





*Ministero dell'Istruzione e del Merito*  
 Unità di missione per il Piano nazionale di ripresa e resilienza



## PROGETTO ESECUTIVO

### Codice CUP

J74D23000270006

### Titolo progetto

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-20226

Consolidare la basi per nuovi sviluppi - didattica per le competenze digitali e digitale per le competenze dei nuovi cittadini.

### Descrizione progetto

L'IC di Tarcento (UD) è composto da 13 plessi; fra questi 5 scuole primarie e 2 Secondarie di I grado che vengono interessate dalle azioni progettuali previste. I bisogni emersi nella nostra scuola legati ai vincoli dell'Azione Next generation class sono i seguenti: a) dare migliore attuazione al curricolo di istituto che prevede già metodologie didattiche non frontali e collegate alle ICT b) completare la dotazione di strumenti e arredi già avviata negli anni scorsi con altre risorse c) arricchire la dotazione con nuovi strumenti che facilitino l'attuazione del curricolo. Gli obiettivi del progetto si svilupperanno su due assi di investimento principali a) completare la dotazione tecnologica di base di più del 50% delle classi -target 22 aule- investendo su tutti i plessi della Primaria e Secondaria di I grado dell'Istituto b) implementare alcune classi con tecnologie e strumenti non ancora presenti per poter attuare progetti educativi corrispondenti alle metodologie didattiche individuate. La possibilità di trasformare le aule tradizionali in ambienti innovativi e stimolanti, con la realizzazione di spazi polifunzionali orientati alla creatività, è uno dei primi passi per supportare nuovi modi di insegnare, apprendere e valutare, oltre che per attuare più facilmente il curricolo di istituto che prevede già didattiche non frontali. La "sfida" che la scuola raccoglie è quella dello spazio come terzo educatore, con l'obiettivo di trasferire la cultura e la cura degli ambienti di apprendimento che caratterizzano la Scuola dell'Infanzia agli altri ordini del I ciclo di Istruzione. Grazie alle tecnologie digitali che sfruttano le opportunità offerte da ICT e nuovi linguaggi, si sosterrà l'innovazione didattico-metodologica con la realizzazione di idee volte a riorganizzare il fare scuola. Un piano di formazione ad hoc affiancherà tale l'innovazione, focalizzandosi su metodologie come peer to peer, digital storytelling, flipped classroom, didattica immersiva, coding e robotica a gruppi; il piano porterà anche alla valorizzazione delle competenze già presenti nell'Istituto. L'ausilio, utile ma non invasivo, della tecnologia, consentirà di adottare e sperimentare metodologie basate sulla cooperazione e sulla condivisione di risorse, al fine di sviluppare ed applicare buone pratiche che coinvolgano in primis gli studenti e i docenti, oltre che in generale la comunità scolastica.

### Data inizio progetto prevista

15/03/2023

### 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.

**Firmato digitalmente da STEFANO BULFONE**

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

La scuola è dotata di attrezzature tecnologiche ed arredi che in parte sono stati riqualificati grazie ai fondi pervenuti a seguito della pandemia e dei PON Digital Board e PON Cablaggio. Allo stato attuale, quasi tutti gli ambienti di apprendimento e le classi sono dotati di TouchScreen / DigitalBOARD / SmartTV che consentono, nelle classi dove essi sono presenti, di svolgere lezioni supportate eventualmente dalla Google Suite dell'Istituto. Diverse classi fruiscono di device (chromebook, tablet) collocati su carrelli di ricarica o in laboratori di informatica. Tali strumenti creano "un'appendice" della classe in ambito digitale, utile anche per comunicazioni, scambio di appunti, attività di recupero/revisione dei contenuti (didattica digitale integrata). L'Istituto ha comunque necessità di incrementare la dotazione e sostituire dispositivi obsoleti come computer, notebook, tablet che sono, da anni, strumenti di supporto alla didattica curricolare.

## 2. Progetto e ambienti che si intendono realizzare

L'allestimento degli ambienti innovativi, previsto con i fondi del PNRR Piano Scuola 4.0, permetterà di innovare la strumentazione delle singole aule e di realizzare aule polifunzionali dove sarà possibile attuare quelle metodologie didattiche che consentiranno il raggiungimento dei traguardi previsti dalle Indicazioni nazionali per il primo ciclo e delle competenze-chiave europee per gli studenti, diventati protagonisti attivi e coinvolti nelle azioni. Interventi previsti: Attuazione e potenziamento del modello "DaDa" per le scuole secondarie di primo grado: le aule-ambiente di apprendimento verranno assegnate a docenti della medesima disciplina e di dipartimento, con gli studenti che si spostano durante i cambi d'ora. Ciò presuppone il rinnovamento o la creazione di ambienti di apprendimento "tematici", dotati di specifica tecnologia e caratterizzati da un setting d'aula che rispecchia la disciplina o l'area disciplinare / campo di esperienza interessato. Rinnovamento e implementazione delle strumentazioni già presenti. Attuazione e potenziamento del modello "DaDa" per le scuole primarie: le aule-ambiente di apprendimento verranno assegnate a docenti della stessa area/disciplina, con gli studenti che si spostano durante i cambi d'ora o nelle diverse giornate. Ciò presuppone il rinnovamento o la creazione di ambienti di apprendimento "tematici", come per le secondarie di I grado. Installazione di Touch Screen nelle aule in cui essi non sono presenti: l'acquisto permette di completare la precedente fornitura di Touch Screen ottenuta grazie a pregressi finanziamenti PON; Arredi funzionali all'allestimento di ambienti innovativi per trasformare le aule tradizionali da spazi "anonimi" a spazi "emozionali"; Carrelli con alimentazione per dispositivi a bordo, completi di dispositivi per permettere lezioni digitali interattive; Aule dotate di angolo scientifico con microscopi digitali; Aula creativa per videomaking e grafica digitale, con arredi e tecnologia adeguati (computer, software mixer audio video, software dedicati, apparati audio-video);

**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.)                                                          |
|---------------------------------------------------------------------------------------|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aule classe da implementare con dotazione base (DigitalBOARD/ SmartTV – Touch Screen) | 7      | Completamento di dotazione di monitor touch screen (già parzialmente acquisiti con PON FESR Digital Board) 7 da 65" 7 ciabatte, 7 cavi USB C – HDMI | 7 carrelli per DigitalBOARD di cui uno motorizzato, 7 ciabatte, 7 cavi USB C – HDMI                                                               | Svolgere attività interattive con supporto didattico digitale integrabile con WEB e devices |
| Aule classe da implementare con dotazione base (DigitalBOARD/ SmartTV – Touch Screen) | 7      | Completamento di dotazione di monitor touch screen (già parzialmente acquisiti con PON FESR Digital Board) 7 da 65" 7 ciabatte, 7 cavi USB C – HDMI |                                                                                                                                                   | Svolgere attività interattive con supporto didattico digitale integrabile con WEB e devices |
| Aule classe da implementare con dotazione base (DigitalBOARD/ SmartTV – Touch Screen) | 2      | Completamento di dotazione di monitor touch screen (già parzialmente acquisiti con PON FESR Digital Board) 2 da 75" 2 ciabatte, 2 cavi USB C – HDMI |                                                                                                                                                   | Svolgere attività interattive con supporto didattico digitale integrabile con WEB e devices |
| Aule da implementare con dotazione base (PC o Chromebook per ogni alunno e arredi)    | 4      | Dispositivi PC, Chromebook per un totale di 78 device, 15 mouse 20 hard disk da 256 GB,                                                             | 2 carrelli ricarica PC, 2 carrelli ricarica Chromebook (uno per ogni ambiente),                                                                   | Implementazione della didattica curricolare con device digitali                             |
| Aule da implementare con dotazione base (PC o Chromebook per ogni alunno e arredi)    | 1      | 12 PC portatili, 1 stampante a colori                                                                                                               | 1 torretta verticale per connessione, 1 elemento centrale per isola modulare, 1 armadio a muro con cassetiera in plastica, 6 banchi trapezoidali, | Implementazione della didattica curricolare con device digitali                             |
| Aula creativa per videomaking                                                         | 1      | 1 computer, software montaggio, videocamere dedicate, microfoni, schede memoria                                                                     | Teli green screen, aste microfoni, lampade illuminazione                                                                                          | Sviluppo di competenze digitali in ambito vidoaudio                                         |
| Aula informatica                                                                      | 1      | Schede SSD per implementazione PC portatili, 15 mouse Wireless                                                                                      |                                                                                                                                                   | Attività individuali e di gruppo per specifiche discipline                                  |
| Aule classe con angolo scienze                                                        | 4      | 4 Microscopi digitale, trinoculare con telecamera e HDMI                                                                                            |                                                                                                                                                   | Supporto digitale alla didattica attività curricolari                                       |
| Aula classe con angolo                                                                | 1      | 1 Carrello KIT ScatoLAB, 1                                                                                                                          | 1 carrello in acciaio con                                                                                                                         | Attività di coding e                                                                        |

| Denominazione ambiente (max 200 car.) | Numero | Dotazioni digitali (max 200 car.)                                      | Arredi (max 200 car.)                                                                                                                      | Finalità didattiche (max 200 car.)                                                                        |
|---------------------------------------|--------|------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| coding e robotica                     |        | Robot M-Bot , 1 Kit SAMLAB                                             | ruote.                                                                                                                                     | robotica educativa                                                                                        |
| Aula angolo coding e robotica         | 1      | 1 Lego Educational Spike Essential Set x 8 studenti                    |                                                                                                                                            | Attività di coding e robotica educativa                                                                   |
| Aula angolo coding e robotica         | 1      | 6 Arduino starter Kit o simili, 1 stampante a colori WIFI              |                                                                                                                                            | Attività di coding e robotica educativa                                                                   |
| Aula polifunzionale                   | 1      | 1 Stampante a colori (cartucce), 1 stampante 3D, 1 Carrello KIT SAMLAB | Tavoli per making, sedie, mobili contenitori, 8 tavoli ribaltabili, 1 scaffalatura H. 189 per 4 metri di lunghezza, 2 divanetti da 2 posti | Attività di coding e robotica educativa, thinking. Supporto digitale alla didattica attività curricolari. |
| Aula videoproiezioni                  | 1      | 1 Videoproiettore focale corta, 1 pc con amplificazione.               |                                                                                                                                            | Supporto digitale alla didattica attività curricolari                                                     |
| Aula con pavimento interattivo        | 1      | 1 pavimento interattivo con installazione                              | Eventuale intervento su rivestimento del pavimento                                                                                         | Supporto digitale alla didattica attività curricolari                                                     |
| Aula musica                           | 1      | Tastiera digitale                                                      |                                                                                                                                            | Supporto digitale alla didattica attività curricolari                                                     |

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

L'Istituto modificherà/adatterà la propria organizzazione scolastica al fine di ottimizzare l'uso degli ambienti di apprendimento che si andranno a realizzare. La didattica avrà un'accelerazione in termini di utilizzo del digitale come "amplificatore di apprendimento" al fine di ottenere un ruolo più attivo e creativo degli studenti. La "programmazione" delle singole discipline sarà ulteriormente integrata con le modifiche necessarie per rendere sempre più diffuse e attive metodologie innovative e nuovi contenuti già presenti nel curricolo verticale di Istituto. Gli scambi di buone pratiche e metodologie connesse, la diffusione e documentazione delle azioni didattiche, la ricerca-azione saranno il "valore aggiunto" derivante dalla trasformazione degli ambienti di apprendimento.

### **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.**

Un setting d'aula ben predisposto, la disponibilità di dispositivi adeguati ed i nuovi contenuti digitali creeranno momenti di reale condivisione tra i discenti. I nuovi setting d'aula, inoltre, rispondono alle richieste di didattica inclusiva come prevista dalla Legge 170/2010, che all'art.5 comma 2 garantisce "l'introduzione di strumenti compensativi, compresi i mezzi di apprendimento alternativi e le tecnologie informatiche..." per gli studenti con Bisogni Educativi Speciali – BES. Con la realizzazione del progetto si cercherà di superare, altresì, il gender gap, come divario tra il genere maschile e quello femminile, che si riflette in parte nelle condizioni economiche, sociali e di accesso all'istruzione e al mondo del lavoro, in relazione alle scelte dei percorsi di studio collegati alle TIC e alle discipline STEM.

### **Composizione del gruppo di progettazione**

Dirigente scolastico

Direttore dei servizi generali ed amministrativi

Animatore digitale

Docenti

Funzioni strumentali o collaboratori del Dirigente

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

Il team che preliminarmente ha sviluppato il progetto, è stato costituito dal Dirigente scolastico, dai collaboratori del DS, dai coordinatori didattici e tecnici dei 7 plessi coinvolti, dalle funzioni strumentali, dall'animatore digitale e dai componenti del team dell'innovazione. Il gruppo di progettazione ha tenuto conto di un'attività preliminare di ricognizione delle dotazioni già presenti e del loro effettivo utilizzo (eventuale obsolescenza) con cui è stato possibile reperire una base di dati che, analizzati, hanno fatto emergere le esigenze dei docenti e degli studenti. Il gruppo di progetto ha anche evidenziato quali parti del curriculum di Istituto e quali obiettivi del Piano di Miglioramento 2022–2025 sono coerenti con il progetto proposto. Questo ha permesso di elaborare un progetto con l'obiettivo di acquisire strumenti tecnologici finalizzati allo sviluppo di una didattica sempre più inclusiva ed "emozionalmente" accattivante sostenuta dalla tecnologia.

### **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**

Implementare e diffondere buone pratiche metodologico-didattiche fra la comunità docente dell'IC e degli Istituti vicini (diverse reti di scopo) così da poter sviluppare e migliorare nel tempo, grazie anche all'ausilio degli acquisti tecnologici previsti. Aggiornare il piano di formazione permanente del personale dell'Istituto. Aderire a bandi di finanziamento per progetti didattici integrativi relativi alle competenze digitali. Tra le misure di accompagnamento, è prevista la pubblicizzazione di tali pratiche didattiche che saranno raccolte e rese fruibili alla comunità scolastica. Le attività di orientamento metteranno in risalto la funzionalità dei nuovi ambienti e di tutte le potenziali attività che coinvolgeranno i futuri studenti della scuola.

## 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 | 741                |

## 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          | 22            | 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%                |                   | 132.974,00 €        |
| Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi                                                                   | 0%                 | 20%                 |                   | 16.021,00 €         |
| Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento                 | 0%                 | 10%                 |                   | 3.205,06 €          |
| Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità) | 0%                 | 10%                 |                   | 8.010,00 €          |
| <b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>                                                                     |                    |                     |                   | <b>160.210,06 €</b> |

Firmato digitalmente da STEFANO BULFONE

## 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.

## **Capitolati tecnici ridefiniti sulla base di dotazioni informatiche provenienti da Enti locali e sulla base delle indagini di mercato (prezzi/cataloghi) giugno 2023.**

Allegato 1 al PROGETTO ESECUTIVO – sezione arredi.

Allegato 2 al PROGETTO ESECUTIVO – sezione strumenti digitali.

## **Figure amministrative e figure esperte necessarie per l'esecuzione del progetto.**

Allegato 3 al PROGETTO ESECUTIVO – compiti/mansioni.

Allegato 4 al PROGETTO ESECUTIVO – criteri per la selezione avvisi interni.



