



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

CAIO PLINIO SECONDO

### Codice meccanografico

COTD01000G

### Città

COMO

### Provincia

COMO

## Legale Rappresentante

### Nome

SILVANA

### Cognome

CAMPISANO

### Codice fiscale

CMPSVN58R48D049M

### Email

dirigente@caioplinio.edu.it

### Telefono

3293349079

## Referente del progetto

### Nome

MARCO MARIA GIUSEPPE

### Cognome

ROLDI

### Email

marco.roldi@caioplinio.edu.it

### Telefono

3398527744

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

C14D23000280006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-21593

#### Titolo progetto

FRIENDLY DIGITAL

#### Descrizione progetto

Opereremo con una visione sistemica della digitalizzazione, sviluppando insieme alla continuità tra ambienti fisici e digitali, l'innovazione metodologica e didattica per favorire l'apprendimento attivo. Lo scopo non è quello di informatizzare e neppure quello di digitalizzare, fornendo una grande quantità di dispositivi e dotazioni. Lo sforzo è quello di integrare gli ambienti fisici con quelli digitali, in un territorio, creando nuovi cittadini. Una scuola onlife che si pone in continuità con la società dell'apprendimento. Non solo acquisire dotazioni digitali innovative (strumenti di realtà virtuale e aumentata, ambienti basati sull'intelligenza artificiale, metaverso), arredi e piattaforme, ma anche quello di predisporre condizioni di flessibilità nella gestione degli spazi (interni ed esterni), del tempo e nella personalizzazione dei percorsi degli studenti, contrastando la dispersione scolastica. Entrambe le sedi presentano criticità negli spazi. Gli interventi e le dotazioni di base nelle aule permettono un investimento in dotazioni utili, all'allestimento di aule dedicate, garantendo una didattica attiva a tutti gli studenti. Le azioni del PNRR sono sinergiche tra loro. Il cambiamento delle metodologie e delle tecniche di apprendimento e insegnamento richiedono formazione, sperimentazione, validazione. Sarebbero necessarie sicure, interdisciplinari competenze progettuali e gestionali che stiamo, tuttavia, ancora formando. Per questo intendiamo adottare una soluzione ibrida: organizzeremo gli ambienti in modo da avere possibilità di scambio, per classi parallele e stesso indirizzo con un ambiente dedicato, ad esempio alle STEM, con laboratorio mobile. In questo modo, due classi parallele agiranno a classi aperte, in contemporaneità o separatamente. Gli ambienti diventano aule-laboratorio per una didattica attiva, collaborativa, supportata da strumenti adeguati. Questa riconfigurazione delle aule si integra con i laboratori implementati e aule "di approfondimento", a disposizione di tutto l'istituto, giocando su tempi e opportunità dell'orario. Si interviene su 30 ambienti. L'istituto possiede 29 aule con doppia dotazione di base: proiettore interattivo e digital board, dislocate in entrambe le sedi. Si è scelto di completare gli ambienti, così l'impatto di innovazione ricadrà su tutto l'istituto. Lavoreremo con arredi flessibili, rimodulabili e che supportino l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili. Acquisiremo nuove tecnologie e laboratori mobili -notebook con carrello ampliando la dotazione di PC portatili, su carrelli mobili, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. Set di robotica educativa, elettronica e kit per le STEM ,per sviluppare creatività, problem-solving e approccio pratico ed esperienziale alla conoscenza. Si realizzerà, in sicurezza, qualche ambiente speciale, a disposizione di tutte le classi dell'istituto di realtà aumentata, con piattaforme e software, contenuti didattici e licenze almeno triennali in tutti gli ambienti coinvolti nell'innovazione.

#### 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.).**

AULE ATTREZZATE SEDE 39 AULE DI CUI: 2 CON Monitor 65 Wacebo- pc OPS ( 1 ex aula magna ) 17 CON Kit Epson PC+ LG 86 ( 1 ex aula biblioteca ) 15 CON Kit Epson PC 2 PC + Videoproiettore PC 2 laboratori di cui 1 29 pc I 7 16 Gb 1 thd 1 30 pc I 5 8 Gb 500 Gb VIA REZIA 22 AULE DI CUI: 4 Videoproiettore EB735FI PC FISSO CON Monitor 2 Videoproiettore EB735FI PC FISSO 8 Videoproiettore EB695WI PC FISSO 5 Videoproiettore EB695WI PC FISSO CON Monitor 1 Videoproiettore EB1450UI PORTATILE 1 EBX31 FISSO CON MONITOR 1 PORTATILE + monitor 1 LABORATORIO PC 30 I 5 8Gb 500 Gb video proiettore e monitor Portatili 24 iPad Prima Generazione 88 iPad Air II Generazione 19 Tablet Lenovo MIO 9 Tavolette Wacom 9 ATTREZZATURE STEM Stampante 3D Kit lenti diplre fotocamera Microscopio 1 digitale Kit meccanica Kit acqua aria Kit energia Kit energia Torso umano Kit temp. Calore Misuratore tem Kit chimica degli alimenti Misuratore ph Carrellone laboratorio itinerante Calcolatrice GRAFICA 15

## 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.**

Lo spazio di apprendimento innovativo è fisico e virtuale insieme; il contenuto della didattica è arricchito di risorse digitali fondate sulla realtà virtuale e aumentata. Gli strumenti e gli arredi di questi ambienti devono garantire: flessibilità, adattabilità, multifunzionalità e mobilità, in connessione informazioni e persone, garantendo l'accesso alle tecnologie, alle risorse educative aperte, al cloud; l'apprendimento è attivo e collaborativo, sviluppa la creatività, l'inclusività. Garantire questo in edifici che rispondevano ad altre esigenze non è facile. Le dotazioni di base delle aule (proiettori interattivi e 29 digital board), pur nella grave carenza degli spazi permette di intervenire integrando: dispositivi hardware e software per la realtà virtuale e aumentata, dispositivi come laboratorio mobile (integrando il BYOD in classe); dispositivi e accessori per STEM, come stampanti 3D, soluzioni per la robotica educativa e il coding. Allestimento di alcuni ambienti e arredi flessibili e adattabili alle diverse esigenze e metodologie didattiche innovative, ad esempio attraverso: tavoli componibili e modulari e sedute mobili. Importante intrecciare l'innovazione tecnologica (monitor e schermi digitali, device personali, webcam, software e piattaforme, tavoli multifunzione, app, tecnologie), con soluzioni che consentano di impattare sulla didattica quotidiana, favorendo metodi e approcci didattici attivi e cooperativi, con la possibilità di modificare i setting d'aula. In stretta connessione con l'Azione di contrasto alla dispersione scolastica e con l'Azione 2

**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 1	1	CARRELLO CON NOTEBOOK APP E SOFTWARE LICENZE	ARREDO MODULARE	l'aumento della motivazione e della partecipazione degli alunni nell'attività didattica in classe; il verificarsi di pratiche didattiche attive e forme di apprendimento collaborative
AMBIENTE 2	1	CARRELLO CON NOTEBOOKAPP E SOFTWARE LICENZE		l'apprendimento individuale e facilitano la comprensione di tematiche particolarmente ostiche o elementi non conosciuti prima ( si possono vedere immediatamente le cose di cui si parla e che non si co
AMBIENTE 3	1	CARRELLO CON NOTEBOOKAPP E SOFTWARE LICENZE	ARREDO MODULARE	l'aumento della motivazione e della partecipazione degli alunni nell'attività didattica in classe; il verificarsi di pratiche didattiche attive e forme di apprendimento collaborative
AMBIENTE 4	1	APP E SOFTWARE LICENZE CARRELLO CON NOTEBOOK		l'apprendimento individuale e facilitano la comprensione di tematiche particolarmente ostiche o elementi non conosciuti prima ( si possono vedere immediatamente le cose di cui si parla e che non si co
AMBIENTE 5	1	APP E SOFTWARE LICENZE CARRELLO CON NOTEBOOK	BANCO CON ROTELLE	l'aumento della motivazione e della partecipazione degli alunni nell'attività didattica in classe; il verificarsi di pratiche didattiche attive e forme di apprendimento collaborative
AMBIENTE 6	1	APP E SOFTWARE LICENZE CARRELLO CON NOTEBOOK E OPS	ARREDO MODULARE CON RICARICA	l'aumento della motivazione e della partecipazione degli alunni nell'attività didattica in classe; il verificarsi di pratiche didattiche attive e forme di apprendimento collaborative
AMBIENTE STEM 7	1	APP E SOFTWARE LICENZE SCIENCEBUS		Inclusione. software e strumenti per appunti non solo testuali,rispetto ritmi di apprendimento,stili cognitivi e partecipazione collettiva. promuovere discipline STEM e le future carriere, contrastand
AMBIENTE STEM 8	1	APP E SOFTWARE LICENZE		Inclusione. software e strumenti per appunti

<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>
		SCIENCEBUS		non solo testuali,rispetto ritmi di apprendimento,stili cognitivi e partecipazione collettiva. promuovere discipline STEM e contrastando stereotipi .
AMBIENTE STEM 9	1	APP E SOFTWARE LICENZE SCIENCEBUS		Inclusione.software e strumenti per appunti non solo testuali,rispetto ritmi stili cognitivi e partecipazione collettiva. discipline STEM e le future carriere, contrastando gli stereotipi di genere.
AMBIENTE ROBOTICA 10	1	APP E SOFTWARE LICENZE ROBOTICA		Inclusione.software e strumenti per appunti non solo testuali,rispetto ritmi stili cognitivi e partecipazione collettiva. discipline STEM e le future carriere, contrastando gli stereotipi di genere.
AMBIENTE ROBOTICA 11	1	APP E SOFTWARE LICENZE ROBOTICA		Inclusione.software e strumenti per appunti non solo testuali,rispetto ritmi stili cognitivi e partecipazione collettiva. discipline STEM e le future carriere, contrastando gli stereotipi di genere.
AMBIENTE ROBOTICA 12	1	APP E SOFTWARE LICENZE ROBOTICA		Inclusione.software e strumenti per appunti non solo testuali,rispetto ritmi stili cognitivi e partecipazione collettiva. discipline STEM e le future carriere, contrastando gli stereotipi di genere.
AMBIENTE ROBOTICA 13	1	APP E SOFTWARE LICENZE ROBOTICA		Inclusione.software e strumenti per appunti non solo testuali,rispetto ritmi stili cognitivi e partecipazione collettiva. discipline STEM e le future carriere, contrastando gli stereotipi di genere.
AMBIENTE STAMPA3D 14	1	APP E SOFTWARE LICENZE STAMPANTE 3D		Inclusione.software e strumenti per appunti non solo testuali,rispetto ritmi stili cognitivi e partecipazione collettiva. discipline STEM e le future carriere, contrastando gli stereotipi di genere.
AMBIENTE MATH 15	1	APP E SOFTWARE LICENZEMATH CALCOLATRICI GRAFICHE		Inclusione.software e strumenti per appunti non solo testuali,rispetto ritmi stili cognitivi e partecipazione collettiva. discipline STEM e le future carriere, contrastando gli stereotipi di genere.
AMBIENTE	1	APP E SOFTWARE		Inclusione.software e strumenti per appunti

<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>
REALITY AU 16		LICENZE+ PROIETTORE OLOGRAFICO		non solo testuali,rispetto ritmi stili cognitivi e partecipazione collettiva. discipline STEM e le future carriere, contrastando gli stereotipi di genere
AMBIENTE 17	1	APP E SOFTWARE LICENZE +CARRELLO+ NOTEBOOK		l'aumento della motivazione e della partecipazione degli alunni nell'attività didattica in classe; il verificarsi di pratiche didattiche attive e forme di apprendimento collaborative
AMBIENTE 18	1	APP E SOFTWARE LICENZE+ CARRELLO NOTEBOOK		l'aumento della motivazione e della partecipazione degli alunni nell'attività didattica in classe; il verificarsi di pratiche didattiche attive e forme di apprendimento collaborative
AMBIENTE 19	1	APP E SOFTWARE LICENZE+ CARRELLO+ NOTEBOOK		l'aumento della motivazione e della partecipazione degli alunni nell'attività didattica in classe; il verificarsi di pratiche didattiche attive e forme di apprendimento collaborative
AMBIENTE 20	1	APP E SOFTWARE LICENZE+ CARRELLO NOTEBOOK		l'apprendimento individuale e facilitano la comprensione di tematiche particolarmente ostiche o elementi non conosciuti prima (inclusione )
AMBIENTE 21	1	APP E SOFTWARE LICENZE +CARRELLO+ NOTEBOOK		l'apprendimento individuale e facilitano la comprensione di tematiche particolarmente ostiche o elementi non conosciuti prima (inclusione )
AMBIENTE 22	1	APP E SOFTWARE LICENZE+ CARRELLO NOTEBOOK		l'aumento della motivazione e della partecipazione degli alunni nell'attività didattica e della lettura e attività collaborative
AMBIENTE 23	1	APP E SOFTWARE LICENZE+CARRELLO+ NOTEBOOK		l'aumento della motivazione e della partecipazione degli alunni nell'attività didattica in classe; il verificarsi di pratiche didattiche attive e forme di apprendimento collaborative
AMBIENTE 24	1	APP E SOFTWARE LICENZE+NOTEBOOK + DIGITAL BOARD		l'aumento della motivazione e della partecipazione degli alunni nell'attività didattica in classe; il verificarsi di pratiche didattiche attive e forme di apprendimento collaborative

<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>
AMBIENTE 25	1	APP E SOFTWARE LICENZE CARRELLO+ NOTEBOOK		l'aumento della motivazione e della partecipazione degli alunni nell'attività didattica in classe; il verificarsi di pratiche didattiche attive e forme di apprendimento collaborative
AMBIENTE 26	1	APP E SOFTWARE LICENZE NOTE BOOK		l'aumento della motivazione e della partecipazione degli alunni nell'attività didattica in classe; il verificarsi di pratiche didattiche attive e forme di apprendimento collaborative
AMBIENTE 27	1	APP E SOFTWARE LICENZE CARRELLO+ NOTEBOOK		l'aumento della motivazione e della partecipazione degli alunni nell'attività didattica in classe; il verificarsi di pratiche didattiche attive e forme di apprendimento collaborative
AMBIENTE 28	1	APP E SOFTWARE LICENZE NOTEBOOK	ARREDO MODULARE	l'aumento della motivazione e della partecipazione degli alunni nell'attività didattica in classe; il verificarsi di pratiche didattiche attive e forme di apprendimento collaborative
AMBIENTE 29	1	APP E SOFTWARE LICENZE CARRELLO+ NOTEBOOK		l'aumento della motivazione e della partecipazione degli alunni nell'attività didattica in classe; il verificarsi di pratiche didattiche attive e forme di apprendimento collaborative
AMBIENTE 30	1	APP E SOFTWARE LICENZE NOTEBOOK		l'aumento della motivazione e della partecipazione degli alunni nell'attività didattica in classe; il verificarsi di pratiche didattiche attive e forme di apprendimento collaborative

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

Compensa la carenza degli spazi-aule laboratorio dedicate .La diffusione e utilizzo di dispositivi elettronici ad uso personale durante le attività didattiche è reso possibile ed efficientemente integrato. Con il completamento e il potenziamento della cablatura, le nuove dotazioni di notebook e tablet o ipad, come laboratori mobili, integrando la possibilità degli studenti con la possibilità del B.Y.O.D, si potenzia l'autonomia nell'uso del digitale e nell'acquisizione di competenze informatiche e digitali. Le dotazioni della scuola, in comodato d'uso, saranno utilizzate da chi non possiede un proprio device, integrando le dotazioni dei laboratori mobili. Le aule e gli ambienti nei due edifici possiedono un proiettore interattivo in tutte le aule. 29 aule sono dotate anche di digital board. Questo consente con l'intervento dell'azione 1 del PNRR l' utilizzo per tutti gli studenti e la trasformazione di molte classi, anche in mancanza di finanziamenti sufficienti, in ambienti per la didattica integrata e condivisa. L'insegnamento in tutte le discipline possiede l'opportunità di strumenti digitali e anche il processo di dematerializzazione (dalla produzione alla conservazione dei documenti, degli elaborati e delle verifiche).La complessità organizzativa(tre "sedi" due edifici), n° di studenti e orari diversificati con rientri pomeridiani e corsi serali ( n° classi:52 + 10 serale; n. 1159 studenti diurno; n. 219 studenti serale) diventa opportunità di utilizzare le aule allestite come ambienti di apprendimento innovativo ad numero considerevole di studenti. Attività STEM sistematiche, trasversali in tutte le classi, coinvolgendo più discipline. Inserita nel curriculum, strumenti innovativi (coding, tinkering e programmazione) per l'acquisizione di competenze creative, digitali e di comunicazione. Percorsi verticali e di approfondimento potenziano i risultati in tecnologia, matematica, scienze e chimica nel biennio e la comunicazione nell'area tecnica umanistico-comunicativa (triennio).Migliora la qualità dell'inclusione (opportunità della realtà aumentata).La parità di genere, nel biennio e triennio, favorita da attività incentrate sulla personalizzazione dell'esperienza. Pari opportunità e contrasto agli stereotipi di genere nei percorsi scolastici è molto rilevante in particolare nella promozione dei percorsi AFM-SIA. Sviluppo degli 8 livelli di padronanza per ciascuna delle 21 competenze digitali in modo trasversale in tutte le discipline.

### **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.**

La parità di genere è favorita da attività incentrate sulla personalizzazione dell'esperienza. la diffusione dei dispositivi individuali e l'uso di app e software compensano le disabilità e potenziano l'approccio ICF. Pari opportunità e contrasto agli stereotipi di genere nei percorsi in particolare come promozione AFM-SIA con potenziamento delle competenze digitali e tecniche.Combinando e integrando gli obiettivi della media education con quelli dell'educazione interculturale (Ranieri 2018, 2019). Possibilità di attività in classe individuali e condivise con forte impatto sull'inclusività (Identificare le voci e i punti di vista (non)rappresentati nei media. Riconoscere che le audience potrebbero essere diverse in base a differenze sociali, culturali e di genere). Alfabetizzazione sull'uso e fruizione dei media

### **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 agisce in collegamento con il team di progettazione delle altre azioni del PNRR. Le modalità di selezione dei membri partecipanti sono state le stesse: avviso pubblico interno e richiesta di CV in base a competenze specifiche, con votazione in Collegio docenti. Nel momento in cui si entrerà nella fase di realizzazione, potrebbe rendersi necessaria la ricerca di specifiche professionalità e competenze o la collaborazione con il gruppo FORM@ZIONE del Collegio Docenti per realizzare l'accompagnamento didattico e metodologico

## 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

Rilevazione dei bisogni promossa dal gruppo docente FORM@ZIONE all'interno del Collegio dei Docenti. Percorsi formativi: quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei docenti, il DigCompEdu, e delle 6 aree di competenza (Coinvolgimento e valorizzazione professionale, Risorse digitali, Pratiche di insegnamento e apprendimento, Valutazione dell'apprendimento, Valorizzazione delle potenzialità degli studenti, Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti) e dei livelli di ingresso necessari (A1 A2 B1 B2 C1 C2). Si promuoveranno specifiche competenze di utilizzo di base degli strumenti/dispositivi utilizzati. Mentoring/Tutoring e attività a classi aperte. Comunità di pratiche di ricerca-azione robotica e STEM in collegamento con l'AZIONE del PNRR Investimento 1.4. "Intervento straordinario finalizzato alla riduzione dei divari territoriali ...e alla lotta alla dispersione scolastica".

## 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	1305

## 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	30	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%		181.840,79 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		16.000,00 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		0,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		21.982,31 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			219.823,10 €	

## 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.