzata ad attività laboratoriali per il consolidamento delle competenze linguistiche attraverso esercizi di listening e reading
Aula Agorà (scuola secondaria)	2	Pc fissi per ogni aula	Elementi modulari quadrati e rettangolari, in più dimensioni, realizzano composizioni a gradoni.	L'aula è pensata come uno spazio multifunzione dove è possibile sperimentare spazi e modi di flessibilità didattica, seguire percorsi di apprendimento di debate e di teatro
Aula redazione multimediale	1	1 monitor touch con carrello, tavolo attrezzatura e regia; scenografia; luci; microfoni; videocamere motorizzate controllate dalla regia;	Arredi flessibili e modulari per la realizzazione di una redazione giornalistica	Il laboratorio giornalistico si configura come ambiente sensibile alle differenze individuali incoraggiando un apprendimento cooperativo propriamente organizzato.
Aula AR	2	Marker di realtà aumentata (volantini, quadri, immagini su muro) basati su un tracking di immagini da utilizzare con lo smartphone attraverso appositi software didattici	0	La realtà virtuale permette di creare una stimolazione multi-sensoriale interattiva, con un elevato realismo combinato ad un controllo degli stimoli forniti e dei livelli di intensità percettiva
Aula AR (secondaria)	1	visori con tecnologia class VR con licenza class VR per 3 anni comprensivi di hardware e	0	La realtà virtuale ci trasporta in un mondo digitale separata dall'aula fisica in cui ci troviamo

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		software per l'implementazione di realtà virtuale, aumentata nella classe		
Laboratorio STEM Secondaria	1	Piattaforma Arduino	Tavoli arco con modulo centrale e powerbar con prese 220V + prese USB	Per lo sviluppo di prodotti IoT al fine di facilitare una giusta combinazione fra tecnologia e progettazione
Aula STEAM secondaria	1	Laboratorio robotica mobile	0	Nell'aula di robotica si eserciteranno le competenze di problem solving, il pensiero computazionali. Si svolgeranno gare e programmazioni di robot fisici e la realizzazione di attività di tinkering

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

All'interno delle varie articolazioni collegiali si assumeranno decisioni comuni che poi fungeranno da indicazioni generali per tutte le attività dell'anno. Il processo di formazione per gli insegnanti e di trasformazione nel modo di concepire le nuove aule laboratorio sarà scandito in 4 livelli di implementazione, secondo il modello pedagogico «SAMR»: Sostituzione: introduzione della tecnologia in attività già praticabili senza cambiamenti; Aumento: la tecnologia diventa strumento efficace per eseguire le operazioni più comuni; Modifica: la tecnologia consente di ridisegnare in modo significativo la medesima attività (questo è il primo passo per trasformare l'aula e l'apprendimento); Ridefinizione: la tecnologia permette di fare ciò che prima non era possibile. In tutto ciò sarà necessario altresì confrontarsi su una diversa cultura di valutazione e su un genere di organizzazione che va a scardinare tradizioni e abitudini consolidate. Si intende promuovere l'apprendimento attivo con una pluralità di percorsi e approcci, un apprendimento collaborativo con una maggiore interazione sociale studenti/docenti, una maggiore motivazione ad apprendere, un maggior grado di inclusione e di esperienze di apprendimento fra pari, problem solving e co-progettazione. Ciò facendo si intende consolidare abilità cognitive e metacognitive (pensiero critico, pensiero creativo, imparare ad imparare e autoregolazione), abilità sociali ed emotive (empatia, autoefficacia, responsabilità e collaborazione), abilità pratiche e fisiche (uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale). L'obiettivo dell'intervento è creare degli ambienti digitali di apprendimento, spazi virtuali costituiti da diversi strumenti e contenuti condivisi dal docente e dagli studenti. Agli studenti e ai docenti vengono quindi richiesti competenze digitali, competenze di autonomia e di autoregolazione, competenze emotive e sociali. Dal punto di vista pedagogico si è posta particolare attenzione al tema dell'apprendimento cooperativo e quindi centrato su metodologie didattiche di tipo laboratoriale: una progettazione per competenze supporta il lavoro di docenti e studenti, consentendo anche scambi interdisciplinari. La creazione di questi nuovi ambienti favorirà un apprendimento e un atteggiamento costruttivista del fare conoscenza: si inserirà l'apprendimento all'interno di contesti realistici e rilevanti, con un maggiore senso di responsabilità nel processo di apprendimento.

### **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.**

Attraverso la transizione dalla didattica tradizionale a nuove metodologie di insegnamento, attraverso la riprogettazione e la realizzazione di nuovi ambienti, si realizza una scuola maggiormente inclusiva. Avere ambienti di apprendimento in cui stare bene, pedagogicamente progettati, belli e con arredi flessibili rispondenti alle esigenze didattiche ed educative, in modo che ogni studente si senta riconosciuto, sostenuto, apprezzato e valorizzato, migliora lo studio e le prestazioni scolastiche. Con una nuova organizzazione degli ambienti di apprendimento la scuola viene concepita come terzo maestro in quanto sono l'ambiente, la sua struttura e le sue caratteristiche ad aiutare gli allievi a strutturare le loro modalità di comportamento, infatti un luogo formativo deve essere organizzato in modo tale che sia la presenza stessa delle persone, oggetti, strumenti a suggerire un repertorio di azioni e a facilitare i processi di apprendimento.

### **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 sarà costituito dal DSGA che curerà le relazioni con la segreteria amministrativa, dal DS che si occuperà di coordinare l'azione didattica e di integrare i nuovi spazi all'interno della progettazione didattica, dall'Animatore Digitale e dal team dell'innovazione che cureranno la valutazione di impatti, produrranno una analisi delle criticità e dei bisogni, dalle funzioni strumentali al PTOF che si occuperanno della valutazione di impatto, produrranno una analisi delle criticità e dei bisogni, coordineranno la formazione e la curvatura metodologica dei plessi interessati dall'intervento e dai coordinatori di dipartimento che filtreranno le varie esigenze e proposte maturate all'interno dei diversi dipartimenti curando gli aspetti metodologici. Il gruppo verrà altresì integrato con ulteriori figure che dovessero rendersi necessarie (progettista e collaudatore) e reclutati attraverso appositi avvisi.

### **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**

Nella transizione verso questo tipo di didattica innovativa e utilizzo di arredi e spazi, fondamentale sarà il ruolo e il sostegno offerto dall'Equipe formativa territoriale, dal team digitale. I docenti saranno guidati nella realizzazione di soluzioni per la creazione di ambienti digitali con metodologie innovative e sostenibili. Si esploreranno nuovi modelli organizzativi finalizzati a realizzare l'innovazione metodologico-didattica, progetti di didattica digitale e condivisione di buone pratiche. In particolare la formazione del personale punterà all'uso efficace e pedagogico di strumenti di realtà virtuale (visori e marker), ambienti capaci di sfruttare le potenzialità della piattaforma G-suite, tecnologia class VR e creazione di contenuti digitali autoprodotti. Attraverso poi l'approfondimento delle principali metodologie quali la Gamification, l'Inquiry, lo Storytelling, il Tinkering, l'Hackathon i docenti saranno accompagnati all'interno di specifici percorsi.

## 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	300

## 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	21	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%		135.352,87 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		16.000,00 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		9.000,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		10.000,00 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				170.352,87 €

## 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**

24/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.