



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. LOGRATO

Codice meccanografico

BSIC85900R

Città

LOGRATO

Provincia

BRESCIA

Legale Rappresentante

Nome

DEA

Cognome

ANTONELLI

Codice fiscale

NTNDEA70L45L219R

Email

bsic85900r@istruzione.it

Telefono

0309973712

Referente del progetto

Nome

Valeria

Cognome

Pavanello

Informazioni progetto

Codice CUP

G74D22006520006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-14223

Titolo progetto

Digital School

Descrizione progetto

L'Istituto Comprensivo di Lograto è costituito da tre plessi di scuole primarie per un totale di 397 alunni (Lograto 202, Berlingo 128, Maclodio 67) e due plessi di scuole secondarie per un totale di 309 alunni (Lograto 191, Berlingo 118). Le classi che saranno trasformate in ambienti di apprendimento innovativi grazie alla scuola 4.0 saranno n. 20 e si stima un valore programmato annuale di alunni e docenti pari a 400 che effettueranno il primo accesso ai servizi. L'IC di Lograto nel tempo ha già avviato percorsi di innovazione metodologico didattica attraverso l'integrazione della tecnologia in spazi innovativi specialmente nella scuola secondaria di I grado dove sono stati realizzati PON SMART CLASS, inoltre tutta la scuola è dotata di cablaggio e wifi ottenuta con un intervento dell'ente locale, per permettere una diffusa integrazione delle competenze digitali (Digcomp2.2) all'interno del curriculum sia della scuola primaria che della scuola secondaria di I grado. La progettazione partecipata con tutto il collegio docenti attraverso questionari ha evidenziato l'esigenza di realizzare ambienti di apprendimento dedicati per dipartimento con rotazione degli alunni nella scuola secondaria di I grado considerata l'età e l'evoluzione cognitiva degli alunni. Per le due scuole primarie, invece, l'esigenza di integrare gli spazi assegnati in certe ore della giornata a ciascuna classe con ambienti dedicati all'esplorazione e alla partecipazione. L'obiettivo primario sarà quello di realizzare ambienti di apprendimento che possano fondere le potenzialità educative e didattiche degli spazi fisici concepiti in modo innovativo con gli ambienti digitali. I luoghi di apprendimento oggetto di intervento saranno progettati per assicurare il comfort, l'accesso e la sicurezza; supporteranno l'esigenza dell'insegnamento-apprendimento attraverso la massimizzazione del loro uso e gestione, per raggiungere gli obiettivi educativi previsti anche in un curriculum integrato con competenze digitali. Come auspicato dalle Conclusioni del Consiglio Europeo sull'istruzione digitale nella società della conoscenza europea 2020, la scuola si avvarrà della ricerca in particolare delle indicazioni del Future Classroom European SchoolNet e del progetto INDIRE "modello 1+4 spazi educativi" per la realizzazione del design innovativo. Nelle sedi delle scuole primarie si realizzeranno ambienti complementari agli ambienti della didattica quotidiana come l'area della comunicazione, lo spazio informale, l'area individuale e l'area per l'esplorazione, con arredi modulari flessibili per una rapida riconfigurazione dello spazio di apprendimento, con monitor interattivi intelligenti, dispositivi digitali per gruppi di studenti, pareti interattive abilitanti ai contenuti digitali e strumenti tecnologici posizionati su strutture fisiche. Nelle scuole secondarie di I grado il design degli ambienti sarà caratterizzato dalla mobilità e flessibilità, per ottenere una rapida riconfigurazione sulla base delle attività didattiche disciplinari, con più schermi digitali e dispositivi individuali degli studenti, con tecnologie digitali per la promozione alla lettura e scrittura, lo studio delle STEM e per la creatività digitale, con pareti interattive abilitanti ai contenuti digitali e strumenti tecnologici posizionati su strutture fisiche.

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.).

Berlingo primaria: 1 aula con monitor TV e 9 con LIM . Tutte le aule hanno notebook docente, collegati alla stampante, connessione wifi o cavo, banchi singoli, cattedra, armadi e lavagna in ardesia. Nell'aula polifunzionale c'è 1 videoproiettore con telo, sedie e tavolo rettangolare per conferenze. Nell'aula informatica ci sono 16 pc fissi, una LIM e stampante, postazioni con banchi singoli. Nell'aula di immagine ci sono armadi, carrello per pitture e tavoli doppi. Lograto primaria: un'aula con LIM e una con monitor; tre aule con display interattivo. Tutte con notebook per docente e connessione wifi e cavo. Nelle altre banchi singoli; due delle tre aule hanno la cattedra; in tutte armadi, lavagna bianca e un PC fisso per il docente, collegato in rete con una stampante laser multifunzione. Un'aula ha 1 pc fisso per il docente, pc fissi per gli alunni, un monitor, connessione wifi e cavo, una stampante. Maclodio primaria: tutte le aule con LIM e pc fisso docente con connessione internet tramite cavo; la connessione wifi è presente solo in due aule. In 2 aule ci sono banchi singoli e cattedra, armadi e stampante/scanner. Un'aula è dotata di pc fisso per il docente, collegato in rete con una stampante laser multifunzione, pc fissi per gli alunni, connessione wifi e cavo, una stampante. Berlingo secondaria: 3 aule con LIM, 3 con monitor, 3 con display interattivo. Tutte hanno notebook per il docente, collegati in rete alla stampante laser multifunzione, connessione wifi e cavo. Le aule di Arte e Musica hanno banchi doppi; nelle altre si trovano banchi singoli; tutte hanno cattedra, armadi, lavagna bianca. Un'aula ha 1 pc fisso per il docente, collegato in rete con una stampante laser multifunzione, 20 pc fissi per gli alunni, un monitor, connessione wifi e cavo, una stampante laser, una stampante 3D, 10 Kit Lego Mindstorms (core set) più 7 espansioni. Nell'aula auditorium c'è un monitor. Lograto secondaria: 1 aula con LIM e 14 con monitor TV. Tutte con notebook per il docente, collegati in rete alla stampante, connessione wifi o cavo. L'aula di musica è arredata con banchi doppi; le altre hanno banchi singoli; tutte sono provviste di cattedra, lavagna bianca. Alcune hanno armadio e/o scaffalatura. Altre hanno armadi posizionati fuori dalle porte. Un'aula è dotata di 1 pc fisso per il docente, 24 pc fissi per gli alunni, 1 monitor TV, connessione con cavo, 10 Kit Lego Mindstorms (core set) più 7 espansioni. Nell'aula auditorium c'è un monitor interattivo.

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 scuola interverrà su 20 aule, cercando di creare ambienti di apprendimento connessi in rete, dotati di monitor touch a parete o su carrello, sistema audio, carrelli con dispositivi personali e postazione di ricarica, software inclusivi, sistemi di videoconferenza e pareti interattive abilitanti ai contenuti digitali. Molte aule saranno polifunzionali, così da rispondere a più necessità, ove manchino gli spazi fisici. Ci saranno aule adibite allo STEM, dotate di stampante 3D o Kit LEGO® Education e un'aula con postazione WEB TV e fotocamera. Per quanto riguarda gli ambienti, si prevedono arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a seconda dell'attività che viene svolta, tutti a basso impatto ambientale. I tavoli saranno ignifughi, ad alta resistenza chimico-fisica con sedute mobili o a slitta. Alcune aule saranno dotate di arredi morbidi, altre di tavoli STEM convertibili. Nelle aule polifunzionali sarà possibile recuperare la dimensione manipolativo -esperienziale dell'apprendimento, anche in chiave virtuale, attraverso gli strumenti digitali. Si punterà all'attivazione di conoscenze specifiche, alla risoluzione di problemi, al potenziamento delle competenze digitali, attraverso metodologie innovative che richiedono tecnologia, spazi modulari e polifunzionali riconfigurabili. La didattica sarà abilitata dalle tecnologie, per indagare e monitorare l'evoluzione dei supporti e dei dispositivi mediati i quali il web è e sarà strumento di comunicazione formativa e didattica.

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 per la multilinguistica Secondaria Lograto	2	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch, sistema audio, carrello mobile con dispositivi personali e postazione di ricarica, tavoletta grafica, parete interattiva	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Tavoli ignifughi ad alta resistenza chimico-fisica e sedie con slitta. Carrelli mobili con cassette	Attivazione di conoscenze specifiche, risoluzione di problemi, potenziamento di competenze digitali con metodologie innovative che richiedono tecnologia, spazi modulari e polifunzionali riconfigurabili
Ambiente per l'educazione al suono Secondaria Lograto	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch, sistema audio, carrello mobile con dispositivi personali e postazione di ricarica, tavoletta grafica, parete interattiva	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Tavoli ignifughi ad alta resistenza chimico-fisica e sedie con slitta. carrello mobile con cassette. Insonorizzazione.	Attivazione di competenze specifiche, potenziamento di competenze digitali attraverso software con tecnologia specifica, spazi modulari e polifunzionali riconfigurabili
Ambiente della comunicazione inclusiva	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale.	Attivazione di conoscenze, risoluzione di problemi, potenziamento di competenze

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Secondaria Lograto		touch, sistema audio, carrello mobile con dispositivi personali e postazione di ricarica, tavoletta grafica, parete interattiva	Tavoli ignifughi ad alta resistenza chimico-fisica e sedie con slitta. Carrello mobile con cassette. Sedute morbide.	digitali attraverso metodologie innovative che richiedono tecnologia, spazi modulari e polifunzionali riconfigurabili
Ambiente educazione Arte Secondaria Lograto	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch, sistema audio, carrello mobile con dispositivi personali e postazione di ricarica, tavoletta grafica, parete interattiva	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Tavoli ignifughi ad alta resistenza chimico-fisica e sedie con slitta. Carrello mobile con cassette	Attivazione di conoscenze specifiche, risoluzione di problemi, potenziamento di competenze digitali con metodologie innovative che richiedono tecnologia, spazi modulari e polifunzionali riconfigurabili
Ambiente digitalmente aumentato Secondaria Lograto	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch, sistema audio, carrello mobile con dispositivi personali e postazione di ricarica, tavoletta grafica, parete interattiva	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Tavoli ignifughi ad alta resistenza chimico-fisica e sedie con slitta. Carrello mobile con cassette	Didattica abilitata dalle tecnologie, indagare e monitorare l'evoluzione dei supporti e dei dispositivi mediati i quali il web è e sarà strumento di comunicazione formativa e didattica
Ambiente della comunicazione inclusiva secondaria Berlingo	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch, sistema audio, carrello con dispositivi personali e postazioni di ricarica, parete interattiva	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Tavoli ignifughi ad alta resistenza chimico-fisica e sedute mobili	Attivazione di conoscenze, risoluzione di problemi, potenziamento di competenze digitali attraverso metodologie innovative che richiedono tecnologia, spazi modulari e polifunzionali riconfigurabili
Ambiente Coding e STEM Secondaria Berlingo	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch, sistema audio e carrello con dispositivi personali e postazione di ricarica. Sistema videoconferenza e pareti interattive	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Tavoli ignifughi ad alta resistenza chimico-fisica e sedute mobili. Carrello mobile con vassoi per attività STEM	Attivazione di conoscenze, risoluzione di problemi, potenziamento di competenze digitali con metodologie innovative che richiedono tecnologia, spazi modulari e polifunzionali riconfigurabili
Ambiente per l'educazione al suono Secondaria Berlingo	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch, sistema audio, carrello con dispositivi	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Tavoli ignifughi ad alta resistenza chimico-fisica e	Attivazione di conoscenze, risoluzione di problemi, potenziamento di competenze digitali attraverso metodologie innovative che richiedono

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		personali e postazione di ricarica. Mixer da 12 canali	sedute mobili	tecnologia, spazi modulari e polifunzionali riconfigurabili
Ambiente per la creatività Secondaria Berlingo	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch, sistema audio, carrello con dispositivi personali e postazione di ricarica. Postazione WEB TV + fotocamera	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Tavoli ignifughi ad alta resistenza chimico-fisica e sedute mobili. Carrello con cassette	Attivazione di conoscenze, risoluzione di problemi, potenziamento di competenze digitali attraverso metodologie innovative che richiedono tecnologia, spazi modulari e polifunzionali riconfigurabili
Ambiente Polifunzionale Primaria Lograto	1	Ambiente appr. connesso in rete, monitor touch su carrello, sistema audio e carrello con dispos. personali e postazione di ricarica. Software inclusivo e sistema videoconf. Pareti con contenuti digitali	Arredi flessibili e modulari a basso impatto ambientale. Cattedra mobile adatta per insegnamento seduto o in piedi, tavoli ignifughi e ad alta resistenza chimico-fisica. Sedie con slitta.	Luogo polifunzionale, in cui è possibile recuperare la dimensione manipolativo - esperienziale dell'apprendimento anche in chiave virtuale attraverso gli strumenti digitali
Ambiente per la comunicazione inclusiva Primaria Lograto	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch, sistema audio e carrello con dispositivi personali e postazione di ricarica	Arredi flessibili e modulari a basso impatto ambientale. Cattedra mobile adatta per insegnamento seduto o in piedi, tavoli ignifughi e ad alta resistenza chimico-fisica. Sedie con slitta	Luogo polifunzionale, in cui è possibile recuperare la dimensione manipolativo - esperienziale dell'apprendimento anche in chiave virtuale attraverso gli strumenti digitali
Ambiente della sperimentazione Robotica-STEM Primaria Lograto	1	Ambiente apprendimento connesso, con monitor touch su carrello, sistema audio e carrello con dispositivi personali e postazione di ricarica, stampante 3D/Kit LEGO® Education, sistema videoconferenza	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Tavoli ignifughi ad alta resistenza chimico-fisica e sedute mobili Tavolo STEM convertibile	Attivazione di conoscenze, risoluzione di problemi, potenziamento di competenze digitali attraverso metodologie innovative che richiedono tecnologia, spazi modulari e polifunzionali riconfigurabili
Ambiente della sperimentazione Robotica-STEM- contenuti digitali Primaria Berlingo	1	Ambiente apprendimento connesso, con monitor touch su carrello, sistema audio, dispositivi personali e carrello mobile. Stampante 3D/Kit LEGO® Education e sistema videoconferenza, pareti interattive	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Tavoli ignifughi ad alta resistenza chimico-fisica e sedute mobili Tavolo STEM convertibile in base alle necessità	Attivazione di conoscenze, risoluzione di problemi, potenziamento di competenze digitali attraverso metodologie innovative che richiedono tecnologia, spazi modulari e polifunzionali riconfigurabili

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Ambiente Polifunzionale Primaria Berlingo	1	Ambiente apprendimento connesso in rete, con monitor touch su carrello, sistema audio, carrello con dispositivi personali e postazioni di ricarica, pareti interattive	Arredi flessibili e modulari. Cattedra mobile (seduto o in piedi), tavoli ignifughi ad alta resistenza chimico-fisica. Sedie con slitta. Divanetto morbido componibile, tribune per debate su ruote morbide	Luogo polifunzionale, in cui è possibile recuperare la dimensione manipolativo - esperienziale dell'apprendimento anche in chiave virtuale attraverso gli strumenti digitali
Ambiente della comunicazione inclusiva Primaria Berlingo	1	Ambiente apprendimento connesso in rete, con monitor touch su carrello, sistema audio, carrello con dispositivi personali e postazioni di ricarica, pareti interattive	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Tavoli ignifughi ad alta resistenza chimico-fisica e sedute con carrello contenitore didattico con vassoio	Attivazione di conoscenze, risoluzione di problemi, potenziamento di competenze digitali attraverso metodologie innovative che richiedono tecnologia, spazi modulari e polifunzionali riconfigurabili
Ambiente della creatività Primaria Berlingo	1	Ambiente apprendimento connesso in rete, con monitor touch su carrello, sistema audio, carrello con dispositivi personali e postazioni di ricarica, pareti interattive	Arredi flessibili e modulari. Tavoli ignifughi ad alta resistenza chimico-fisica e sedute mobili. Libreria curva modulare su ruote carrello contenitore didattico con vassoio	Luogo polifunzionale, in cui è possibile recuperare la dimensione manipolativo - esperienziale dell'apprendimento anche in chiave virtuale attraverso gli strumenti digitali
Ambiente per l'educazione all'arte e alla tecnologia Primaria Maclodio	1	Ambiente apprendimento connesso in rete, con monitor touch su carrello, sistema audio, carrello con dispositivi personali e postazioni di ricarica, pareti interattive	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Tavoli ignifughi ad alta resistenza chimico-fisica e sedute mobili	Attivazione di conoscenze specifiche, risoluzione di problemi, potenziamento di competenze digitali con metodologie innovative che richiedono tecnologia, spazi modulari polifunzionali riconfigurabili
Ambiente Polifunzionale Primaria Maclodio	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch su carrello, sistema audio e dispositivi personali con scrittura naturale e carrello mobile. Software inclusivo e sistema videoconferenza	Arredi flessibili e modulari a basso impatto ambientale. Cattedra mobile adatta per insegnamento seduto o in piedi, tavoli ignifughi e ad alta resistenza chimico-fisica. Sedie con slitta.	Percorso didattico del Problem Solving Cooperativo in presenza e online in grado di far imparare scoprendo, potenziando la creatività e il talento individuale di ciascun membro del gruppo
Ambiente della comunicazione inclusiva Primaria Maclodio	1	Ambiente apprendimento connesso in rete, con monitor touch su carrello, sistema audio,	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Tavoli ignifughi ad alta	Luogo polifunzionale, in cui è possibile recuperare la dimensione manipolativo - esperienziale

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		carrello con dispositivi personali e postazioni di ricarica, pareti interattive	resistenza chimico-fisica e sedute con slitta	dell'apprendimento anche in chiave virtuale attraverso gli strumenti digitali

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

La trasformazione degli spazi fisici e virtuali di apprendimento e tutte le dotazioni digitali saranno progettate al fine di avviare e potenziare l'innovazione della didattica per far raggiungere i traguardi delle competenze digitali in coerenza con il quadro di riferimento DigComp 2.2. L'azione delle next generation classroom, quindi, rappresenta per IC Lograto una irripetibile occasione per una nuova visione dell'impianto educativo alla luce delle indicazioni previste nel Piano d'azione per l'istruzione digitale 2021-2027, che evidenzia l'esigenza di avere un'alta qualità di istruzione digitale inclusiva e accessibile. La scuola, pertanto, avvierà una organizzazione didattica per raggiungere l'integrazione del curricolo, al fine di far acquisire agli alunni competenze digitali di cittadinanza che dovranno costituire il nucleo pedagogico trasversale tra le varie aree del sapere, in coerenza con i livelli del digcomp europeo. Il nuovo curricolo sarà sostenuto da un cambiamento nelle metodologie didattiche, che diventeranno fortemente integrate alla tecnologia, per sviluppare competenze digitali a vari livelli; il curricolo integrato con quello digitale sarà realizzato anche attraverso una importante crescita professionale dei docenti che, con una adeguata formazione, potranno utilizzare modelli educativi progettati a misura delle caratteristiche dei loro alunni. La scuola si organizzerà con gruppi di lavoro per la realizzazione di un curricolo digitale verticale e in continuità al fine di un continuo e progressivo potenziamento delle competenze digitali di cittadinanza.

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 design degli ambienti di apprendimento, incentrato su spazi abilitanti all'interazione, all'apprendimento cooperativo, alla interazione anche virtuale tra alunni e docenti, al benessere emotivo, alla personalizzazione della didattica, avranno l'impatto di consolidare le abilità cognitive e metacognitive, come ad esempio l'autoregolazione, le abilità sociali, come la responsabilità e la collaborazione e potenzieranno le abilità digitali con l'uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale inclusivi. Il gruppo classe diventerà quindi un ecosistema di interazione, di condivisione, di integrazione, attraverso un utilizzo proattivo della tecnologia per cercare di ottenere i migliori risultati di apprendimento per tutti gli alunni e per superare i divari di genere.

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 composto dalla Dirigente scolastica, dall'animatore digitale, dalle referenti di plesso, dalle collaboratrici della DS e da alcuni docenti individuati in base alle competenze. Dopo aver preso parte ad una serie di incontri di formazione, il gruppo si è interrogato in merito agli spazi su cui agire e sulle reali necessità dei singoli plessi. Dopo una ricognizione degli spazi di apprendimento esistenti, degli arredi, delle attrezzature e dispositivi già in possesso della scuola, che saranno integrati con i nuovi ambienti, dei bisogni (tramite un questionario) e delle finalità a cui l'Istituto punta, si sono individuati gli ambienti su cui si interverrà, le dotazioni digitali di cui si avrà necessità e gli arredi che concorreranno a rendere più efficace la didattica innovativa che verrà utilizzata.

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 del personale sarà una delle azioni principali che si attiveranno come misure di accompagnamento per sostenere next generation classroom. Saranno quindi favorite e incentivate la partecipazione dei docenti alle azioni formative in presenza e online previste dai vari nuclei di supporto al PNRR e le iniziative formative disponibili sulla piattaforma Scuolafutura. Nella scuola inoltre si attiveranno comunità di buone pratiche per la costruzione in continuità di un curriculum digitale, saranno potenziati spazi di confronto e di autoriflessione della comunità dei docenti e saranno sostenuti gruppi di progettazione per un curriculum digitale per ogni ordine di scuola e i relativi processi valutativi.

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	200

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	20	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%		87.184,08 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		29.061,36 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		14.530,68 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		14.530,68 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				145.306,80 €

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

13/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.