



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.S. CASTELLI

### Codice meccanografico

BSIS037004

### Città

BRESCIA

### Provincia

BRESCIA

## Legale Rappresentante

### Nome

SIMONETTA

### Cognome

TEBALDINI

### Codice fiscale

TBLSNT64D70D940J

### Email

bsis037004@istruzione.it

### Telefono

0303700267

## Referente del progetto

### Nome

Simonetta

### Cognome

Tebaldini

### Email

bsis037004@istruzione.it

### Telefono

0303700267

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

D84D23000390001

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-22903

#### Titolo progetto

Dall'Io al Noi

#### Descrizione progetto

Con i fondi PNRR Piano Scuola 4.0 realizzeremo un cambiamento radicale: passeremo alla Didattica per Ambienti Di Apprendimento, con l'allestimento di aule e laboratori didattici per disciplina. Riorganizzeremo l'istituto in modo che siano i ragazzi di tutte le classi a spostarsi nei nuovi ambienti di ora in ora. Le aule diventeranno disciplinari consentendo ad ogni dipartimento un approccio laboratoriale, permettendo autonomia nell'apprendimento e responsabilizzi il singolo anche nella attività in team. Ogni docente ed ogni dipartimento modelleranno le aule su esigenze concrete e specifiche di insegnamento. Interverremo su 72 ambienti così da modificare la metodologia didattica implementata dall'Istituto. Il progetto sarà volto principalmente all'acquisizione di nuove tecnologie, in quanto, per gli arredi, partiremo dalle dotazioni già in essere nell'istituto. Agli arredi e ai setting di aula esistenti, andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa. La dotazione di base delle aule verrà integrata con software adatti alla creazione di contenuti digitali originali. Sostituiremo gli hot spot obsoleti per consentire un'efficienza di funzionamento necessaria visto l'ampliamento dei dispositivi che inseriremo all'interno degli ambienti di apprendimento. Tali nuovi dispositivi saranno a disposizione di studenti e docenti. Verranno allestite postazioni per la conservazione, la salvaguardia e la protezione dei dispositivi stessi e saranno dotate di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. In tutte le aule saranno poi previste dotazioni "caratterizzanti" di base, per potenziare a largo raggio le competenze disciplinari più strettamente legate alla materia che vi si svolgerà. Una predilezione particolare sarà dedicata alle dotazioni STEM e ai set di robotica educativa, che riteniamo indispensabili per sviluppare con gli studenti creatività, problem - solving e un approccio pratico ed esperienziale alla conoscenza. Le aule verranno arricchite con pannelli a stampa digitale che stimolino la curiosità dello studente, caratterizzino l'ambiente e lo rendano allo stesso tempo accogliente e immersivo. Realizzeremo la biblioteca diffusa sfruttando i luoghi comuni come atri e spazi nei corridoi che diventeranno veri e propri luoghi di apprendimento, di scambio e di interazione tra docenti e ragazzi e che potranno essere arricchiti e personalizzati dai docenti e addirittura dai ragazzi stessi. Il modello DaDa coinvolgerà tutte le classi dell'istituto e sarà pertanto necessario allestire anche altre aule a servizio delle discipline tecniche durante le ore in cui non utilizzano i laboratori. Le aule ci sono e il loro allestimento avverrà nel tempo mediante fondi dell'Istituto, altri finanziamenti nazionali e il contributo della Fondazione Castelli che da anni aiuta la scuola nell'ammodernamento delle attrezzature e dei dispositivi che gli studenti utilizzano. Gli studenti daranno il proprio contributo nella caratterizzazione dell'ambiente (ogni ambiente avrà un nome che ricordi la finalità dello stesso) mediante la produzione di pannelli da apporre alle porte.

#### 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.).**

Nel nostro istituto abbiamo 41 Digital Board, acquisite grazie al relativo progetto PON indirizzato a questo intervento, 182 device (pc portatili) che la scuola ha già acquistato grazie ai finanziamenti precedenti e che dopo il periodo emergenziale sono tornati nella loro totalità nell'istituto: in questo modo potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione. La rete d'Istituto è stata realizzata e ampliata negli anni, con fondi propri, per supportare l'attuale carico di dispositivi presenti in Istituto (circa 800 pc dislocati nelle aule e nei laboratori). Questa innovazione metodologica ci costringerà ad aggiornare gli hot spot presenti. Gli arredi a disposizione consentono lo svolgimento di una didattica flessibile e modulare. La scuola dispone attualmente di 3 stampanti 3D di cui una con taglio laser e numerosi kit di robotica interattiva acquistati con finanziamenti propri e con PON/STEM. La scuola dispone di 2 bracci robotizzati collaborativi e antropomorfi anche questi acquistati con fondi propri.

## 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.**

Realizzeremo all'interno dell'istituto 72 ambienti di apprendimento innovativi. Le aule diventeranno disciplinari, restituendo ad ogni dipartimento una dimensione laboratoriale. Ogni docente ed ogni dipartimento modelleranno le aule su esigenze concrete di insegnamento. Partendo dalle dotazioni già in essere, acquistate grazie ai fondi propri e ai finanziamenti Covid, riutilizzeremo gli arredi già presenti perché permettono la rimodulazione del setting delle aule. Acquisteremo con i fondi a disposizione: 1) armadi e arredi adatti alla realizzazione della biblioteca diffusa, allo svolgimento delle attività di debate, alla custodia e ricarica dei dispositivi d'aula; 2) pannelli e decorazioni che rendano gli ambienti immersivi; 3) dispositivi e attrezzature digitali fruibili negli ambienti d'apprendimento da studenti e docenti; 4) software dedicati e pacchetti base di dotazioni tecnologiche di indirizzo e caratterizzanti ciascun ambiente (set di robotica educativa, kit di elettronica, soluzioni STEM, strumenti per la creatività digitale, microscopi digitali, telecamere ad alta definizione, visori 3D, ecc.) selezionati, in forma condivisa dai vari dipartimenti in base alle diverse esigenze ed obiettivi curricolari. L'intento è quello di rendere la didattica più inclusiva, attrattiva, esperienziale così che lo studente diventi parte attiva dell'apprendimento. Gli studenti, oltre alle competenze proprie di ogni disciplina, acquisiranno anche la capacità di lavorare in team imparando a relazionarsi non solo con il docente ma anche con i pari.

**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.)
MATEMATICA dove ogni aula sarà identificata da un concetto cardine della matematica. Sulle porte esterne verranno apposti manifesti che ricordino brevemente i singoli concetti	12	Laptop/tablet, kit didattici, software dedicato ad integrazione della dotazione già disponibile. Hotspot, switch	Armadi, pannelli murari, adesivi, lavagne in vetro/plexiglass	Creare uno spazio polivalente, variamente riconfigurabile e con risorse digitali per l'adozione di metodologie didattiche attive cooperative, che facilitino ricerca e rielaborazione
ITALIANO 1° BIENNIO il nome di ogni ambiente ricorderà luoghi, personalità, monumenti legati alla storia e cultura bresciana. Sulle porte esterne verranno apposti manifesti che ricordino il nome	8	Laptop/tablet, kit didattici, software dedicato ad integrazione della dotazione già disponibile, lettore dvd esterno Software per storytelling Visori 3D, Hotspot, switch	Armadi, pannelli murari, adesivi, lavagne in vetro, divanetto per debate, leggio, scaffali	Creare uno spazio polivalente, variamente riconfigurabile, con risorse digitali per l'adozione di metodologie didattiche attive, cooperative e che stimolino interazione, dibattito, produzione scritta
ITALIANO TRIENNIO il nome di ogni ambiente ricorderà donne protagoniste dell'arte, della cultura, della civiltà italiana. Sulle porte esterne verranno apposti manifesti che ricordino il nome	10	Laptop/tablet, kit didattici, software dedicato, dizionario digitale, hub per prese USB, ebook reader, Software per storytelling, telecamere, lettori dvd Visori 3D, Hotspot, switch	Armadi, pannelli murari, adesivi, lavagne in vetro, leggio	Creare uno spazio polivalente, variamente riconfigurabile, con risorse digitali per l'adozione di metodologie didattiche attive, cooperative e che stimolino interazione, dibattito, produzione scritta
INGLESE 1° BIENNIO dove ogni aula sarà identificata da luoghi simbolo di Londra. Sulle porte esterne verranno apposti manifesti che ricordino il luogo	4	Laptop/tablet, kit didattici Laboratorio mobile condiviso tra le quattro aule Software e hardware per l'apprendimento della lingua, cuffie e microfoni, telecamere, lettore dvd esterno Hotspot, switch	Armadi, pannelli murari, adesivi, lavagne in vetro	Si vuole creare uno spazio polivalente, variamente riconfigurabile e con risorse digitali per l'adozione di metodologie didattiche attive, cooperative, in linea con i bisogni di studenti e docenti.
INGLESE 2° BIENNIO ULTIMO ANNO dove ogni aula sarà identificata da luoghi simbolo in cui l'inglese è la lingua parlata. Sulle porte esterne verranno apposti manifesti che ricordino il luogo	5	Laptop/tablet, kit didattici Laboratorio mobile condiviso tra le cinque aule Software e hardware per l'apprendimento della lingua, cuffie e microfoni, telecamere, lettore dvd esterno Hotspot, switch	Armadi, pannelli murari, adesivi, lavagne in vetro	Si vuole creare uno spazio polivalente, variamente riconfigurabile e con risorse digitali per l'adozione di metodologie didattiche attive, cooperative, in linea con i bisogni di studenti e docenti.

<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>
IRC dove ogni aula sarà identificata da figure storiche quali Sophie e Hans Schöll, Don Lorenzo Milani, Edith Stein. Sulle porte esterne verranno apposti manifesti che ricordino brevemente le figure	3	Laptop/tablet, kit didattici, software dedicato ad integrazione della dotazione già disponibile Microscopi digitali, Hotspot, switch	Armadi, pannelli murari, adesivi, lavagne in vetro	Si vuole creare uno spazio polivalente, variamente riconfigurabile e con risorse digitali per l'adozione di metodologie didattiche attive e cooperative, che facilitino ricerca e rielaborazione
SCIENZE/BIOLOGIA ogni aula sarà identificata da figure storiche: Mercalli, Galileo, Levi Montalcini, Camillo Golgi. Sulle porte esterne verranno apposti manifesti che ricordino brevemente le figure	4	Laptop/tablet, kit didattici, software dedicato ad integrazione della dotazione già disponibile Microscopi digitali, Hotspot, switch	Armadi, pannelli murari, adesivi, lavagne in vetro	Si vuole creare uno spazio polivalente, variamente riconfigurabile e con risorse digitali per l'adozione di metodologie didattiche attive e cooperative, che facilitino ricerca e rielaborazione
DIRITTO ogni aula sarà identificata da figure storiche o concetti della disciplina. Sulle porte esterne verranno apposti manifesti che ricordino brevemente le figure e/o i concetti	3	Laptop/tablet, software dedicato ad integrazione della dotazione già disponibile, software per storytelling Hotspot, switch	Armadi, pannelli murari, adesivi, lavagne in vetro, corner con pulpito, leggio	Si vuole creare uno spazio polivalente, variamente riconfigurabile e con risorse digitali per l'adozione di metodologie didattiche attive e cooperative e che stimolino interazione e dibattito.
GEOGRAFIA L'ambiente verrà denominato Joni Seager. Sulla porta esterna verrà apposto un manifesto che ricordi brevemente a figure	1	Laptop/tablet, kit didattici, software dedicato ad integrazione della dotazione già disponibile. Hotspot, switch	Armadi, pannelli murari, adesivi, lavagne in vetro	Si vuole creare uno spazio polivalente, variamente riconfigurabile e con risorse digitali per l'adozione di metodologie didattiche attive e cooperative, che facilitino ricerca e rielaborazione
TEC. TEC. RAPP. GRAFICA dove ogni aula sarà identificata da figure storiche quali Eiffel, Escher, Leonardo. Sulle porte esterne verranno apposti manifesti che ricordino brevemente le figure	3	Laptop/tablet, kit didattici, software dedicato ad integrazione della dotazione già disponibile, monitor interattivo, calibri digitali, truschino digitale, Hotspot, switch	Armadi, pannelli murari, adesivi, lavagne in vetro	Si vuole creare uno spazio polivalente, variamente riconfigurabile e con risorse digitali per l'adozione di metodologie didattiche attive e cooperative, in linea con i bisogni di studenti e docenti.
TIC – INFORMAT. 1 ANNO. L'aula sarà denominata Federico Faggian Sulla porta esterna verrà apposto un manifesto che ricordi brevemente la figura	1	Laptop/tablet, kit didattici di robotica educativa, microcontrollori, software dedicato ad integrazione della dotazione già disponibile, ingranditore	Armadi, pannelli murari, adesivi, lavagne in vetro	Si vuole creare uno spazio polivalente, variamente riconfigurabile e con risorse digitali per l'adozione di metodologie didattiche attive e cooperative, che

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		digitale, Hotspot, switch		facilitino ricerca e rielaborazione
SCIENZE TECNOLOGIE APPLICATE Ogni aula sarà identificata da figure storiche che abbiano attinenza con la disciplina. Sulle porte esterne verranno apposti manifesti che ricordino brevemente le fi	2	Laptop/tablet, kit didattici, software dedicato calibri e multimetri digitali, schermo touch, telecamera ad alta definizione, microcontrollori, Hotspot, switch	Armadi, pannelli murari, adesivi, lavagne in vetro	Si vuole creare uno spazio polivalente, variamente riconfigurabile e con risorse digitali per l'adozione di metodologie didattiche attive e cooperative, che facilitino ricerca e rielaborazione
CHIMICA BIENNIO dove ogni aula sarà identificata da figure storiche quali Ipazia, Avogadro, Primo Levi Sulle porte esterne verranno apposti manifesti che ricordino brevemente le figure	3	Laptop/tablet, kit didattici, software dedicato ad integrazione della dotazione già disponibile Phmetro digitale, bilancia tecnica digitale, Hotspot, switch	Armadi, pannelli murari, adesivi, lavagne in vetro linktor – kit modello molecolare da 444 pezz	Si vuole creare uno spazio polivalente, variamente riconfigurabile e con risorse digitali per l'adozione di metodologie didattiche attive e cooperative, che facilitino ricerca e rielaborazione
ITALIANO L2 dove ogni aula sarà identificata dal nome di personaggi che si sono spesi per l'integrazione. Sulle porte esterne verranno apposti manifesti che ricordino brevemente le figure	2	Laptop/tablet, libri didattici digitali, software per giochi da tavolo digitali per l'apprendimento della lingua, della geografia, della storia, lettore dvd esterno, dizionari digitali, Hotspot, swi	Armadi, pannelli murari, adesivi, lavagne in vetro	Creare spazi polivalenti, variamente riconfigurabili, con risorse digitali per l'adozione di metodologie didattiche attive cooperative, che stimolino l'apprendimento della lingua italiana come L2
FISICA BIENNIO dove ogni aula sarà identificata da figure storiche quali Galileo, Madame Curie, Einstein. Sulle porte esterne verranno apposti manifesti che ricordino brevemente le figure	3	Laptop/tablet, kit didattici, software dedicato, lavagne ottiche digitali e proiettore digitale a raggio multiplo, dinamometri e calibri digitali, microcontrollori Hotspot, switch	Armadi, pannelli murari, adesivi, lavagne in vetro	Si vuole creare uno spazio polivalente, variamente riconfigurabile, con risorse digitali per l'adozione di metodologie didattiche attive e cooperative, che facilitino ricerca e rielaborazione
BIBLIOTECA DIFFUSA Ogni spazio sarà tematico in base ai libri presenti	8	Laptop/tablet, lavagne touch interattive, tavoli tecnologici per la ricarica dei dispositivi	Armadi, scaffali, pannelli, arredi adatti alle attività in team o per lo studio individuale	Si vuole creare uno spazio polivalente, riconfigurabile, con risorse digitali per l'adozione di metodologie didattiche che facilitino ricerca e rielaborazione personale o in forma di peer to peer

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

La scelta operata dal collegio di optare per una didattica ad ambienti di apprendimento dedicati per disciplina con rotazione delle classi comporterà una crescita sia sul piano organizzativo (occorrerà individuare percorsi di movimento, orari di scansione delle unità di lezione, durata delle lezioni, dislocazione degli ambienti, ecc. ecc.) che in termini di senso di responsabilità: tutti gli attori della scuola dovranno abituarsi a questa nuova modalità, vigilare su di essa e accettare (all'inizio dell'avventura) qualche possibile disagio. I docenti, che fino ad ora avevano operato mediante didattica frontale, rinnoveranno il curricolo nei contenuti e nelle metodologie per adeguarsi ai nuovi ambienti. Le conoscenze e i saperi andranno essenzializzati senza banalizzarne i contenuti, rimanendo sempre fedeli ai nuclei fondanti delle discipline. Sarà necessario valorizzare la dimensione interattiva, e le tecnologie digitali lo consentono appieno, incoraggiando gli studenti a diventare protagonisti della costruzione dei propri saperi e competenze; andrà sviluppato il curricolo delle competenze digitali, il cui possesso è oggi per tutti requisito essenziale di cittadinanza nella società delle conoscenze. Il docente, nella pratica didattica quotidiana, avrà un ruolo di guida per facilitare il lavoro di ricerca, di creazione e di confronto tra gli studenti, limitando le azioni frontali agli stimoli iniziali (anche per intercettare ed agganciare gli stili di apprendimento, gli interessi e i saperi pregressi degli studenti). Le principali metodologie didattiche che caratterizzeranno gli ambienti di apprendimento saranno, quindi, la didattica capovolta, l'apprendimento cooperativo e tra pari, il debate, il role playing, lo storytelling, il coding, web search e project work, la realtà virtuale (alcune di queste già sperimentate, soprattutto nelle attività laboratoriali delle discipline tecnico - scientifiche). La conformazione dell'Istituto consente di aumentare e attivare corner negli atri e nei corridoi con l'uso di setting mobili che gli studenti potranno utilizzare per lo studio nei momenti di pausa sviluppando ancor più l'apprendere in modo autonomo.

## **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.**

E' risaputo che gli apprendimenti, soprattutto per gli alunni bes, sono influenzati significativamente dalla possibilità di fruire di strumenti digitali e di ambienti accoglienti e attrezzati. L'agire in team assicurerà lo sviluppo autonomo e consapevole di tutti gli studenti e in particolare di quelli con bisogni educativi speciali così da realizzare la vera inclusività. In questo contesto il docente giocherà un ruolo fondamentale nella scelta dell'aggregazione tra alunni. Gli spazi didattici tecnologicamente molto attrezzati stimoleranno tutti gli studenti, in particolare le studentesse, ad avvicinarsi alle discipline STEM. La disponibilità a scuola di strumenti digitali per l'apprendimento di cui tutti i discenti possono usufruire supererà ogni forma di discriminazione in termini di pari opportunità.

## **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 sarà costituito da: Dirigente scolastico, docenti, studenti rappresentanti d'istituto, un genitore in seno al Consiglio d'istituto o all'Associazione Genitori della scuola, animatore digitale, collaboratori del dirigente scolastico, referente dell'ufficio I.C.T.I docenti e il personale ATA con le necessarie competenze tecniche saranno individuati con selezione a evidenza pubblica. Il lavoro di queste figure, che si coordineranno con i responsabili dei singoli dipartimenti disciplinari, riguarderà la valenza didattica delle scelte, la sostenibilità organizzativa ed economica del progetto. Il gruppo seguirà anche la fase di implementazione dei nuovi ambienti. Il gruppo sarà diretto e coordinato dal dirigente scolastico coadiuvato dal DSGA e dal suo sostituto. Il gruppo di progettazione si riunirà in presenza e/o in modalità remota sempre al di fuori dell'orario di lavoro per accordarsi sulle scelte e monitorare l'avanzare della realizzazione degli ambienti e delle attività.

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

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

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

Il principale strumento di formazione dei docenti, necessario per creare e sperimentare nuovi approcci didattici, sarà l'azione PNRR Animatori digitali 2022-24 che coinvolgerà almeno 20 docenti che diventeranno a loro volta punti di riferimento e formatori dei docenti ad ogni livello della comunità didattica (area disciplinare, consiglio di classe). L'azione formativa sarà attiva e coinvolgente, prassi ordinaria dell'azione didattica e fondata sull'idea della ricerca azione e del conseguente accompagnamento. Ulteriori azioni mirate di formazione (pratiche didattiche, azioni inclusive, uso di applicazioni e strumenti, uso didattico degli spazi) verranno attuate nell'ambito della Rete di ambito territoriale in forma attiva e laboratoriale. Nel caso di acquisto di particolari dispositivi verranno predisposti momenti di formazione dedicata e realizzati, solitamente, dalle aziende fornitrici.

## 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	2000

## 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	53	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%		236.961,86 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		78.987,28 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		39.493,64 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		39.493,64 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			394.936,42 €	

## 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.