



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

ELEONORA D'ARBOREA-VILLANOVA M.

Codice meccanografico

SSIC812007

Città

VILLANOVA MONTELEONE

Provincia

SASSARI

Legale Rappresentante

Nome

FRANCESCO

Cognome

LIVESU

Codice fiscale

LVSFNC74L10A192B

Email

ssic812007@istruzione.it

Telefono

0706010650

Referente del progetto

Nome

VALENTINA

Cognome

COCCO

Email

valentina.cocco77@gmail.com

Telefono

3495312999

Informazioni progetto

Codice CUP

E44D22004330006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-19568

Titolo progetto

Azione Scuola Futura

Descrizione progetto

Con il presente progetto si intendono realizzare, all'interno dell'istituto, circa 16 ambienti di apprendimento innovativi, che permetteranno di andare oltre al semplice spazio fisico, aprendo la scuola ad una dimensione di vita. L'Istituto si pone come obiettivo di processo prioritario nel RAV e nel PdM lo sviluppo delle potenzialità di ogni studente e la necessità di implementare la didattica per competenze concentrandosi prioritariamente su: 1. competenza alfabetico-funzionale; 2. competenza Digitale; 3. competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; Per raggiungere tale obiettivo la scuola orienterà la propria azione educativa secondo una pedagogia costruttivista e socioculturale dell'apprendimento che mira alla costruzione attiva delle competenze attraverso attività cognitive svolte congiuntamente con gli altri. Le aule resteranno fisse ma si lavorerà su configurazioni flessibili, rimodulabili all'interno dei vari ambienti, in modo da supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili. Il progetto sarà volto principalmente all'acquisizione di nuove tecnologie, in quanto, per gli arredi, partiremo dalle dotazioni già in essere nell'Istituto, acquistate, nei plessi delle scuola del comune di Villanova M., grazie ai finanziamenti FSC 2014-2020 (Patto per lo Sviluppo della Regione Sardegna). Per cui, per i plessi di cui sopra, ci si propone di riutilizzare gli arredi già presenti, in quanto flessibili e adatti ad una rimodulazione del setting delle aule, mentre, per i plessi di Olmedo sarà necessario anche l'acquisto di alcuni arredi modulari. Agli arredi esistenti o acquistati attraverso i fondi PNRR e ai setting di aula rinnovati, si andrà ad unire una dotazione tecnologica diffusa. Si intende completare la dotazione di base delle aule con alcune Digital Board che si integreranno a quelle già presenti nell'istituto e si posizioneranno in quegli ambienti attualmente sprovvisti di una superficie digitale di fruizione collettiva. Le stesse saranno supportate da accessori per videoconferenza, software didattici specifici e piattaforme per la creazione di contenuti digitali originali che permettano lo sviluppo di UDA con metodologie innovative già sperimentate dai docenti della scuola (Digital Storytelling, Webquest, Coding, ...). Le aule, indipendentemente da ogni setting disciplinare, saranno servite da una dotazione di dispositivi personali a disposizione di studenti e docenti utili ad una didattica attiva ed esperienziale. Le tecnologie consentiranno agli alunni di 'entrare' nell'esperienza educativa, interagendo con i contenuti didattici e con un ambiente, dinamico e inclusivo. Si intendono, inoltre, realizzare due ambienti speciali, a disposizione di tutte le classi dell'istituto, ovvero due aule immersive e all'avanguardia, dotate di una tecnologia intuitiva e immediata, con piattaforme dedicate e sicure. Questi ambienti speciali saranno corredati da software specifici e adatti alle esigenze educative e didattiche degli studenti della scuola attraverso materiali educativi in grado di integrare e affiancare i libri di testo. Sarà dedicata attenzione a tutti gli ambienti della scuola, che diventeranno veri e propri luoghi di apprendimento, di scambio e di interazione tra docenti e studenti e che potranno essere arricchiti e personalizzati dai docenti e addirittura dagli alunni stessi grazie a una piccola dotazione di strumenti comuni per lo sviluppo di un apprendimento attivo.

Data inizio progetto prevista

01/01/2023

Data fine progetto prevista

31/12/2024

Dettaglio intervento: Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

Intervento:

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

Descrizione:

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

Indicazioni generali

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

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

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

L'istituto si compone di tre plessi di Scuola Primaria, collocati rispettivamente nei comuni di Villanova M., Olmedo e Putifigari e due Plessi di Scuola Secondaria di I Grado, collocati nei comuni di Villanova M. e Olmedo. Nello specifico si analizzano i quattro plessi oggetto di progettazione. Nel Plesso della scuola Secondaria di Villanova M. sono presenti: - n° 6 aule dotate di LIM touch da collegarsi ad un PC e di sedie regolabili in altezza e banchi ottenuti tramite Intervento finanziato con risorse FSC 2014-2020 - Patto per lo Sviluppo della Regione Sardegna - Intervento per rinnovo di arredi e attrezzature; - n° 1 aula informatica con 34 postazioni da allestire con Device Portatili; - n° 1 dispositivo mobile Promethean Screen Share; - n° 4 Monitor Dabliu Sistema Android acquistati attraverso finanziamenti PON Digital Board; - n° 13 device mobili di cui: 4 DELL - 4 LENOVO - 4 ACER - 1 HP. Nel Plesso della Scuola Secondaria di Olmedo sono presenti: - n° 1 aula multifunzione: lab. CAE-TEAL in cui sono presenti due postazioni con lavagne interattive e sedie e banchi mobili e regolabili; - n° 5 aule dotate di LIM touch da collegarsi ad un PC; - n° 1 aula magna con schermo interattivo; - n° 18 computer utilizzati come postazioni mobili; - n° 9 Monitor Dabliu Sistema Android acquistati attraverso finanziamenti PON Digital Board. Nel Plesso della Scuola Primaria di Villanova Monteleone sono presenti: - n° 4 aule dotate di LIM touch da collegarsi ad un PC e di sedie regolabili in altezza e banchi ottenuti tramite Intervento finanziato con risorse FSC 2014-2020 - Patto per lo Sviluppo della Regione Sardegna - Intervento per rinnovo di arredi e attrezzature; - n° 1 dispositivo mobile Promethean Screen Share; - n° 3 Monitor Dabliu Sistema Android acquistati attraverso finanziamenti PON Digital Board; - n° 6 device mobili. Nel Plesso della Scuola Primaria di Olmedo sono presenti: - n° 8 aule dotate di LIM touch da collegarsi ad un PC; - n° 1 aula con LIM e Digital Board polifunzionale; - n° 3 Monitor Dabliu Sistema Android acquistati attraverso finanziamenti PON Digital Board. - n° 1 Monitor touch Philips

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.

Si intendono realizzare all'interno dell'istituto circa 16 ambienti di apprendimento innovativi, che permetteranno di rimodulare i setting di apprendimento, aprendo la scuola a una dimensione relativa allo spazio di vita. Partendo dalle dotazioni già in essere nell'istituto, grazie ai finanziamenti PON e PNSD precedenti, si andranno ad aggiungere dotazioni tecnologiche diffuse che saranno acquisite con i fondi a disposizione. Nello specifico si intende acquistare: alcune Digital Board che andranno ad integrare quelle già presenti nell'istituto supportate da accessori per videoconferenza, software specifici e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali (Digital Storytelling, Webquest, Coding, UDA CAE+TEAL, etc...) e una dotazione di base di dispositivi personali a disposizione di studenti e docenti delle varie aule. Tali strumenti saranno da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo, Peer Tutoring, Insegnamento Attivo, Role Playing e Brain Storming. Inoltre si realizzeranno due ambienti speciali, a disposizione di tutte le classi dell'istituto, ovvero due aule immersive e all'avanguardia, dotate di una tecnologia intuitiva e immediata, con una piattaforma dedicata e sicura. Questi ambienti speciali saranno corredati da contenuti didattici ed educativi adatti all'età degli studenti della scuola e utili per sperimentare la metodologia CAE+TEAL di cui siamo scuola capofila per avanguardie educative. Inoltre, saranno funzionali al raggiungimento degli obiettivi di processo declinati nel PDM della nostra scuola. Tali obiettivi mirano ad implementare una didattica per competenze, attraverso un'azione educativa incentrata su una pedagogia costruttivista e socioculturale dell'apprendimento, che punta ad una costruzione attiva del sapere attraverso attività cognitive svolte congiuntamente con gli altri. Nello specifico si lavorerà maggiormente con UDA inclusive basate sul Ciclo di Apprendimento Esperienziale per sviluppare le competenze di tutti gli alunni.

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 Fisse 4.0 | 5 | Digital Board supportate da software specifici e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali e una dotazione di base a disposizione di studenti e docenti. | Non verranno acquistati nuova arredi per i Plessi di Villanova M. ma saranno rimodulati quelli esistenti. A questi saranno aggiunti arredi e attrezzature per gli spazi esterni alle classi. | L'obiettivo è quello di potenziare le competenze e gli esiti degli alunni in un'ottica di Progetto di Vita. |
| Aule Fisse 4.0 | 9 | Digital Board supportate da software specifici e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali e una dotazione di base a disposizione di studenti e docenti. | Verranno acquistati arredi modulari e flessibili non presenti nei plessi delle scuole di Olmedo. A questi saranno aggiunti arredi e attrezzature per gli spazi esterni alle classi. | L'obiettivo è quello di potenziare le competenze e gli esiti degli alunni in un'ottica di Progetto di Vita. |
| Aule Immersive | 2 | Aule con diversi punti di proiezione e | Verranno acquistati anche | L'obiettivo è quello di |

| Denominazione ambiente (max 200 car.) | Numero | Dotazioni digitali (max 200 car.) | Arredi (max 200 car.) | Finalità didattiche (max 200 car.) |
|---------------------------------------|--------|--|------------------------|---|
| Ibride | | software specifici per una didattica attiva e partecipativa. | degli arredi integrati | potenziare le competenze e gli esiti degli alunni in un'ottica di Progetto di Vita. |

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

Le aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Questo, unito alle nuove tecnologie acquisite, permetterà di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo, per arrivare a potenziare all'interno di ciascuna aula il Problem Solving e la Didattica Esperienziale. Si andranno così a sviluppare le competenze di tutti gli alunni in un'ottica di progetto di vita. L'applicazione dei saperi acquisiti a scuola a problemi della vita reale non è automatica, ma è l'esito di una opportuna azione formativa che insiste sull'autonomia e sulla responsabilità dello studente. Autonomia non significa fare le cose da soli, ma saper decidere quando è il momento di chiedere aiuto e come. Responsabilità non significa fuggire dai rischi, ma assumere rischi controllati, frutto di scelte personali e consapevoli. Una formazione scolastica che punti a costruire autonomia e responsabilità degli studenti deve lavorare sulle capacità degli stessi di assumere iniziative, scegliere tra alternative possibili, formulare progetti e portarli a termine, valutare il proprio operato, documentare e argomentare adeguatamente l'intero processo. Questo è il senso della trasformazione pedagogica che si vuole realizzare in questa scuola, dove le conoscenze e le abilità degli studenti siano supportate da una serie di strutture mentali che li aiutino ad utilizzare le stesse in modo opportuno e consapevole. L'obiettivo pedagogico e didattico che si vuole raggiungere è quello di abbandonare un'idea di scuola come dispensatrice di saperi e favorire una comunità educativa in grado di potenziare le capacità innate degli alunni e permettere una costruzione attiva del sapere.

Descrizione dell'impatto che sarà prodotto dal progetto in riferimento alle componenti qualificanti l'inclusività, le pari opportunità e il superamento dei divari di genere.

Le tecnologie didattiche che verranno acquisite si collegano ad un'idea più generale di didattica inclusiva in grado di accogliere le diversità cognitive e personali degli studenti della scuola. Le stesse permetterebbero la realizzazione di una didattica diversificata negli stimoli, nei processi e nei prodotti, tale da garantire lo sviluppo delle potenzialità di ognuno, nell'ottica di dare a ciascun alunno ciò di cui ha bisogno. L'obiettivo è quello di formare cittadini competenti e la vera sfida è farlo con tutti. Una formazione scolastica che non colma lo svantaggio cognitivo, emotivo, relazionale e sociale, ma che si limita a riprodurlo in maniera invariata dall'ingresso all'uscita, rappresenta un fallimento educativo che può essere colmato solo differenziando la didattica in funzione delle realtà cognitive ed educative presenti nelle nostre classi. Le tecnologie, unite ad una didattica attiva e partecipativa, permetteranno realmente tale differenziazione e una reale inclusione.

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, sotto il coordinamento del Dirigente Scolastico, avrà il compito di individuare e progettare le azioni da mettere in campo per raggiungere gli obiettivi previsti all'interno della cornice concettuale e metodologica, nazionale ed europea, del Piano Scuola 4.0, in modo da potere definire gli obiettivi, la mappatura della situazione iniziale, la strategia didattica della innovazione degli spazi, il quadro operativo delle azioni e delle attività previste dall'intervento, gli strumenti di monitoraggio e valutazione e il piano finanziario. Il gruppo, partendo dai documenti della scuola (PTOF, RAV, PDM, Regolamenti, ecc.) dovrà procedere ad una ricognizione del patrimonio di attrezzature digitali già in possesso dell'Istituto, analizzare i bisogni formativi emergenti e progettare interventi efficaci per l'Istituto ed in linea con gli obiettivi stessi del PNRR.

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

Fermamente convinti che riempire gli spazi educativi di tecnologie innovative sia solo il primo passo per un reale cambiamento didattico della scuola, si prevede di accompagnare la trasformazione tecnologica in essere con un'adeguata misura di tutoraggio formativo del personale docente, in modo da attuare una reale trasformazione non solo del setting di apprendimento ma anche della didattica e dell'idea di fare 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 | 250 |

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 | 16 | 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% | | 83.875,61 € |
| Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi | 0% | 20% | | 25.958,53 € |
| Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento | 0% | 10% | | 12.979,26 € |
| Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità) | 0% | 10% | | 6.979,26 € |
| IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO | | | 129.792,66 € | |

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

23/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.