

PNRR

Alberghiero

Molfetta, 16.01.2023

I Finanziamenti

DM 161 del 14 giugno 2022 viene adottato il “*Piano Scuola 4.0*” in attuazione della linea di investimento 3.2 “*Scuola 4.0: scuole innovative, cablaggio, nuovi ambienti di apprendimento e laboratori*” che prevede due azioni

Next Generation Classrooms

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.

The OECD handbook for innovative learning environments, OECD Publishing, Paris 2017. Disponibile su:
<https://doi.org/10.1787/9789264277274-en>

L'Organizzazione per la Cooperazione e lo Sviluppo Economico

(OCSE) ha definito alcune caratteristiche degli ambienti fisici di apprendimento, che devono essere adeguati (soddisfare i requisiti minimi per assicurare il comfort, l'accesso, la salute e la sicurezza degli utenti), efficaci (supportare le diverse esigenze di insegnamento e apprendimento per permettere alla scuola di raggiungere i suoi obiettivi educativi), efficienti (massimizzare l'uso e la gestione dello spazio e delle risorse per ottenere il massimo risultato in termini di risultati per studenti e insegnanti).

L'OCSE2 ha definito, nel suo specifico manuale, l'ambiente di apprendimento innovativo quale un insieme organico che abbraccia l'esperienza di apprendimento organizzato per determinati gruppi di studenti intorno ad un singolo "nucleo pedagogico", che va oltre una classe o un programma predefinito, include le attività e i risultati di apprendimento (non è solo un "luogo" dove si svolge l'apprendimento), gode di una leadership comune che assume decisioni di progettazione su come migliorare l'apprendimento per i suoi partecipanti. Riveste, quindi, una grande rilevanza il ruolo dei docenti nella gestione dello spazio, che viene valorizzato da 7 principi dell'apprendimento che devono essere tenuti presenti per progettare gli ambienti di apprendimento innovativi (tabella 2)

Tabella 2 – Principi dell'apprendimento per progettare gli ambienti

I 7 PRINCIPI DELL'APPRENDIMENTO OCSE	
1	L'ambiente di apprendimento riconosce nei discenti i principali partecipanti, incoraggia il loro impegno attivo e sviluppa in loro la consapevolezza delle loro attività da discenti.
2	L'ambiente di apprendimento si fonda sulla natura sociale dell'apprendimento e incoraggia attivamente un apprendimento cooperativo propriamente organizzato.
3	I professionisti dell'apprendimento all'interno dell'ambiente di apprendimento sono perfettamente in sintonia sia con le motivazioni degli studenti che con il ruolo cruciale che le emozioni hanno nell'ottenimento dei risultati.
4	L'ambiente di apprendimento è estremamente sensibile alle differenze individuali tra gli studenti e le studentesse che lo compongono, ivi comprese le loro conoscenze pregresse.
5	L'ambiente di apprendimento elabora programmi che richiedono un impegno costante mettendo tutti in gioco senza provocare un sovraccarico eccessivo di lavoro.
6	L'ambiente di apprendimento opera avendo ben presenti le aspettative e implementa strategie di valutazione coerenti con tali aspettative; pone altresì una forte enfasi sul <i>feedback</i> formativo per supportare l'apprendimento.
7	L'ambiente di apprendimento promuove con convinzione la “connessione orizzontale” tra aree di conoscenza e materie, nonché con la comunità e il mondo più in generale.

Molti sono gli studi che hanno sottolineato il ruolo centrale della relazione fra spazio, pedagogia e tecnologia come supporto alle attività di apprendimento per promuovere una maggiore efficienza ed efficacia nel raggiungimento dei risultati di apprendimento desiderati, anche favorendo una più forte interattività in classe.

Sono principalmente i docenti quali “utilizzatori” ad avere, poi, la responsabilità e il compito di allineare lo spazio e le tecnologie alla pedagogia, ai tempi, luoghi, persone, relazioni e attività connesse ai rispettivi scopi educativi per i quali gli ambienti sono stati creati.

Gli ambienti fisici di apprendimento non possono essere oggi progettati senza tener conto anche degli ambienti digitali (ambienti on line tramite piattaforme cloud di e-learning e ambienti immersivi in realtà virtuale) per configurare nuove dimensioni di apprendimento ibrido.

L'utilizzo del metaverso in ambito educativo costituisce un recente campo di esplorazione, l'eduverso, che offre la possibilità di ottenere nuovi "spazi" di comunicazione sociale, maggiore libertà di creare e condividere, offerta di nuove esperienze didattiche immersive attraverso la virtualizzazione, creando un continuum educativo e scolastico fra lo spazio fisico e lo spazio virtuale per l'apprendimento, ovvero un ambiente di apprendimento *onlife* .

Il dirigente scolastico, in collaborazione con l'animatore digitale, il team per l'innovazione e le altre figure strumentali, costituisce un **gruppo di progettazione**, coinvolgendo i docenti e gli studenti.

La progettazione riguarda almeno 3 aspetti fondamentali:

- il disegno (design) degli ambienti di apprendimento fisici e virtuali;
- la progettazione didattica basata su pedagogie innovative adeguate ai nuovi ambienti e l'aggiornamento degli strumenti di pianificazione;
- la previsione delle misure di accompagnamento per l'utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici.

Il gruppo di progettazione deve

1. **Effettuare la ricognizione del patrimonio esistente** di attrezzature digitali già in possesso della scuola, anche grazie ai precedenti interventi di finanziamento con fondi nazionali ed europei e sulla base dei progetti “in essere”
2. **Stabilire il modello organizzativo:** dopo una valutazione specifica delle aule esistenti nella struttura scolastica, dei tempi e dell’organizzazione didattica prescelta, la scuola adotta un sistema basato su aule “fisse” assegnate a ciascuna classe per l’intera durata dell’anno scolastico, oppure un sistema basato su ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, facendo ruotare le classi in tali ambienti durante la giornata di scuola e nel passaggio da una disciplina all’altra, oppure un sistema ibrido che comprende entrambe le soluzioni, cercando di operare affinché tutte le studentesse e tutti gli studenti possano usufruire degli spazi trasformati
3. **Promuovere** pedagogie innovative e connesse metodologie didattiche: revisione e adattamento degli strumenti di programmazione della scuola, dal piano per l’offerta formativa al curriculum scolastico, al sistema di valutazione degli apprendimenti, anche per favorire l’acquisizione delle competenze digitali che costituiscono un nucleo pedagogico trasversale alle discipline

PIANO SCUOLA 4.0

Azione 1 - Next Generation Classrooms

OBIETTIVO

Trasformazione di 100.000 **aule** in ambienti innovativi di apprendimento

DESTINATARI

Scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado

PROGETTAZIONE DELLA TRASFORMAZIONE DELLE AULE ESISTENTI

- Disegno (design) degli ambienti di apprendimento **fisici e virtuali**
- Progettazione didattica basata su **pedagogie innovative** adeguate ai nuovi ambienti
- Previsione delle **misure di accompagnamento**

VALUTAZIONE DELLE AULE ESISTENTI, DEFINIZIONE DEI TEMPI E DELL'ORGANIZZAZIONE DIDATTICA PRESCELTA

AULE «FISSE»

Sistema basato su **aule assegnate** a ciascuna classe per tutto l'anno scolastico

AULE «TEMATICHE»

Sistema basato su **ambienti di apprendimento dedicati** per disciplina

SISTEMA «IBRIDO»

Sistema che comprende **entrambe le soluzioni**

RICOGNIZIONE DEL PATRIMONIO ESISTENTE DI ATTREZZATURE DIGITALI

Le attrezzature digitali già in possesso della scuola andranno ad essere **integrate** all'interno delle aule da trasformare, oppure potranno contribuire ad attrezzare **ulteriori aule**



PIANO SCUOLA 4.0

Azione 1 - Next Generation Classrooms

DOTAZIONI

IN OGNI AULA

- **Schermo digitale** e dispositivi per la possibile fruizione delle lezioni anche in **videoconferenza**
- **Arredi modulari** per consentire rapide riconfigurazioni

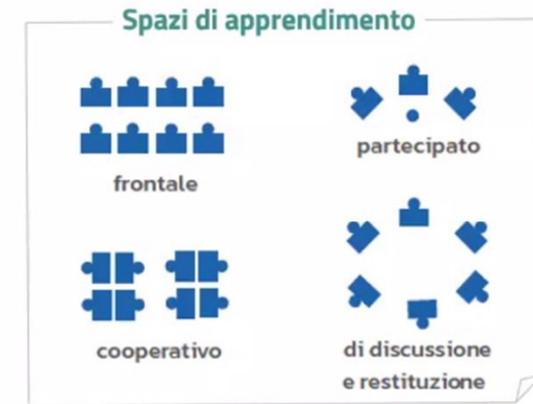
IN OGNI AULA / ANCHE IN RETE FRA PIÙ AULE

Dispositivi per:

- **Promozione di scrittura e lettura**
- Fruizione di contenuti attraverso la **realtà virtuale e aumentata**
- **Studio delle STEM**
- Integrazione tra **aula fisica e ambiente/piattaforma virtuale**
- Apprendimento del **pensiero computazionale, dell'intelligenza artificiale e della robotica**
- **etc.**

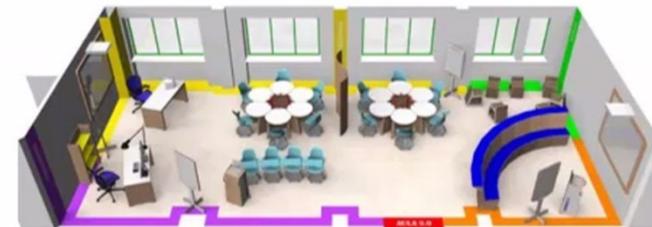
NELLA SCUOLA

Organizzazione di un proprio **catalogo di risorse digitali** di base, software e contenuti disciplinari o interdisciplinari, disponibili anche sul cloud



DESIGN

Inclusività, accessibilità, comfort, flessibilità, integrazione tra interno ed esterno: ogni aula diventa un ecosistema di interazione, condivisione, cooperazione, che integra le tecnologie e accoglie metodologie innovative



PIANO SCUOLA 4.0

Azione 1 - Next Generation Classrooms



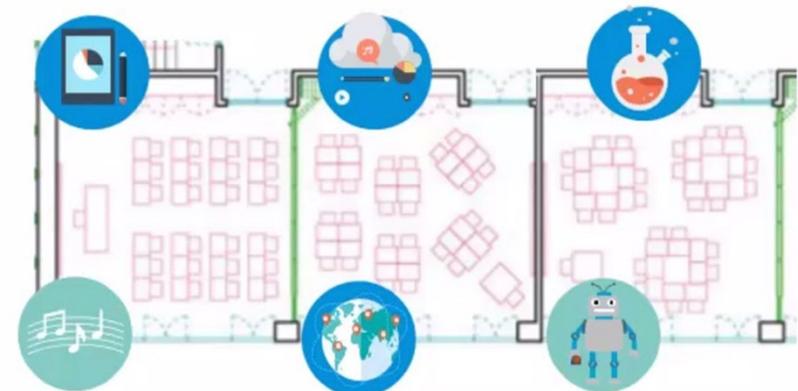
RISULTATI

FAVORIRE

- **Apprendimento attivo** con una pluralità di percorsi e approcci
- **Apprendimento collaborativo**, interazione sociale studenti/docenti
- **Motivazione** ad apprendere e il **benessere emotivo**
- **Apprendimento tra pari, problem solving, co-progettazione**
- **Inclusione** e personalizzazione della didattica
- **Prendersi cura** dello spazio della propria classe

CONSOLIDARE

- **Abilità cognitive e metacognitive** (pensiero critico, pensiero creativo, imparare ad imparare e autoregolazione)
- **Abilità sociali ed emotive** (empatia, autoefficacia, responsabilità e collaborazione)
- **Abilità pratiche e fisiche** (uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale)



Next Generation Labs

realizzare laboratori per le professioni digitali del futuro nelle scuole secondarie di secondo grado, dotandole di spazi e di attrezzature digitali avanzate per l'apprendimento di competenze sulla base degli indirizzi di studio presenti nella scuola e nei seguenti, non esaustivi, ambiti tecnologici:

- robotica e automazione;
- intelligenza artificiale;
- cloud computing;
- cybersicurezza;
- Internet delle cose;
- making e modellazione e stampa 3D/4D;
- creazione di prodotti e servizi digitali;
- creazione e fruizione di servizi in realtà virtuale e aumentata;
- comunicazione digitale;
- elaborazione, analisi e studio dei big data;
- economia digitale, e-commerce e blockchain.



Con tale misura gli istituti professionali possono realizzare nuovi spazi laboratoriali sulle professioni digitali del futuro oppure trasformare, aggiornare e adeguare i laboratori già esistenti dotandoli delle tecnologie più avanzate, consentendo anche la gestione di curricoli flessibili orientati alle nuove professionalità che necessitano di competenze digitali più avanzate.

I laboratori si caratterizzano per essere orientati allo svolgimento di attività autentiche e di effettiva simulazione dei contesti, degli strumenti e dei processi legati alle professioni digitali, di esperienze di job shadowing, tramite l'osservazione diretta e la riflessione dell'esercizio professionale, di azioni secondo l'approccio work based learning, e possono consistere in un unico grande spazio aperto, articolato in zone e strutturato per fasi di lavoro, oppure in spazi comunicanti e integrati, che valorizzano il lavoro in gruppo all'interno del ciclo di vita del progetto (project based learning), dall'ideazione alla pianificazione, alla realizzazione dei prodotti e dei servizi.

Essi si caratterizzano per essere coperti da una connettività diffusa in banda ultra larga, e sono aperti alla sperimentazione della tecnologia 5G, laddove disponibile.

Il gruppo di progettazione deve provvedere alla

- **ricognizione e mappatura** dei diversi ambiti tecnologici di innovazione legati all'aggiornamento del profilo di uscita dello studente, con particolare attenzione al potenziamento delle sue competenze digitali specifiche dell'indirizzo di studio
- **individuazione degli ambiti tecnologici** sui quali disegnare, secondo una prospettiva multidimensionale, i laboratori, anche utilizzando gli spazi esistenti, ma rifunzionalizzandoli sulla base dei nuovi arredi e attrezzature e delle nuove competenze digitali richieste
- **pianificazione di laboratori "virtuali"** sia facendo ricorso alla realtà virtuale/aumentata per simulare i contesti di lavoro sia prevedendo l'acquisizione di software e piattaforme integrate con l'utilizzo dei dispositivi
- **progettazione** di percorsi di formazione curricolari, extracurricolari, PCTO, nell'ambito delle discipline di indirizzo, delle quote di autonomia e di flessibilità, sugli ambiti tecnologici selezionati da attuare in fase di attivazione dei laboratori per gli studenti e le famiglie
- **progettazione** di percorsi di formazione sull'insegnamento delle competenze digitali specifiche per le professioni digitali dei nuovi laboratori
- **adeguamento** piano dell'offerta formativa all'arricchimento dei profili di uscita dello studente.

PIANO SCUOLA 4.0

Azione 2 - Next Generation Labs

OBIETTIVO

Realizzazione di **Laboratori** per le professioni digitali del futuro

DESTINATARI

Scuole secondarie di secondo grado

CARATTERISTICHE PRINCIPALI

- Spazi come un **continuum** fra la scuola e il mondo del lavoro
- Opportunità per ampliare l'offerta formativa della scuola, **adeguando e innovando i profili di uscita** alle nuove professioni ad alto uso di tecnologia digitale

PROGETTAZIONE DEI LABORATORI

- **Trasversali** rispetto ai vari **settori economici**
- Dotati delle **tecnologie più avanzate**

INDIVIDUAZIONE DEGLI AMBITI TECNOLOGICI

LABORATORI «FISICI»

Ambienti fluidi con **arredi mobili e riconfigurabili**, con attrezzature digitali specifiche per vivere esperienze diversificate

LABORATORI «VIRTUALI»

Simulazione a scuola di **contesti e luoghi di lavoro reali**

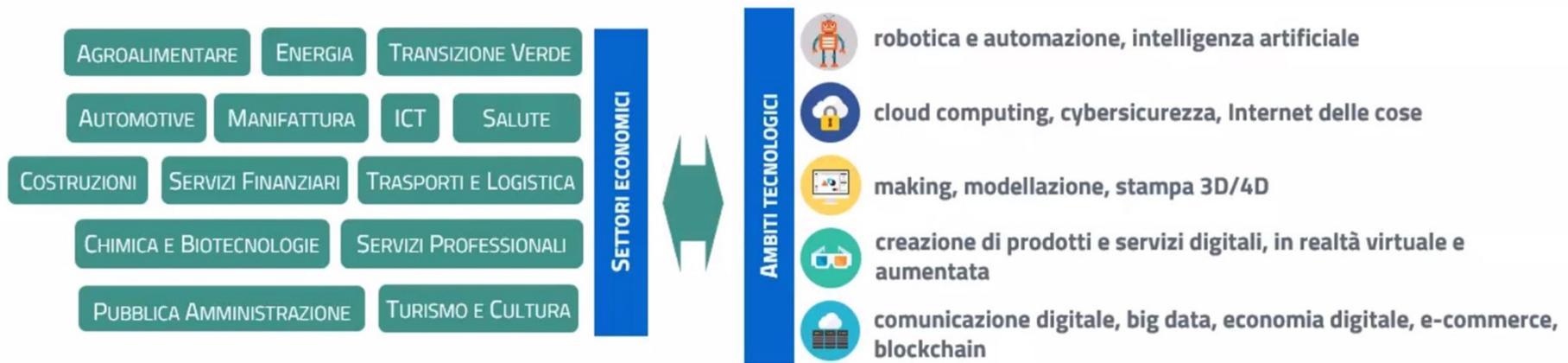
PIANIFICAZIONE DI PERCORSI DI FORMAZIONE CURRICOLARI, EXTRACURRICOLARI, PCTO



PIANO SCUOLA 4.0

Azione 2 - Next Generation Labs

I Labs sono concepiti in **chiave multidimensionale**, in grado di abbracciare più ambiti del processo di digitalizzazione del lavoro e più **settori economici**, in coerenza con gli indirizzi della scuola.



RISULTATI

- **Fornire competenze digitali specifiche**, con effettiva simulazione di luoghi, strumenti e processi legati alle nuove professioni
- **Ampliare l'offerta formativa**, con attrezzature digitali avanzate, formazione dei docenti e innovazione dei profili di uscita
- **Avvicinare la formazione alle nuove competenze richieste dal mondo del lavoro**
- Permettere a studentesse e studenti di **accedere a percorsi professionali di qualità e gratificanti**
- **Costruire alleanze** con le imprese, le startup, le università e i centri di ricerca

I Finanziamenti

con Decreto del Ministro dell'istruzione 8 agosto 2022, n. 218, sono state ripartite le risorse tra le istituzioni scolastiche

Per l'I.P.E.O.A. MOLFETTA

Next Generation Classrooms 275.809,40 €

Next Generation Labs 164.644,23 €

Gestione dei progetti

Tutto il ciclo di vita dei progetti relativi a Scuola 4.0 sarà gestito dalla piattaforma “Futura – PNRR Gestione progetti” accessibile sul portale <https://pnrr.istruzione.it/> o dall’area riservata del Ministero dell’istruzione.

La gestione sulla piattaforma fa riferimento a 4 aree

- Progettazione
- Gestione
- Assistenza
- Comunicazioni

Area dedicata alla progettazione

Nell’area della progettazione sono presenti **due diversi format** di compilazione

- le scuole primarie e secondarie di primo grado visualizzeranno esclusivamente quale avviso/decreto attivo il seguente: Piano Scuola 4.0 – Azioni 1 – Next generation class – Ambienti di apprendimento innovativi;

- **le scuole secondarie di secondo grado visualizzeranno**

- **Piano Scuola 4.0 – Azione 1 – Next generation class – Ambienti di apprendimento innovativi;**
- **Piano Scuola 4.0 – Azione 2 – Next generation labs – Laboratori per le professioni digitali del futuro.**

Sezione	<i>Azione 1 – Next generation class – Ambienti di apprendimento innovativi</i>	<i>Azione 2 – Next generation labs – Laboratori per le professioni digitali del futuro</i>
Contenuti e compilazione		
Dati generali	<p>Dovranno essere inseriti i seguenti dati</p> <ul style="list-style-type: none"> • il titolo del progetto, • la descrizione sintetica e di riepilogo del progetto (max 4.000 caratteri); • la data prevista di conclusione delle attività di allestimento degli ambienti, compresa la rendicontazione finale (non successiva al 31 dicembre 2024); il Codice CUP del progetto che dovrà essere generato utilizzando il Codice di template n. 2209005; • gli estremi del legale rappresentante (Dirigente scolastico): il sistema propone già dei campi precompilati, che potranno essere eventualmente modificati solo in caso di non coincidenza con il dirigente in effettivo servizio presso la scuola; • gli estremi del referente di progetto per conto dell'istituzione scolastica 	<p>Dovranno essere inseriti i seguenti dati</p> <ul style="list-style-type: none"> • il titolo del progetto, • la descrizione sintetica e di riepilogo del progetto (max 4000 caratteri); • la data prevista di inizio delle attività; • la data prevista di conclusione delle attività di allestimento degli ambienti, compresa la rendicontazione finale (non successiva al 31 dicembre 2024); • il Codice CUP del progetto che dovrà essere generato utilizzando il Codice di template n. 2209006; • gli estremi del legale rappresentante (Dirigente scolastico): il sistema propone già dei campi precompilati, che potranno essere eventualmente modificati solo in caso di non coincidenza con il dirigente in effettivo servizio presso la scuola; • gli estremi del referente di progetto per conto dell'istituzione scolastica

<p>Intervento</p>	<p>Descrivere il quadro operativo complessivo dell'intervento</p> <ul style="list-style-type: none"> • numero e tipologia degli ambienti di apprendimento che si intende realizzare • ambienti fisici di apprendimento innovativi che saranno realizzati con le risorse assegnate • dotazioni tecnologiche che saranno acquistate, • innovazioni organizzative, didattiche, curriculari, metodologiche che saranno intraprese a seguito della trasformazione degli ambienti, • <u>inclusività</u> delle tecnologie utilizzate per gli studenti con bisogni educativi speciali e con disabilità, • modalità organizzative del gruppo di progettazione • misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati da parte di docenti e alunni. 	<p>Descrivere il quadro operativo complessivo dell'intervento</p> <ul style="list-style-type: none"> • rilevazione dei fabbisogni formativi di competenze digitali specifiche 4.0 • individuazione degli ambiti tecnologici scelti per la realizzazione dei laboratori • professioni digitali del futuro verso le quali saranno orientati gli spazi laboratoriali, • numero e tipologia dei laboratori che si intende realizzare • laboratori per le professioni digitali del futuro che saranno realizzati con le risorse assegnate, • dotazioni tecnologiche che saranno acquistate • principali contenuti digitali che si intende acquisire per la formazione, • applicazioni e <i>software</i>, • modalità organizzative del gruppo di progettazione per la realizzazione dei laboratori • iniziative di coinvolgimento attivo della comunità scolastica, delle università, degli istituti tecnologici superiori (ITS), dei centri di ricerca, delle imprese, <u>delle startup innovative</u>, le misure di accompagnamento.
--------------------------	---	--

<p>Indicatori e target</p>	<p>Sono elencati gli indicatori comuni, le <u>milestone</u> e i target dell'intervento, che saranno oggetto di monitoraggio e di rendicontazione. Il sistema propone in automatico i seguenti campi:</p> <p>Indicatori <i>C7 – Utenti di servizi, prodotti e processi digitali pubblici nuovi e aggiornati</i> La scuola dovrà indicare 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.</p> <p>Target Le classi si trasformano in ambienti di apprendimento innovativi grazie alla Scuola 4.0 – Termine di scadenza 31 dicembre 2025. Il valore numerico risulta già precompilato da sistema con il target definito nel Piano Scuola 4.0, ovvero la metà delle classi calcolate sulla base del decreto del Ministro dell'istruzione 8 agosto 2022, n. 218 (a.s. 2021-2022).</p>	<p>Sono elencati gli indicatori comuni, le <u>milestone</u> e i target dell'intervento, che saranno oggetto di monitoraggio e di rendicontazione. Il sistema propone in automatico i seguenti campi:</p> <p>Indicatori <i>C7 – Utenti di servizi, prodotti e processi digitali pubblici nuovi e aggiornati</i> La scuola dovrà indicare il valore annuale programmato di alunne e alunni, studentesse e studenti, docenti, che effettuano il primo accesso ai servizi digitali realizzati o attivati nei laboratori.</p> <p>Target <i>Le classi si trasformano in ambienti di apprendimento innovativi grazie alla Scuola 4.0 – Termine di scadenza 31 dicembre 2025.</i> Il valore numerico risulta già precompilato da sistema con il target definito nel Piano Scuola 4.0, ovvero almeno 1 laboratorio per ogni scuola del secondo ciclo. Tale valore può essere incrementato dalla scuola in fase di rendicontazione.</p>
-----------------------------------	--	--

Piano finanziario	<p>La scuola procede alla compilazione del Piano finanziario nel rispetto dell'importo assegnato, secondo le seguenti voci e massimali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spese per acquisto di dotazioni digitali (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.): Min. 60% • Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi: Max 20% • Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento: Max 10% • Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità): Max 10% 	<p>La scuola procede alla compilazione del Piano finanziario nel rispetto dell'importo assegnato, secondo le seguenti voci e massimali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spese per acquisto di dotazioni digitali (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.): Min. 60% • Eventuali spese per acquisto di arredi tecnici: Max 20% • Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento: Max 10% • Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità): Max 10%
Riepilogo progetto	<p>È possibile visionare l'intero progetto anche al fine di effettuare i controlli ed eventuali modifiche alle precedenti sezioni</p>	<p>È possibile visionare l'intero progetto anche al fine di effettuare i controlli ed eventuali modifiche alle precedenti sezioni</p>

<p>Inoltro</p>	<p>Occorre</p> <ul style="list-style-type: none"> • mettere un segno di spunta su Dichiarazioni obbligatorie richieste per l'accesso al finanziamento • firmare digitalmente il Progetto (sia direttamente utilizzando le credenziali di firma su SIDI del dirigente scolastico sia utilizzando un altro sistema di firma digitale) • procedere al caricamento del Progetto • firmare digitalmente l'Accordo di concessione del finanziamento da parte del dirigente scolastico, che viene generato direttamente dal sistema sulla base delle informazioni inserite. <p>Dopo l'inoltro dell'Accordo di concessione la procedura si conclude con l'invio da parte del sistema alla posta istituzionale della scuola della notifica di avvenuto inoltro.</p>	<p>Occorre</p> <ul style="list-style-type: none"> • mettere un segno di spunta su Dichiarazioni obbligatorie richieste per l'accesso al finanziamento • firmare digitalmente il Progetto (sia direttamente utilizzando le credenziali di firma su SIDI del dirigente scolastico sia utilizzando un altro sistema di firma digitale) • procedere al caricamento del Progetto • firmare digitalmente l'Accordo di concessione del finanziamento da parte del dirigente scolastico, che viene generato direttamente dal sistema sulla base delle informazioni inserite. <p>Dopo l'inoltro dell'Accordo di concessione la procedura si conclude con l'invio da parte del sistema alla posta istituzionale della scuola della notifica di avvenuto inoltro.</p>
-----------------------	--	--

È possibile presentare i progetti utilizzando l'area di progettazione della piattaforma ministeriale, dalle ore 15.00 del giorno 28 dicembre 2022 alle ore 15.00 del giorno 28 febbraio 2023.

Area della Gestione

In questa area occorre innanzitutto inserire gli **estremi di assunzione in bilancio delle risorse**.
Le **delibere degli organi collegiali** dovranno essere inserite all'apertura delle **funzioni di rendicontazione**.

Nella sezione "*Procedure*" le scuole dovranno caricare i seguenti dati

- il **nome del destinatario** finale dei fondi;
- il **nome dell'appaltatore e del subappaltatore**, ove il destinatario finale dei fondi sia un'amministrazione aggiudicatrice ai sensi delle disposizioni nazionali o dell'Unione in materia di appalti pubblici;
- **il/i nome/i, il/i cognome/i e la data di nascita del/dei titolare/i effettivo/i** del destinatario dei fondi o appaltatore.

Sempre all'interno della sezione "*Procedure*" dovranno essere **caricate le apposite dichiarazioni attestanti l'assenza di conflitto di interessi e di situazioni di incompatibilità** da parte del legale rappresentante quale RUP, dei componenti le commissioni di valutazione o di collaudo, di altre eventuali figure che intervengono nel procedimento amministrativo.

Nella sezione "*Monitoraggio*" occorrerà inserire per ciascun ambiente o laboratorio realizzato una **descrizione dell'ambiente e delle tecnologie in esso disponibili e il certificato di collaudo**. La rendicontazione sul raggiungimento del target è soggetta a monitoraggio continuo e deve essere costantemente aggiornata.

Nella medesima sezione **occorre rendicontare il numero di "utenti"**, intesi come docenti, alunni e studenti, dei prodotti digitali e processi digitali al loro primo utilizzo acquisiti con l'investimento "Scuola 4.0" (indicatore 7, relativo agli "Utenti di servizi, prodotti e processi digitali pubblici nuovi e aggiornati").

La **rendicontazione degli indicatori** da parte dei soggetti attuatori sulla piattaforma "PNRR – Gestione Progetti" segue le seguenti scadenze per ciascuna annualità:

- **31 gennaio (per il periodo 1° luglio - 31 dicembre dell'anno precedente);**
- **31 luglio (per il periodo 1° gennaio - 30 giugno del medesimo anno).**

Ammissibilità delle spese

Spesa	Ammissibile	Non ammissibile
Spese per acquisto di dotazioni digitali	Acquisto di tutti i dispositivi e le attrezzature digitali per l'allestimento degli ambienti innovativi di apprendimento e dei laboratori per le professioni digitali del futuro, nonché i relativi <i>software</i> , applicazioni e contenuti digitali esclusivamente finalizzati alla didattica.	Costi relativi ad abbonamenti e servizi, quali registro elettronico, processi e servizi amministrativi digitali, segreteria digitale, siti istituzionali, etc., che rientrano in altre linee di investimento del PNRR.
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi/tecnici	Devono essere strettamente funzionali a favorire l'utilizzo delle tecnologie per l'apprendimento e delle metodologie didattiche innovative.	Costi di arredi per allestimento di sale convegni, sale riunioni, uffici.
Eventuali spese per i piccoli interventi di carattere edilizio	Devono essere riferite esclusivamente a lavori di manutenzione ordinaria di piccola entità, se strettamente necessari all'allestimento degli spazi innovativi per la didattica (ad esempio, tinteggiatura delle pareti, piccoli interventi all'impianto elettrico, etc.)	Costi relativi ad interventi diversi a quelli indicati nella precedente cella
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	costi del personale individuato e specificamente incaricato per lo svolgimento di attività tecniche quali la progettazione degli spazi e degli allestimenti, il collaudo tecnico e amministrativo, altre attività tecnico-operative strettamente finalizzate alla realizzazione del progetto e al conseguimento dei relativi <i>target</i> e <i>milestone</i> , nonché gli eventuali costi strettamente connessi al rispetto degli obblighi di pubblicità del finanziamento dell'Unione europea.	Costi relativi alle attività di preparazione, monitoraggio, controllo, rendicontazione, audit e valutazione, in particolare: studi, analisi, attività di supporto amministrativo alle strutture operative, azioni di informazione e comunicazione, consultazione degli stakeholders, spese legate a reti informatiche destinate all'elaborazione e allo scambio delle informazioni. Non sono, altresì, ammissibili i costi relativi al funzionamento ordinario dell'istituzione scolastica.

Individuazione del personale

Il personale necessario ed essenziale allo svolgimento delle attività di progetto, in qualità di esperto, **deve essere individuato dalle scuole attraverso procedure selettive comparative pubbliche, aperte al personale scolastico interno e a esperti esterni**, in possesso delle necessarie competenze per l'espletamento di funzioni aggiuntive.

Personale interno

Le **attività retribuite al personale scolastico interno** devono essere

- svolte al di fuori dell'orario di servizio
- prestate unicamente per lo svolgimento delle **azioni strettamente connesse ed essenziali per la realizzazione del progetto** finanziato
- **funzionalmente vincolate** all'effettivo raggiungimento di target e milestone di progetto
- espletate in maniera specifica per **assicurare le condizioni di realizzazione del medesimo progetto**.

Applicazione del CCNL

Gli incarichi aggiuntivi del personale interno dovranno essere conferiti nel **rispetto puntuale della parte normativa dei CCNL vigenti di riferimento per ciascuna figura operante nella scuola**.

Erogazione delle risorse

L'erogazione a rimborso prevede

- **una o più quote intermedie**, fino al **raggiungimento (compresa l'anticipazione) del 90% dell'importo** della spesa dell'intervento, sulla base delle richieste di erogazione presentate dalla scuola
- **una quota a saldo pari al 10% dell'importo della spesa dell'intervento**, sulla base della presentazione della richiesta di erogazione finale attestante la conclusione dell'intervento, nonché il raggiungimento dei relativi target, in coerenza con le risultanze del sistema informativo.

Azioni di prevenzione e contrasto alla dispersione scolastica

Con [Decreto Ministeriale 170 del 24 giugno 2022](#) con il quale ha individuato **3.198 istituzioni scolastiche beneficiarie di finanziamento** per la realizzazione di “*Azioni di prevenzione e contrasto della dispersione scolastica*” per uno stanziamento pari a complessivi **500 milioni di euro**.

2. Finanziamento I.P.E.O.A. MOLFETTA 315.393,66 €

Tipologia attività	A chi è rivolto	Chi lo realizza	Contenuti	Fruizione oraria per gli studenti
<p>Percorsi di mentoring e orientamento</p>	<p>studenti che mostrano particolari fragilità, motivazionali e/o nelle discipline di studio, a rischio di abbandono o che abbiano interrotto la frequenza scolastica,</p>	<p>Ciascun percorso viene erogato, in presenza, da un esperto in possesso di specifiche competenze.</p>	<p>Percorsi individuali di rafforzamento attraverso <i>mentoring</i> e orientamento, sostegno alle competenze disciplinari, <i>coaching</i> motivazionale.</p>	<p>Ciascun percorso viene erogato in orari diversi da quelli di frequenza scolastica.</p> <p>Per facilitare al massimo la partecipazione, i percorsi potranno essere erogati anche in prosecuzione pomeridiana dell'orario scolastico</p>
<p>Percorsi per il potenziamento delle competenze di base, di motivazione e di accompagnamento</p>	<p>Studenti che mostrano particolari fragilità nelle discipline di studio, a rischio di abbandono o che abbiano interrotto la frequenza scolastica,</p>	<p>Ciascun percorso viene erogato in presenza da almeno un docente o esperto in possesso di specifiche competenze</p>	<p>Percorsi, a piccoli gruppi di almeno 3 destinatari, di potenziamento delle competenze di base, di motivazione e ri-motivazione e di accompagnamento ad una maggiore capacità di attenzione e impegno, erogati</p>	<p>Ciascun percorso viene erogato in orari diversi da quello di frequenza scolastica</p>

<p>Percorsi per il coinvolgimento delle famiglie</p>	<p>Famiglie degli studenti destinatari degli interventi</p>	<p>Ciascun percorso viene erogato, in presenza, da almeno un esperto in possesso di specifiche competenze</p>	<p>Supporto alle famiglie nel concorrere alla prevenzione e al contrasto dell'abbandono scolastico, con percorsi di orientamento erogati a piccoli gruppi con il coinvolgimento di genitori di almeno 3 destinatari.</p>	
<p>Percorsi formativi e laboratoriali co-curricolari</p>	<p>Studenti con fragilità didattiche, a rischio di abbandono o che abbiano interrotto la frequenza scolastica</p>	<p>Ciascun percorso viene erogato congiuntamente da almeno un docente esperto con specifiche competenze e da un tutor.</p>	<p>Percorsi formativi e laboratoriali rivolti a gruppi di almeno 9 destinatari, afferenti a diverse discipline e tematiche in coerenza con gli obiettivi specifici dell'intervento e a rafforzamento del curricolo scolastico.</p>	<p>Al di fuori dell'orario curricolare,</p>

Team per la prevenzione della dispersione scolastica

docenti tutor
esperti interni e/o
esterni

Attività tecnica per la prevenzione della dispersione scolastica. In particolare, il team

- effettua la rilevazione degli studenti a rischio di abbandono o che abbiano già abbandonato la scuola nel triennio precedente e la mappatura dei loro fabbisogni,
- progetta e gestisce gli interventi di riduzione dell'abbandono all'interno della scuola e i progetti educativi individuali,
- si raccorda, anche tramite tavoli di lavoro congiunti, con le altre scuole del territorio, con i servizi sociali, con i servizi sanitari, con le organizzazioni del volontariato e del terzo settore, attive nella comunità locale, favorendo altresì il pieno coinvolgimento delle famiglie

Tipologia attività	Modalità e durata	UCS Costi diretti	Costi indiretti tasso forfet 40%	UCS Mensa	Incidenza percentuale
Percorsi di mentoring e orientamento	Individuale max 20 ore	42 €/h/ destinatario UCS destinatario	Non previsti	7 €/destinatario	Il costo per lo svolgimento di questa attività deve essere almeno pari al 30% del totale del finanziamento del progetto.
Percorsi per il potenziamento delle competenze di base , di motivazione e di accompagnamento	Piccoli gruppi (minimo 3 destinatari) max 30 ore	79,00 €/h UCS Personale	40% costi diretti di personale	7 €/destinatario	
Percorsi per il coinvolgimento delle famiglie	Piccoli gruppi (minimo 3 destinatari) max 10 ore	79,00 €/h UCS personale	40% costi diretti di personale	Non previsto	Il costo per lo svolgimento di questa attività non può superare il 10% del totale del finanziamento del progetto.
Percorsi formativi e laboratoriali co-curricolari	Gruppi (minimo 9 destinatari) max 40 ore	113 €/h UCS personale	40% costi diretti di personale	7 €/destinatario	
Team per la prevenzione della dispersione scolastica	Max 20% del totale del finanziamento del progetto	34 €/h UCS personale	Non previsti	Non previsto	Il costo complessivo per lo svolgimento di questa attività non può superare il 20% del totale del finanziamento del progetto.

- I progetti saranno attuati sulla base di **opzioni di costo semplificate** (OCS). Come è noto l'OCS è la **modalità di rendicontazione** dei costi di progetto in cui gli **importi ammissibili sono calcolati conformemente a un metodo predefinito basato sugli output, sui risultati o su certi altri costi, senza la necessità di comprovare ogni euro di spesa mediante singoli documenti giustificativi.**
- **La procedura per la rendicontazione delle spese attraverso le OSC rispecchia quella per le spese a costi reali, mentre si differenzia in merito alla documentazione da acquisire per la relativa verifica.**
- Per ciascuna delle attività didattiche e formative sopra indicate è indicato la modalità di fruizione, la durata, i costi diretti, i costi indiretti con individuazione del tasso forfettario in relazione ai costi diretti, l'Unità di costo standard (UCS) per la Mensa (eventuale)

Opzioni di costo semplificate

- I progetti saranno attuati sulla base di **opzioni di costo semplificate** (OCS). Come è noto l'OCS è la **modalità di rendicontazione** dei costi di progetto in cui gli **importi ammissibili sono calcolati conformemente a un metodo predefinito basato sugli output, sui risultati o su certi altri costi, senza la necessità di comprovare ogni euro di spesa mediante singoli documenti giustificativi.**
- **La procedura per la rendicontazione delle spese attraverso le OSC rispecchia quella per le spese a costi reali, mentre si differenzia in merito alla documentazione da acquisire per la relativa verifica.**
- Per ciascuna delle attività didattiche e formative sopra indicate è indicato la modalità di fruizione, la durata, i costi diretti, i costi indiretti con individuazione del tasso forfettario in relazione ai costi diretti, l'Unità di costo standard (UCS) per la Mensa (eventuale)

Esempio

Nel caso di un solo modulo relativo ai “Percorsi per il potenziamento delle competenze di base, di motivazione e di accompagnamento” di 30 ore con 5 studenti che usufruiscono di mensa per 10 giornate, il costo è il seguente:

Costi diretti: € 79 * 30h = € 2.370,00

Costi indiretti: max € 948,00 (calcolato automaticamente dal sistema informativo)

UCS mensa: 10g * 5 studenti * € 7 = € 350,00

TOTALE: € 3.668,00

Il Team di progetto deve

Guardare i risultati