



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

M.PANTALEONI

### Codice meccanografico

RMRC03000T

### Città

FRASCATI

### Provincia

ROMA

## Legale Rappresentante

### Nome

MARILENA

### Cognome

CIPRANI

### Codice fiscale

CPRMLN58P55A269B

### Email

dirigente@maffeopantaleoni.it

### Telefono

3406670356

## Referente del progetto

### Nome

CONCETTA

### Cognome

FERLANTE

### Email

concetta.ferlante@maffeopantaleoni.it

### Telefono

3388509062

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

D14D22004110006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-14420

#### Titolo progetto

CREARE NUOVI SPAZI PER L'APPRENDIMENTO

#### Descrizione progetto

Un modello esclusivamente basato sulla trasmissione delle conoscenze è un modello ormai anacronistico: oggi esistono nuovi e più coinvolgenti modi di fare lezione. L'insegnante che trasforma la lezione in una grande e continua attività laboratoriale, di cui è regista e facilitatore dei processi cognitivi, anche grazie all'utilizzo delle ICT; che lascia spazio alla didattica collaborativa e inclusiva, al brainstorming, alla ricerca, all'insegnamento tra pari; che diviene il riferimento fondamentale per il singolo e per il gruppo, guidando lo studente attraverso processi di ricerca e acquisizione di conoscenze e competenze che implicano tempi e modi diversi di impostare il rapporto docente/studente. È attraverso l'apprendimento attivo che si sfrutta materiali di apprendimento aperti e riutilizzabili, simulazioni, esperimenti hands-on, giochi didattici, e così via che si impara. Facendo e sbagliando. Una scuola che supera il modello trasmissivo e adotta modelli aperti di didattica attiva mette lo studente in situazioni di apprendimento continuo che gli permettono di argomentare il proprio ragionamento, di correggerlo strada facendo, di presentarlo agli altri. La pratica educativa deve tener conto delle opportunità offerte dalle nuove tecnologie e dei cambiamenti richiesti dalla società della conoscenza. L'utilizzo ragionato delle risorse e degli strumenti digitali potenzia, arricchisce e integra l'attività didattica, muove la classe, motiva e coinvolge gli studenti, stimola la partecipazione e l'apprendimento attivo, contribuisce allo sviluppo delle competenze trasversali. Le ICT permettono il nascere di nuove metodologie cooperative di scrittura, lettura e osservazione dei fenomeni; consentono la rappresentazione dei concetti avvalendosi di ambienti di simulazione, di giochi educativi, di applicazioni e software disciplinari. Le ICT riducono le distanze aprendo nuovi spazi virtuali di comunicazione e cloud, mondi virtuali, Internet of Things e riconnettendo luoghi, magari geograficamente isolati, e attori del sistema scuola: dalle imprese agli enti locali, dalle associazioni alle fondazioni. La fluidità dei processi comunicativi innescati dalle ICT si scontra con ambienti fisici non più in grado di rispondere a contesti educativi in continua evoluzione, e impone un graduale ripensamento degli spazi e dei luoghi che preveda soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta, e in grado di soddisfare contesti sempre diversi. Spazi così concepiti favoriscono il coinvolgimento e l'esplorazione attiva dello studente, i legami cooperativi e lo star bene a scuola. Una scuola d'avanguardia deve rendere duttili i suoi ambienti affinché vi siano spazi sempre abitabili dalla comunità scolastica per lo svolgimento di attività didattiche, per la fruizione di servizi, per usi anche di tipo informale; spazi dove lo scambio di informazioni avviene in modo non strutturato, dove lo studente può studiare da solo o in piccoli gruppi, dove può approfondire alcuni argomenti con l'insegnante, ripassare, rilassarsi. Una scuola d'avanguardia si apre all'esterno e diventa baricentro e luogo di riferimento per la comunità locale: aumentando la vivibilità dei suoi spazi, diventa un civic center in grado di fare da volano alle esigenze della cittadinanza e di dare impulso e sviluppo a istanze culturali, formative e sociali. È questa la finalità per le aule/ambienti di apprendimento

#### Data inizio progetto prevista

01/01/2023

#### Data fine progetto prevista

31/12/2024

## Dettaglio intervento: Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

---

#### Intervento:

M4C1I3.2-2022-961-1021 - Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

#### Descrizione:

Le scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado procedono a redigere il progetto di trasformazione per almeno la metà delle classi in ambienti di apprendimento innovativi, sulla base di quanto previsto nel paragrafo 2 del Piano "Scuola 4.0", cui si fa più ampio rinvio.

### Indicazioni generali

La sezione descrive il quadro operativo complessivo dell'intervento con particolare riferimento al numero e alla tipologia degli ambienti di apprendimento che si intende realizzare con la descrizione degli ambienti fisici di apprendimento innovativi con le risorse assegnate e delle relative dotazioni tecnologiche che saranno acquistate, alle innovazioni organizzative, didattiche, curricolari, metodologiche che saranno intraprese a seguito della trasformazione degli ambienti, all'inclusività delle tecnologie utilizzate per gli studenti con bisogni educativi speciali e con disabilità, alle modalità organizzative del gruppo di progettazione e alle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati da parte di docenti e alunni. I campi sono tutti obbligatori, in caso di necessità devono essere compilati indicando il valore "0" (zero) oppure "Nessuno/Nessuna" esprimendone l'esito negativo.

## 1. Analisi preliminare e ricognizione degli spazi e delle dotazioni esistenti

**Ricognizione degli spazi di apprendimento esistenti, degli arredi, delle attrezzature e dei dispositivi già in possesso della scuola che saranno integrati nei nuovi ambienti, con particolare riferimento ai dispositivi acquisiti con le risorse dei progetti in essere del PNRR (didattica a distanza, didattica digitale integrata, etc.).**

L'Istituto Pantaleoni ha la sede centrale in un ex convento "Villa Innocenti". Pur immersa in un parco notevole, gli ambienti scolastici sono angusti e poco predisposti per attività di tipo laboratoriale. Pur tuttavia negli ultimi anni è stato fatto uno sforzo notevole per renderli maggiormente flessibili e idonei ad una didattica attiva e partecipativa. Dislocata su 5 piani, ognuno di circa 500 mq che ospita 40 aule; al secondo piano la sala biblioteca con un impianto audio-video basico con workstation, mixer e diffusori acustici, microfoni con un grande schermo motorizzato di mt 5, lo spazio descritto funge anche da sala professori. Al quarto piano 2 Maclab di cui uno con 25 postazioni obsolete e 1 con 27 iMac di nuova generazione sono software per la grafica e il videoediting, a queste postazioni sono abbinate 7 tavolette grafiche della Wacom, un video proiettore con lavagna ospitante la proiezione; 1 Winlab, con 25 postazioni Windows fornito di software riguardanti la produzione d'ufficio, 1 sala posa per fotografia professionale, con struttura aerea mobile con pantografi retrattili ai quali sono appesi fari vari per l'illuminotecnica; l'aula è anche fornita di una struttura per rulli multi fondali e banchi per la pratica dello still life pubblicitario, il laboratorio, inoltre, è fornito di 3 camere video-fotografiche di cui 2 Canon è una Nikon; sullo stesso piano quarto la scuola è dotata di un laboratorio multidisciplinare con banchi trapezoidali modulari per la pratica di laboratori multidisciplinari con visori VR 3D. L'istituto è dotato inoltre da 1 aula magna, 7 uffici e servizi. 38 aule sono dotate di differenti schermi interattivi. Quasi tutte le aule sono arredate con banchi classici monoposto, in un paio vi sono i banchi a rotelle di ultima generazione e in un altro paio con banche trapezoidali modulari. Nella sede succursale di Villa Cavalletti, gli spazi didattici sono organizzati e pensati soprattutto come ambienti di lavoro; i laboratori vari, tra cucine, sale e receptionist area, vengono adoperati dalle classi dei servizi enogastronomici e dell'ospitalità alberghiera a turnazione giornaliera e settimanale. 5 aule per la didattica frontale e 1 lab. di informatica completano la struttura formativa. Solo alcuni ambienti sono forniti di Smart TV e Lim interattive mentre i laboratori sono forniti delle attrezzature specifiche (elettrodomestici, fornelli, banchi per la preparazione dei cibi, ecc).

## 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.**

Con il presente progetto si intende promuovere la realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi ossia ambienti e spazi di apprendimento attrezzati con risorse tecnologiche innovative, capaci di integrare nella didattica l'utilizzo delle tecnologie. Il nucleo dell'"ambiente di apprendimento" è costituito dalle relazioni organizzative e dalle dinamiche combinate di questi quattro elementi ed è fondato su principi e pratiche didattiche innovative che mettono al centro gli studenti con il loro impegno attivo, promuovono l'apprendimento cooperativo ben organizzato, prevedono docenti capaci di sintonizzarsi sulle motivazioni degli studenti, sono sensibili alle differenze individuali, pongono forte enfasi sui feedback formativi, promuovono l'interconnessione orizzontale fra aree di conoscenza e discipline. Uno "spazio di apprendimento" innovativo può oggi essere fisico e virtuale insieme, ovvero "misto", arricchendo il contenuto della didattica di risorse digitali fondate sulla realtà virtuale e aumentata. Esso è caratterizzato da flessibilità, adattabilità, multifunzionalità e mobilità, connessione continua con informazioni e persone, accesso alle tecnologie, alle risorse educative aperte, al cloud, apprendimento attivo e collaborativo, creatività, utilizzo di molteplici metodologie didattiche innovative. Tali spazi si configurano come ambienti smart per la didattica, ecosistemi di apprendimento che rafforzano l'interazione studenti-docenti-contenuti-risorse. Il progetto degli ambienti di apprendimento richiesti, in parte riprendono ciò che la nostra scuola in un progetto interno, aveva iniziato nel periodo pre-pandemia. Il DMOV (didattiche in movimento) così denominato il vecchio progetto, doveva prevedere una serie di ambienti organizzati e utilizzati per discipline presso la sede centrale. Attuato poi solo in parte. In questa nuova proposta di progetto, si vorrebbe elaborare l'idea presentata migliorando e modernizzando sia nell'allestimento che nelle strumentazioni alcuni ambienti già in essere, nella sede centrale e nella sede succursale di Villa Cavalletti.

**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 T02 Linguaggi artistici espressivi ed umanistici	1	25 Apple iPad - con pencil; Armadietto carrellabile per ricovero e ricarica iPad	Armadietto	Lezioni ed esercitazioni sulla Produzione di documenti multimediali, disegno per l'animazione, per la grafica ed il cine-TV, esercitazione sulla produzione di podcast, prove di editing video.
T05 Linguaggi matematico - scientifici	1	G-suite enterprise for education;	Banchi monoposto componibili con 20 sedie	Lezioni ed esercitazioni sulla scrittura scientifica, amministrativa e contabile, presentazioni condivise con il gruppo classe, lavoro in team. Realizzazione di prodotti multimediali.
T06 AULA FORMIDABILE	1	Monitor interattivo da 65" Tablet con pencil e app	Banchi con sedie	Ambiente per l'apprendimento delle attività ricreative, disegno,

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		musicali, disegno, registrazione audio, postazione workstation ergonomica; strumenti musicali: bonghetti, chitarre, tamburelli		pittura, musica, ecc. mirato agli alunni diversamente abili
AULA115 Linguaggi artistico- espressivi e umanistici	1	25 Apple iPad - con pencil; App dedicate al digital drawing e attività produttive varie (gratuite) Armadietto carrellabile per ricovero e ricarica	porta blindata	lezioni ed esercitazioni sulla Realizzazione di prodotti multimediali, disegno classico e digitale, podcast, prove di editing video, documenti e presentazione di narrativa e storytelling
AULA 122 Linguaggi umanistici, linguaggi speciali ( LIS e Italiano 2) e linguistici	1	G-suite enterprise for education; SPAPP READ THE SIGNS SEGNI IN MOVIMENTO: LISMEDIA DVD del dizionario bilingue della LINGUA Italiana dei Segni registratori audio digitali videocamera su cavalletto	Armadietto carrellabile per ricovero e ricarica iPad	Insegnamento e pratica del LIS Insegnamento e pratica Italiano 2 Creazione di un avatar traduttore del linguaggio LIS
AULA 125 Linguaggi matematico-scientifici	1	Computer da collegare alla LIM interattiva già esistenti-20 Tablet 10" con digital pen e con dedicate	Banchi monoposti componibili	Lezioni ed esercitazioni inerenti l'area scientifica, amministrativa e contabile, presentazioni condivise con il gruppo classe, lavoro in team. Realizzazione di prodotti multimediali
SALA PROFESSORI	1	Impianto di proiezione professionale e audio Home Theatre Dolby system professional 7.1 Dolby ATMOS con lettore e proiettore digitale professionale;	Poltroncine, tendaggi oscuranti alle finestre Banchi componibili, per la lettura e lo studio classico e digital book con kindle tablet e/o tablet Postazione informatica fornita di software di gestion	Attività di lettura e ricerca, produzione di elaborati , di presentazioni audiovisive, dibattiti di letteratura , interattività eventuali con altre strutture bibliotecarie del territorio
AULA 332 RADIO WEB	1	4 Microfoni da tavolo con cuffie audio, banco regia con computer e mixer, lettori CD , Giradischi Monitor Audio Yamaha. Audacity, Anchor, Spotify, Audible, Wave, Adobe;	Tavolo tondo con 4 sgabelli, Tappezzeria fonoassorbente a parete, Scaffalature per CD audio / Dischi Scrivania per il mixaggio supporto per monitor da studio	Comunicazione radiofonica. Podcast: tendenze di mercato e format. Il podcaster. Piattaforme di distribuzione, smart speaker. Metadati. Strumenti della tecnica audio ed editing. Post-produzione audio.

<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 333	1	25 Apple iPad - con pencil; App dedicate alla narrazione, storytelling, produttività di presentazione e condivisione di file	Banchi trapezoidali componibili per le azioni didattiche innovative (Già in Possesso)	Lezioni ed esercitazioni sulla Produzione di documenti multimediali , podcast, produzione di documenti e di presentazione di narrativa e storytelling.
AULA 451 ROBOTICA E DRONI	1	ROBOTICS LAB dotato di 1 tavolo multifunzionale schermi touch di proiezione e condivisione, tappeti e contesti coding, Robot e droni educativi, software e Apps specifici, connessione stabile, laser	sgabelli, scaffali	Robotica educativa: metodo di apprendimento esperienziale trasversale, per il pensiero logico, problem solving, pensiero computazionale. La robotica, in un'ottica di apprendimento integrato e multidis
AULA 453 DIGITAL GRAPHIC AND WEB DESIGN LAB.	1	LIM interattiva a parete 25 Work stations e Apple Applicazioni per la grafica; 25 tavolette grafiche Wacom ONE;	Arredi con poltroncine	Lezioni ed esercitazioni sulla produzione digitale per la grafica web e lo studio per la sceneggiatura verbo-visiva del cinema; Photo editing e produzione di contenuti digitali audio/video in genere
AULA 454 MULTIMEDIA CLASSROOM AND DIGITAL DRAWING LAB	1	Postazione informatica con Plotter da taglio, plotter laser da incisione e taglio	storage	Lezioni ed esercitazioni sulla Produzione di documenti multimediali , disegno per l'animazione, podcast, prove di editing video, produzione di oggetti 3D, stampe a caldo su materiali vari
AULA 455 Sala Posa	1	Struttura aerea carrellabile, con pantografi reggenti lampade wood e fari per l'illuminotecnica da sala posa, 1 tavoli da still life, cassaforte, 1 fotocamera, cavalletti, struttura fondale a muro	Tende oscuranti, sedie	Ambiente per l'apprendimento della fotografia di posa professionale e pubblicitaria
AULA 456 Amministrazione e contabilità	1	Software di contabilità semplificata per la gestione della contabilità aziendale	ram	Sviluppo delle competenze professionali attraverso l'utilizzo del software di contabilità. L'insieme delle attività svolte nel laboratorio possono così essere riassunte: tenuta della prima nota cassa;
AULA 459 RIPRESA	1	n.1 green screen fisso, di	n.1 armadio a	Processi di produzione audiovisiva

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
CINEMATOGRAFICA		n.4 illuminatori a tubi fluorescenti, struttura aerea, strumentazione digitale per la presa in diretta audio. N.3 videocamere digitali in 4k, n.3 cavalletti per ripresa cine	cassaforte.	innovativa, riprese digitali (di tipo robotico, (illuminotecnica radiocomandata), realizzazione di scenografie digitali, registrazione audio in presa diretta.
AULA MAGNA DI INCONTRI E COWORKING	1	Maxi Ledwall con Impianto di gestione informatico amplificazione audio, con microfoni , mixer e casse acustiche Db technologies	Tinteggiatura, Palchetto con leggio in plexiglass poltroncine impilabil	L'ambiente molto spazioso verrà utilizzato per presentazioni, conferenze, premiazioni e lezioni a classi aperte, apprendimento di carattere semi immersivo
AULA 126-343-460 lingua straniera	3	CUFFIE 25 Apple iPad - con pencil; App G-suite enterprise for education,	armadio	Lezioni ed esercitazioni sulla Produzione di documenti multimediali , podcast, produzione di documenti e di presentazione di narrativa e storytelling. Insegnamento e pratica Italiano 2
SALA 1-2-3 VILLA CAVALLETTI Hospitality Management and Project Dynamic Tours-foto food	3	Gestionale per le imprese ricettive 15 Pacchetti Office- 15 pc portatili	Parete/divisoria modulare per creare area Front e Back Offic	pratica della Fotografia per i piatti preparati ad uso dell'editoria classica , digitale, cinema e social web

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

Protagonista dell'innovazione didattica dei nuovi ambienti di apprendimento, o parti di essi (quelli della sede centrale) sarà sicuramente la sperimentazione del nuovo modo di fare lezione. Lo spazio concepito come stage, in alcuni ambienti, sarà organizzato in base al tipo di lezione che si vorrà intraprendere, la modularità e la componibilità dell'arredo modificherà di volta in volta l'aula/ambiente. Le modalità saranno colte nelle metodologie didattiche innovative che daranno spazio a gruppi di lavoro organizzati diversamente: ora per svolgere un cooperative learning quindi con banchi e/o sedie raggruppati, messi in circolo per un circle time e/o sistemati in modo bifrontale per un peer to peer, ecc. Gli strumenti digitali di supporto saranno ausili protagonisti fondamentali per ricercare, disegnare, produrre documenti, produrre podcast, presentazioni e audiovisivi da inviare, postare, utilizzare e scambiare attraverso i social network interni ed esterni alla rete internet. La produzione dei documenti descritti potrà essere trasversale per lo svolgimento di UDA nelle diverse discipline coinvolte e/o individuale per le singole discipline nelle argomentazioni varie. Gli ambienti di Villa Cavalletti favoriranno l'apprendimento didattico che passa da teorico esperienziale a pratico organizzativo grazie all'uso dei nuovi software gestionali da tempo in uso nel settore della ristorazione. La digitalizzazione dei servizi consente un' apprendimento articolato inteso come lo sviluppo di competenze tecniche e relazionali. Gli studenti imparano ad applicare ogni strumento comunicativo nella gestione dei rapporti con la clientela e gli altri stakeholder. Competitor, fornitori e collaboratori di ogni livello. Imparano, inoltre, ad interagire in modo efficace con il moderno mercato del lavoro anche in ottemperanza alle normative vigenti per il benessere delle persone sul posto di lavoro e per comprendere le responsabilità di ogni collaboratore nei rapporti presenti in azienda. Non ultimo la volontà di fornire al territorio dei Castelli Romani figure professionali maggiormente innovative.

### **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.**

L'organizzazione dello spazio può favorire processi inclusi rivolti non solo ai singoli soggetti fragili ma a tutti gli alunni nella loro individualità. Progettare lo spazio scolastico significa innanzitutto pensare alle diverse situazioni didattiche che è possibile scegliere. Il concetto di diversità in ogni sua accezione richiede un ambiente sicuro e arricchente, che rifletta le differenze individuali di ogni studente nei bisogni formativi e nelle altre situazioni educative. In sostanza si cerca di mettere a fuoco l'importanza dello spazio all'interno del processo di innovazione della scuola, dove lo spazio si configura come elemento pedagogico essenziale. L'aula intesa come il luogo dove avviene la trasmissione di conoscenze è di per sé una condizione nella quale spesso l'aspetto relazionale, come altro elemento indispensabile per lo sviluppo cognitivo, non è favorito. Il modello inclusivo, è stato proposto come punto di partenza da mettersi in relazione con i principi dell'ICF.

### **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 del nostro istituto convocato dal DS è composto, oltre che dal DS e DSGA, da docenti in possesso di comprovate competenze professionali specifiche. Al suo interno sono già stati suddivisi i ruoli, tra cui (a titolo di esempio) un responsabile tecnico informatico, un esperto in progettazione metodologica didattica e un coordinatore della comunicazione. In particolare quest'ultimo sarà incaricato di informare e responsabilizzare i colleghi sulle esposte intenzioni progettuali, raccogliendo il riscontro e le esigenze. Il gruppo di progettazione è dotato di un calendario di appuntamenti, che prevede continui momenti di confronto, sia in presenza che in video call. Si avvarrà degli strumenti di lavoro (fogli e documenti condivisi) e di riunione offerti dalla piattaforma (Google o Microsoft) in uso nell'istituto.

### 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

Per accompagnare il processo di innovazione didattica fin qui esposto, anche considerato l'impatto logistico organizzativo sull'istituzione scolastica, sarà necessario istituire uno più percorsi di formazione dell'intero personale scolastico, articolato per fasi e obiettivi. Una prima fase, rivolta sia al personale docente che ATA, sarà mirata alla condivisione degli obiettivi e delle caratteristiche principali del sistema didattico che si intende adottare. Una seconda fase, specifica per il personale docente, verrà erogata in parallelo con l'inizio della realizzazione dei nuovi ambienti di apprendimento con una metodologia "learning by doing", al fine di abilitare all'utilizzo dei nuovi dispositivi e modelli didattici. Una terza fase di formazione, in itinere e continua, avrà il fine di accompagnare e monitorare l'intero personale scolastico nella messa in atto del nuovo sistema didattico.

## 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	400

## 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%		90.033,26 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		29.806,52 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		14.903,26 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		14.289,57 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			149.032,61 €	

## 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**

25/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.