



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

I.C. SANLURI

Codice meccanografico

CAIC83900V

Città

SANLURI

Provincia

SUD SARDEGNA

Legale Rappresentante

Nome

CINZIA

Cognome

FENU

Codice fiscale

FNECNZ74D54H974M

Email

fenucinzia@tiscali.it

Telefono

3485419425

Referente del progetto

Nome

IVANA

Cognome

USAI

Email

ivanausai@tiscali.it

Telefono

3469905456

Informazioni progetto

Codice CUP

E94D23000520006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-11960

Titolo progetto

PER UNA SCUOLA RIVOLTA AL FUTURO

Descrizione progetto

Si intende realizzare spazi e ambienti per una didattica innovativa, in linea con le esigenze di sviluppo e crescita delle nuove generazioni. Secondo l'Ocse l'ambiente di apprendimento è l'insieme dei fattori che intervengono in un processo di formazione. Si fonda sull'integrazione armonica di diversi elementi, che diventano rilevanti fattori di qualità pedagogica. Essi sono: lo spazio fisico e/o virtuale nel quale si realizza il processo di insegnamento/apprendimento, l'alunno, soggetto attivo, costruttore delle proprie conoscenze, di cui va stimolata la partecipazione attiva in un contesto sicuro, sano e comodo, attraverso gli strumenti interattivi e multimediali; l'insegnante, facilitatore e mediatore di processi di apprendimento, che accompagna e guida l'alunno. Potente mezzo di crescita è anche l'interazione con i pari. Riesaminare la didattica a partire dagli spazi fisici nei quali essa si costruisce, risulta pertanto fondamentale per modulare l'organizzazione degli spazi e dei tempi nei processi di apprendimento. Ciò premesso si pensa di realizzare aule tematiche, spazi polifunzionali, disporre gli arredi a misura di ragazzo e, con l'apporto insostituibile delle nuove tecnologie, innovare la didattica. Si pensa di assegnare grande cura all'uso flessibile degli spazi e dei tempi, promuovendo tra i docenti la diffusione di metodologie didattiche innovative (classe capovolta, lavoro cooperativo, gruppi di pari, attività laboratoriali). Rispettando le esigenze di tutti gli alunni, in particolar modo dei ragazzi dotati di bisogni educativi speciali, per i quali particolare rilievo occupa la strutturazione di spazi ad hoc per la didattica personalizzata, si mira a promuovere la manutenzione degli spazi fisici esistenti, stabilendo opportuni rapporti con gli enti locali per favorire l'innovazione e la sperimentazione didattica, anche in ambito europeo. Verrà pertanto curato un uso flessibile degli spazi, a partire dalla stessa aula scolastica, ma ci si adopererà anche per rendere fruibili luoghi attrezzati che facilitino approcci operativi alla conoscenza per le scienze, la tecnologia, le lingue comunitarie, la produzione musicale, il teatro, le attività pittoriche, la motricità. Particolare importanza verrà assegnata alla biblioteca in una prospettiva multimediale. Vanno creati, quindi, nuovi spazi per l'apprendimento sfruttando le opportunità offerte dalle tecnologie e dai linguaggi digitali. Si valorizzeranno l'esperienza e le conoscenze degli alunni, per ancorarvi nuovi contenuti nei riguardi delle diversità, per fare in modo che non diventino disuguaglianze. Si favoriranno l'esplorazione e la scoperta, al fine di promuovere il gusto per la ricerca di nuove conoscenze e verrà incoraggiato l'apprendimento collaborativo. Si promuoverà la consapevolezza del proprio modo di apprendere, al fine di imparare ad apprendere. Pertanto verranno studiati spazi ibridi, dei quali tutte le classi potranno fruire ruotando, calibrando sapientemente gli orari didattici. Si ipotizza una didattica fondata sulla lezione partecipata, i laboratori, il peer tutoring, il Cooperative Learning, la teoria del carico cognitivo. Si prospetta di raggiungere per tutti gli alunni un apprendimento significativo, insegnando, attraverso appositi software a costruire mappe e a sviluppare competenze, anche in chiave europea. Una didattica così pensata è centrata sullo sviluppo delle competenze attraverso la curvatura dei contenuti disciplinari.

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 è suddiviso in 7 plessi, le classi attive sono 28 di scuola primaria e 18 di scuola secondaria. Ogni aula didattica dispone della DB, acquistate con il relativo Progetto pon. Con i fondi del Pon Smart class si è proceduto all'acquisto di circa 30 tablet, che sono in uso agli studenti e di un carrello per la ricarica. Sono in dotazione 28 pc fissi donati da Ital gas. Con il Pon Reti cablate si è provveduto a cablare l'intero istituto che ne era quasi completamente privo. 3 plessi sono già dotati di arredi modulari, mentre i restanti 4 non dispongono di arredi nuovi, né di spazi flessibili per la didattica. L'istituto ha una piccola dotazione di Lego educational, Arduino, Robotica Little bit, 4 droni, un visore.

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.

Pertanto verranno studiati spazi ibridi, dei quali tutte le classi potranno fruire ruotando, calibrando sapientemente gli orari didattici. Si ipotizza una didattica fondata sulla lezione partecipata, i laboratori, il peer tutoring, il Cooperative Learning, la teoria del carico cognitivo. Si prospetta di raggiungere per tutti gli alunni un apprendimento significativo, insegnando, attraverso appositi software, a costruire mappe concettuali. Non verrà trascurata la tecnica degli organizzatori anticipati, la didattica costruttivistica e la lezione euristica. Una didattica così pensata è centrata sullo sviluppo delle competenze attraverso la curvatura dei contenuti disciplinari per nuclei tematici e sulla base del valore formativo di ciascun sapere. Al fine di rispettare i 24 target previsti per l'istituto, si pensa di realizzare spazi modulari per la musica, l'arte, le lingue, la lettura e il giornalismo, le discipline stem. Sarà incrementata la dotazione tecnologica dell'istituto acquistando un laptop per ogni aula, poiché tutte dispongono già di digital board, e software per la didattica delle discipline. Saranno acquistati anche carrelli di ricarica per i nuovi devices acquisiti. Si intendono innovare 24 ambienti così suddivisi per ciascun plesso realizzando: 1 aula polifunzionale per la musica 1 aula per le lingue 1 aula per la lettura, il Debate e il giornalismo 1 aula per le discipline stem 1 aula per le scienze 1 aula di informatica pc mancanti per le aule che ne sono prive software per discipline (lingua italiana e lingue straniere, matematica, scienze, tecnologie, arte, musica, scienze motorie) 1 aula redazione giornalistica. Si intendono allestire AMBIENTI multifunzionali per i diversi plessi, adibiti ad ambiente di apprendimento cooperativo pluridisciplinare: laboratorio di arte, lettura e scrittura creativa, dei linguaggi musicali e teatrali, di lingue (sardo e inglese), coding, robotica e tecnologia. Verranno realizzati ambienti per lo studio e relax, tali spazi riqualificheranno e valorizzeranno gli ampi spazi adiacenti alle aule. Saranno composti da divani bifacciali, sedute morbide per lo studio, la lettura e lo scambio educativo. Le pareti saranno dipinte in diverso modo con paesaggi diversi dai colori tenui tali da regalare la sensazione di essere immersi nei vari ambienti.

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 per la musica	3	LIM, PC, SCHEDA AUDIO, LOOP STATION, SPEAKER BLUETOOTH MOBILE, ODLA MUSIC, VOCALSTEPS, SPHERO SPECTRUM EDUCATION	PANNELLI FONOASSORBENTI	Facilitare e potenziare gli apprendimenti attraverso l'implementazione dell' ambiente digitale e l'uso delle tecnologie digitali inclusive per fare musica.
aule stem	3	LIM CON CARRELLO e NOTEBOOK, STAMPANTE MULTIFUNZIONE, 25 NOTEBOOK CON CARRELLO STIVAGGIO E CARICA , ANGOLO PC E STAMPANTE 3D, GEOGEBRA	ISOLE CON TAVOLI E SEDIE MOVIBILI (25 P), MOBILE CON ANTE E VASCETTE, ARMADIO METALLICO CON ANTE	Migliorare le metodologie di insegnamento e apprendimento delle STEM ,migliorando l'efficacia didattica e l'acquisizione delle competenze tecniche, creative, digitali, delle competenze comunicative
aule di lingua	2	CUFFIE WIRELESS, LIM, STAMPANTE, pc e software	arredi modulari	Un'aula per lo studio e la conoscenza delle lingue straniere attraverso l'utilizzo di nuove tecnologie, imparando in modo ludico e interattivo le quattro competenze linguistiche
aula redazione	1	LIM, STAMPANTE MULTIFUNZIONE	arredi modulari	Favorire la lettura, la scrittura ed altre forme di espressione come processo comunicativo. Promuovere attività di gruppo, sia di ricerca che di approfondimento autonomo su diverse tematiche.
aula lettura, debate e riflessione	2	NOTEBOOK, PROIETTORE INTERATTIVO A PAVIMENTO, MLOL, BIBLIOTECA DIGITALE LINGUA INGLESE	SET LIBRERIA E SEDUTE MORBIDE, POUF, SEDUTE E TAVOLI INFORMALI componibili, PANNELLO DIVISORIO SNODABILE SU RUOTE	un luogo in cui è possibile imparare tramite l'ascolto, l'osservazione e il gioco educativo, pensato per rinforzare le conoscenze acquisite. L'aula immersiva è dotata di tecnologia interattiva che per
aule informatica	4	pc fissi e portatili	arredi modulari	approccio ludico, metodo

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				collaborativo, brainstorming, tutoring, problem solving con opportune strategie metodologiche per garantire un apprendimento motivante
aule di scienze	3	LIM CON CARRELLO e NOTEBOOK, VIDEOPROIETTORE, ANGOLO PC E STAMPANTE, MICROSCOPIO ELETTRONICO,	MOBILE CON ANTE E VASCHETTE, ARMADIO METALLICO CON ANTE	approccio ludico, metodo collaborativo, brainstorming, tutoring, problem solving con opportune strategie metodologiche per garantire un apprendimento motivante
aule di arte	3	LIM CON CARRELLO, NOTEBOOK, STAMPANTE MULTIFUNZIONE	LIBRERIA, MOBILE CON ANTE, PARETE EFFETTO LAVAGNA	Spazio in cui gli studenti pongono in pratica ciò che hanno appreso a livello teorico per il tramite della sperimentazione. Personalizzazione del processo di insegnamento/apprendimento
aule immersive	3	SUPERMAPPE EVO, EDIGITAL BOX DSA, GEOGEBRA,	arredi modulari	L'uso di uno o più software innovativi per la didattica, per la creazione delle mappe, ci permette di rispettare le reali necessità o esigenze di tutti, progettando ed organizzando alcuni ambienti di

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

La caratteristica maggiore degli ambienti sarà la flessibilità, con la possibilità di cambiare la disposizione delle aule in base alle attività che vi si svolgeranno e dalle metodologie utilizzate dai docenti. Grazie a questi nuovi ambienti i docenti saranno incentivati all'utilizzo delle metodologie didattiche attive, come il cooperative learning, la didattica per scenari, la didattica laboratoriale, la classe capovolta, la ricerca-azione, il problem solving, lo storytelling, l'educazione tra i pari... Sarà favorita una didattica interdisciplinare, che permetterà un approccio interattivo e dinamico alle discipline e, per gli alunni, una conoscenza globale e profonda degli argomenti affrontati. Saranno potenziate le competenze digitali degli studenti, che avranno la possibilità di affacciarsi in un ambiente controllato ai numerosi contenuti presenti in rete. Essi avranno inoltre la possibilità di creare contenuti digitali e prepararsi così per affrontare il mondo sempre più digitalizzato nel quale vivono. Per far questo, dovranno sviluppare una serie di competenze che non si limita al campo tecnologico, poiché per produrre contenuti digitali adeguati dovranno sviluppare le capacità logiche, argomentative, semantiche, computazionali e interpretative. Si trasformeranno così da fruitori di contenuti a produttori consapevoli. La presenza di ambienti innovativi permetterà di amplificare la dimensione interattiva, di potenziare l'autostima degli alunni, rendere più efficace la didattica e liberare dalla paura di sbagliare, sviluppando contemporaneamente una più ampia conoscenza della tecnologia e della scienza. Imparare insieme all'insegnante, non più visto come un leader ma come un collaboratore nell'apprendimento che favorisce la crescita dei futuri cittadini pronti a superare tutte le diversità.

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.

Poiché tutte le aule avranno una dotazione tecnologica minima, i docenti avranno la possibilità di realizzare la personalizzazione dell'insegnamento ai livelli più elevati. Tali dotazioni infatti favoriranno la didattica esperienziale, del problem solving, dello storytelling e l'educazione tra pari. Tutti gli alunni avranno dunque la possibilità di raggiungere le competenze previste, ciascuno secondo i propri tempi e con metodologie diverse. Grazie alla nuova dotazione tecnologica e ai nuovi arredi sarà possibile affrontare temi trasversali, come le pari opportunità di genere e la valorizzazione delle differenze, che devono essere alla base di ogni curriculum scolastico. Sarà così possibile promuovere attività atte ad eliminare gli stereotipi di genere che ancora oggi influenzano le scelte dei ragazzi e delle loro famiglie.

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

RSPP e consulente informatico di istituto

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo di progetto è stato nominato in sede collegiale ed è costituito dalle figure di sistema che collaborano con il dirigente per la gestione dell'istituto. Il gruppo di progettazione, attraverso vari incontri, è partito da un'analisi dei diversi elementi di fabbisogno, operando in modo coordinato, integrato e armonioso per raggiungere precisi obiettivi comuni creando collegamenti fra parti differenti di un'organizzazione, tutto diretto però al conseguimento di una serie di obiettivi comuni. All'interno del gruppo gli incarichi sono stati suddivisi a seconda dell'ordine e del plesso di appartenenza, ogni professionalità ha poi informato e formato il gruppo. L'obiettivo di partenza è stato quello di valorizzare le risorse al meglio distribuendo compiti e responsabilità all'interno del gruppo. Il gruppo di progetto presieduto dalla DS è composto dall'animatore digitale e il suo team, dalle funzioni strumentali Inclusività, e Nuove tecnologie.

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

Verranno proposte attività di formazione per i docenti suddivisi per ordini di scuola e per ambiti disciplinari. Formazione del personale: necessaria nell'ottica di una sempre crescente professionalità. L'acquisto dei software sarà legato alla formazione per l'utilizzo dei programmi. Mentoring/Tutoring tra pari: i colleghi già formati pianificheranno attività di raccordo predisponendo la formazione sulla base delle richieste. Comunità di pratiche interne: periodicamente verranno predisposte risorse e pianificati interventi commisurati alle esigenze.

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	200

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	24	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%		114.379,78 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		38.126,59 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		19.063,30 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		19.063,30 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			190.632,97 €	

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

22/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.