



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. MONS. L. VITALI BELLANO

### Codice meccanografico

LCIC80500C

### Città

BELLANO

### Provincia

LECCO

## Legale Rappresentante

### Nome

LORENZA

### Cognome

MARTOCCHI

### Codice fiscale

MRTLNZ74D50C623J

### Email

dirigente@bellanoedu.org

### Telefono

0341821420

## Referente del progetto

### Nome

Angelo

### Cognome

Vitali

### Email

angelo.vitali@bellanoedu.org

### Telefono

3392996739

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

J34D22004830006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-20437

#### Titolo progetto

Spazi e strumenti per una scuola che si rinnova

#### Descrizione progetto

Grazie ai fondi PNRR Piano Scuola 4.0 intendiamo realizzare ambienti di apprendimento innovativi che ci permettano di coniugare le potenzialità didattico-educative degli spazi fisici con gli ambienti e gli strumenti digitali, aprendoci ad una dimensione "on-life". Adotteremo una soluzione ibrida e andremo a realizzare: 10 aule fisse per sperimentare quotidianamente in classe una didattica attiva, collaborativa e inclusiva, supportata da tecnologie e strumenti adeguati; 10 aule tematiche a disposizione di tutte le classi dei singoli plessi, dedicate a progetti specifici/percorsi didattici disciplinari e multidisciplinari che favoriscano la dimensione laboratoriale e l'innovazione metodologica. Nei vari plessi numero di aule disponibili è maggiore a quello delle classi attivate e considerato che alcune di queste aule sono sufficientemente ampie per contenere oltre agli arredi flessibili e alle dotazioni digitali di base anche zone attrezzate con strumentazione specifiche di più discipline, riteniamo strategico creare aule tematiche per ottimizzare le risorse. Le nostre scuole sono infatti di piccole dimensioni, con una o al massimo due sezioni di scuola primaria e secondaria; le aule tematiche permetterebbero a tutte le classi di ruotare più volte nel corso della settimana in questi ambienti per svolgere lezioni disciplinari e/o multidisciplinari. Operando in questo modo saranno coinvolti tutti i plessi dell'istituto: i 5 plessi di scuola primaria, a partire dalle piccole sedi delle aree montane (di cui due con pluriclassi), e le tre sedi di scuola secondaria. Questo permetterà di coinvolgere tutto il corpo docente nelle azioni di riflessione e innovazione metodologica e di sperimentare con tutti i nostri alunni e le nostre alunne attività didattiche più motivanti e formative incentrate sull'approccio "hands-on" che consentano di imparare facendo, di collaborare e confrontarsi con compagni e docenti senza esclusioni. Gli ambienti saranno riorganizzati e arredati in modo flessibile, la didattica sarà potenziata da soluzioni tecnologiche e da diverse metodologie per poter cogliere molteplici sfide: • Riconoscere gli studenti come i principali protagonisti delle attività didattiche, incoraggiare il loro impegno attivo e l'apprendimento collaborativo • Riconoscere, valorizzare e supportare le differenze individuali grazie ad un curriculum flessibile e alla personalizzazione degli apprendimenti • Migliorare la motivazione e il benessere dei nostri studenti • Dare spazio alle nuove competenze digitali ed emotive integrandole nella didattica quotidiana senza appesantire il curriculum. • Promuovere la comunicazione, la lettura e la scrittura con tecnologie digitali • Innovare le metodologie di insegnamento e apprendimento delle discipline STEAM, fondamentali per l'acquisizione della capacità di problem solving, di flessibilità e adattabilità al cambiamento, di pensiero critico, di competenze tecniche e creative, di spirito di iniziativa e co-progettazione • Consolidare le abilità cognitive e metacognitive, le abilità sociali ed emotive, le abilità pratiche e fisiche • Mediare la fruizione di contenuti e l'esplorazione di ambienti attraverso la realtà virtuale e aumentata L'organizzazione degli spazi e la scelta degli strumenti digitali terrà conto dei traguardi di competenza e degli obiettivi di apprendimento da raggiungere, delle diverse età degli studenti e delle differenti metodologie che potranno essere messe in atto dai docenti.

#### 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.).**

Il nostro Istituto ha usufruito in questi anni di alcuni progetti finanziati dal Ministero dell'istruzione e dalla Comunità Europea per la trasformazione digitale e l'innovazione didattico-metodologica della scuola. Grazie al PON reti cablate e wireless, intendiamo adeguare e potenziare, entro il 31 luglio 2023, le infrastrutture di tutti i nostri plessi in modo da garantire una connessione stabile e sicura per le attività in rete dei nostri docenti e dei nostri alunni. Con i finanziamenti ricevuti dai Decreti Sostegno e al PON Digital Board siamo riusciti a dotare la quasi totalità delle aule di un monitor interattivo (n.33) e a costituire un primo pacchetto di dispositivi per la DID (n 60 Chromebook, n 43 Notebook) e due carrelli per la ricarica. Le azioni del PNSD (Atelier creativo, Ambienti d'apprendimento innovativi, Spazi e strumenti per le STEM) hanno consentito di allestire i primi due ambienti dove sperimentare nuove metodologie per la didattica delle discipline STEM. Questi finanziamenti sono stati utilizzati in minima parte per gli arredi, banchi modulari (n 20), sedie impilabili (n.20.), tavoli da lavoro (n. 5) sgabelli (n 20), preferendo potenziare le dotazioni digitali di base e materiali didattici per le STEM. Oltre a una LIM e a un monitor interattivo sono stati acquistati diversi dispositivi (n.10 Chromebook, n. 4 notebook) e un carrello per la ricarica, mentre le attrezzature didattiche spaziano dai kit di coding, robotica e elettronica educativa, alle attrezzature per la modellazione 3D, dai materiali e strumenti per il making, il tinkering, il Digital storytelling, alle fotocamere a 360° e ad alcuni droni. Questi progetti hanno permesso ai docenti di proporre attività didattiche incentrate sull' approccio "hands-on". Dal 2012, in occasione del progetto Classi 2.0, abbiamo attivato Google Workspace for Education; recentemente un gruppo di docenti ha aderito con le proprie classi a progetti in rete con altre scuole internazionali sperimentando l'uso della piattaforma cloud di eTwinning. Con il finanziamento messo a disposizione dal PNRR e riorganizzando in modo efficace e funzionale le dotazioni presenti, intendiamo progettare nuovi ambienti fisici e digitali che grazie all'innovazione metodologica-didattica possano garantire il benessere dei nostri studenti e l'acquisizione di competenze curricolari e non per comprendere il presente e cogliere le sfide del futuro.

## 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.**

Nelle aule innovative di classe andremo a utilizzare sia i banchi monoposto presenti sia nuovi arredi che consentano la rimodulazione flessibile dello spazio a seconda del setting di apprendimento. Al loro interno si realizzeranno angoli e isole funzionali all'uso di alcuni strumenti e ad attività didattiche specifiche. Tutte le aule di classe avranno una base tecnologica comune: • rete cablata e wireless • schermo interattivo supportato da accessori per videoconferenza • ambiente di apprendimento connesso in rete • una dotazione di dispositivi individuali o di gruppo • carrello condiviso, per la custodia e ricarica dei dispositivi. Ogni classe, in considerazione delle diverse fasce d'età o di progetti specifici, potranno avere dotazioni specifiche: • Software dedicati e risorse digitali • kit per le STEAM • laboratorio linguistico mobile • Strumenti per la creatività digitale • Serre idroponiche. Tali strumenti sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana attiva più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo. Gli studenti si troveranno ad operare in ambienti dotati di tecnologie digitali realmente e immediatamente utilizzabili che promuoveranno curiosità e attenzione durante le lezioni e favoriranno la costruzione dei saperi e la creazione collaborativa di contenuti e prodotti originali. Anche gli ambienti innovativi disponibili, a rotazione, per tutte le classi di ogni plesso saranno caratterizzati da arredi flessibili e modulari configurabili in base alle necessità. Andremo a realizzare ambienti dedicati sia alle lezioni curricolari tecnico-scientifiche che linguistico-espressive. Questi ambienti vogliono promuovere oltre una didattica multidisciplinare, la condivisione di lezioni ed esperienze significative e l'interazione in rete anche con classi dell'istituto situate in plessi geograficamente distanti. La videoconferenza consente infatti di ampliare digitalmente il contesto interattivo degli alunni, dialogare con esperti, partecipare a specifici progetti e ampliare la collaborazione ad altre scuole nazionali o internazionali sviluppando operativamente anche le competenze multilinguistiche. In aggiunta si prevede la creazione di un catalogo di risorse digitali di base, software, lesson plan, EAS, contenuti disciplinari e interdisciplinari condivisi su cloud.

**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.)
Plessi Bellano, Lierna Aula fissa di classe con alcune dotazioni condivise in rete per innovazione metodologica e il potenziamento della didattica attiva e inclusiva	5	Ambiente educativo connesso in rete Monitor interattivo Dispositivi digitali carrello mobile per ricarica Software dedicato e risorse digitali Kit didattici Fotocamera 360°	Arredi riconfigurabili per diversi setting di apprendimento e per eventuali angoli dedicati.	Favorire competenze sociali e e metacognitive Potenziare logica, pensiero computazionale, problem solving, progettualità, creatività Sviluppare ricerca, analisi e produzione contenuti originali
Plessi Bellano e Dervio Aula Green Aula di classe a vocazione Green, con angoli dedicati alle STEM cui affidare il	2	Ambiente educativo connesso in rete Monitor interattivo Dispositivi digitali carrello mobile per ricarica Software dedicato e risorse digitali Fotocamera 360° Set monitoraggio piante set stem	Arredi riconfigurabili per diversi setting di apprendimento e per eventuali angoli dedicati. Serre idroponiche	Promuovere pieno ed equo accesso e partecipazione alle scienze Favorire cooperazione e co-progettazione Superare

<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>
coordinamento delle attività didattiche collegate al PON Edugreen				stereotipi di genere legati alle discipline Educare alla transizione ecologica
Plesso Bellano, Dervio, Lierna Aula fissa di classe con dotazione specifica condivisa in rete per l'apprendimento linguistico interattivo e multimediale	3	Ambiente educativo connesso in rete Schermo, dispositivi digitali Carrello di ricarica Cuffie microfoniche con riduttore di disturbo Software, risorse digitali per apprendimento	Arredi modulari e flessibili Angolo debate Poster e infografiche dedicate	Sperimentare: flipped classroom, cooperative learning, scrittura creativa Sviluppare abilità di listening e speaking (inglese, tedesco) Ottimizzare tempi di studio e sviluppare l'autovalutazione
Plessi primaria Valvarrone ed Esino Lario Aula a rotazione per l'integrazione della didattica digitale e il potenziamento delle discipline STEAM nelle pluriclassi dei plessi	2	Ambiente di apprendimento connesso in rete con monitor touch Dispositivi digitali Carrello mobile per ricarica Sistema di videoconferenza Software dedicati, risorse digitali Kit STEAM Fotocamera	Arredi riconfigurabili per diversi setting di apprendimento. Tavoli convertibili in base alle necessità	Innovare la metodologia STEAM Potenziare logica, pensiero computazionale, problem solving, progettualità, creatività Sviluppare ricerca, analisi critica e produzione di contenuti digitali originali
Plessi Bellano, Lierna, Dervio Aula a rotazione (classi primaria / secondaria) per le discipline STEM: lezioni di scienze, matematica, coding, robotica ed elettronica educativa	3	Ambiente educativo connesso in rete Schermo digitale Dispositivi per gli alunni Kit coding , robotica ed elettronica educativa Software dedicati Risorse digitali Strumentazioni scientifiche	Arredi flessibili e modulari Tavolo STEM convertibile in base alle necessità Parete scrivibile	Innovare la metodologia STEM Potenziare logica, pensiero computazionale, problem solving, progettualità Organizzare circuiti di attività disciplinari e multidisciplinari, esperienze di Tinkering
Plesso Lierna Aula Immersiva a rotazione per apprendimento multisensoriale e multidisciplinari	1	Ambiente educativo connesso in rete Parete immersiva modulabile con videoproiettori connessi da server di gestione Dispositivi digitali Licenze per contenuti didattici Software dedicati	Arredi flessibili e modulari Parete lavabile utilizzabile come lavagna	Esplorare lezioni immersive, interattive e inclusive per rendere più motivante e efficace l'apprendimento Creare contenuti digitali di realtà virtuale, aumentata o immersiva
Plessi Bellano Dervio Officina della	2	Ambiente educativo connesso in rete Monitor interattivo 86" Dispositivi	Arredi riconfigurabili per aree ed	Favorire competenze sociali e e metacognitive

<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>
comunicazione: Aula a rotazione (classi primaria / secondaria) dedicata alla lettura, comunicazione e narrazione digitale		digitali carrello mobile per ricarica Sistema per videoconferenza e fruizione a distanza Videocamera, microfoni Kit animazione	esperienze di apprendimento e per eventuali angoli dedicati (debate e/o riprese montaggio-video e/o green screen...)	Favorire cooperazione, co-progettazione e rielaborazione originale di contenuti e conoscenze attraverso digital-storytelling, video ...
Bellano Aula a rotazione (primaria e secondaria) Atelier creativo: spazio alle idee per esperienze di making, tinkering, modellazione, creazioni artistiche fra virtuale e reale, hybrid design	1	Ambiente educativo connesso in rete Schermo digitale Dispositivi digitali Stampante 3D Plotter Fotocamera mirrorless Kit steam Tavolette grafiche Software dedicati, risorse digitali	Tavoli da lavoro modulari Cassettiera contenitore bristol Pareti modulabili e scrivibili Light table Forno da ceramica	Favorire cooperazione e co-progettazione Permettere una progettazione ibrida e trasversale con obiettivo di candidatura a piattaforma INDIRE per Avanguardie educative.
Plesso Bellano Aula a rotazione per musica e specifica per le attività del percorso a indirizzo musicale	1	Ambiente educativo connesso in rete Schermo interattivo Dispositivi digitali Sistema di condivisione/videoconferenza Software dedicati (Editing... )	Arredi flessibili Parete scrivibile	Creare un ambiente musicale inclusivo. Creare o modificare musica attraverso software specifici Ascoltare e reinterpretare in modo critico la musica. Condividere produzioni musicali.

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

La trasformazione delle aule di classe mira ad un utilizzo quotidiano delle tecnologie per il miglioramento dell'efficacia didattica e dei risultati di apprendimento. L'accesso delle classi alle aule tematiche non sarà sporadico e casuale, ma costante e programmato: gli studenti ruoteranno all'interno dei nuovi ambienti dedicati, realizzati nei diversi plessi, sulla base di un orario che sappia gestire le esigenze di tutti. Un ambiente di apprendimento arricchito dalle tecnologie digitali permette di integrare nella didattica tutte le risorse e gli applicativi disponibili online, di avere nuovi canali per la comunicazione e la condivisione delle conoscenze e di adottare una vasta gamma di soluzioni e metodologie didattiche che, debitamente sfruttate dai docenti, sono in grado di produrre immediatamente un grande impatto nei percorsi educativi in termini di motivazione e benessere emotivo, di inclusione e personalizzazione dell'apprendimento. Si privilegeranno quindi approcci metodologici innovativi che mettano al centro dell'apprendimento lo studente con i suoi bisogni e interessi, attraverso attività coinvolgenti e creative, la sperimentazione, il ragionamento critico, il problem solving e la metacognizione: • Cooperative learning • Project Based Learning • Peer education • Gamification • Inquiry Based Learning • Storytelling • EAS (Episodi di Apprendimento Situato) • Tinkering • Hackathon • Debate • Mastery learning

Approfondiremo le tematiche connesse alla realtà virtuale, immersiva e aumentata per offrire nuove opportunità di esplorazione e creazione di contenuti. Il Collegio dei docenti nelle sue articolazioni curerà l'armonizzazione dei curricula con le possibilità fornite dalle nuove strumentazioni e dalle metodologie innovative. Anche la possibilità di raccogliere nuove evidenze circa lo sviluppo degli apprendimenti e delle competenze permetterà ai docenti di definire valutazioni sempre più puntuali e sostenere, attraverso feedback continui, una più efficace personalizzazione dei percorsi. Grazie ad una didattica attiva e alle metodologie innovative i nostri alunni e le nostre alunne potranno così arricchire il loro bagaglio culturale con un approccio esperienziale e cooperativo, acquisire autonomia e responsabilità e sviluppare le competenze per affrontare il futuro in modo consapevole e con spirito critico.

### **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.**

Le tecnologie offrono un aiuto nella didattica per studenti DA/BES, tarata su esperienze e obiettivi di un contesto-classe. La classe digitale forma un ambiente di lavoro cooperativo. L'opportunità di compensare, con un ausilio tecnologico, le funzioni compromesse, rinforzando l'autostima, riveste un'importanza educativo-didattica e psicologica sotto il profilo individuale e sociale. Fondamentale è l'accessibilità dello spazio fisico e il setting di apprendimento. Grazie a software predisposti e ambienti informatici che simulano qualsiasi situazione, gli studenti con difficoltà possono interagire con i compagni e docenti. La possibilità, con le tecnologie, di sperimentare in ambienti motivanti nuovi percorsi disciplinari permetterà la valorizzazione di tutti gli alunni della classe, nel rispetto della multiformità delle intelligenze e dei talenti e il consolidamento dei processi personali di autovalutazione, superando così anche stereotipi di genere e favorendo le 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

Figura di supporto al RUP individuato con bando interno/esterno. Al momento tale figura è stata coperta nel gruppo di lavoro da esperto individuato con incarico n. prot. 7761 del 30 settembre 2022.

#### Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo di lavoro, nella prima fase, individuato dal DS, riunito on line e in presenza ha preso consapevolezza delle azioni operative da adottare e della progettualità da strutturare. Individuate linee comuni, originalità di intenti, ha proceduto lavorando off line per la stesura del progetto condiviso basato su pedagogie innovative: ampliamento classi fisse e creazione di aule tematiche coinvolgendo nella fruizione degli obiettivi, tutti gli alunni a rotazione. Si è partiti dalle dotazioni presenti nelle classi acquistate con fondi dei Comuni o da altri fondi ministeriali (PON PNSD d. sostegni). Successivamente il gruppo individuato, ove necessario, con bando interno, procederà all'individuazione delle dotazioni tecnologiche da acquistare, dei lavori da effettuare, informando tutti gli stakeholder della scuola. Saranno organizzate reti con i Comuni e altri Istituti scolastici, la formazione per i docenti, il tutto calibrato su traguardi di competenza e obiettivi di apprendimento.

#### 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 piano di riorganizzazione degli spazi e di rinnovamento della didattica sarà supportato da iniziative di formazione mirate e continue a partire dall' a.s. 2023-24. Verrà promossa la partecipazione dei docenti alle iniziative formative rese disponibili sulla piattaforma Scuola Futura e si attiveranno corsi interni con i fondi Animatori Digitali 2022-2024. Grazie a fondi specifici a disposizione dell'Istituto si attiveranno corsi di formazione per un nuovo approccio alle discipline STEM. L'innovazione sarà sostenuta da momenti di tutoring tra docenti e disseminazione di buone pratiche attraverso incontri collegiali e la condivisione nel cloud di materiali e risorse. Si attueranno pratiche condivise con gli enti territoriali e con istituti di scuola superiore e/o Università operanti sul territorio. Al collegio dei docenti spetterà la revisione del curriculum e degli strumenti di valutazione e l'attivazione di gruppi di progettazione didattica interdisciplinare.

## 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	675

## 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 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			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**

27/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.