



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

Istituto Comprensivo - SAMUGHEO
Prot. 0001736 del 23/02/2023
IV-5 (Uscita)

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. SAMUGHEO

Codice meccanografico

ORIC803004

Città

SAMUGHEO

Provincia

ORISTANO

Legale Rappresentante

Nome

SERAFINO

Cognome

PIRAS

Codice fiscale

PRSSFN68T04Z133B

Email

oric803004@istruzione.it

Telefono

078364076

Referente del progetto

Nome

Serafino

Cognome

Piras

Email

serafi.piras@tiscali.it

Telefono

3286764323

Informazioni progetto

Codice CUP

B84D22005420006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-20954

Titolo progetto

IN NOA MENTE

Descrizione progetto

La proposta progettuale del nostro istituto prevede la realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi secondo una soluzione ibrida che possa fondere le potenzialità educative e didattiche degli spazi fisici e degli ambienti digitali. Si trasformeranno quindi gli spazi fisici della scuola fondendoli con spazi virtuali di apprendimento: biblioteche digitali, laboratori scientifici, laboratori linguistici e arte visiva. Si realizzeranno 14 aule disciplinari basate sulla connettività che diventeranno così spazi digitali pensati per una nuova didattica. Alcuni ambienti saranno fondati sul concetto di coworking in aule disciplinari. La trasformazione fisica e virtuale sarà accompagnata dal cambiamento delle metodologie e delle tecniche di apprendimento e insegnamento che verteranno al potenziamento delle competenze digitali, scientifico-tecnologiche, del problem solving, del pensiero creativo. Il progetto ha come obiettivo la realizzazione di ambienti di apprendimento attivi dove gli studenti diventeranno sempre di più protagonisti della propria formazione. Saranno inoltre previsti dispositivi di fruizione collettiva della didattica digitale in aula, ovvero schermi interattivi touch screen collegati con i devices a disposizione degli alunni. Gli spazi saranno ridefiniti prevedendo soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta. Un ruolo fondamentale sarà attribuito alla condivisione dei contenuti digitali autoprodotti attraverso specifico software. I dispositivi saranno utilizzati per la comunicazione digitale, la promozione della scrittura e della lettura, la creatività digitale, l'apprendimento del pensiero computazionale, la fruizione di contenuti attraverso la realtà virtuale. L'ambiente progettato nasce dalla necessità di realizzare uno spazio laboratoriale polivalente nel quale sia possibile condividere, oltre che competenze, anche materiali e attrezzature al fine dell'ottimizzazione delle risorse. Questi nuovi spazi offriranno, oltre alla condivisione di postazioni di lavoro, momenti di incontro e sperimentazione all'interno dei quali si insegnerà a lavorare in team ed imparare, anche attraverso il gioco, a studiare senza pensare troppo alla valutazione, ad essere pratici, creativi e propositivi acquisendo non solo nozioni tecniche ma anche competenze specifiche.

Data inizio progetto prevista

01/04/2023

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, curriculari, 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.).

Dopo un'attenta analisi del nostro istituto, possiamo definire il livello di innovazione della nostra scuola "intermedio". L'istituto è suddiviso in undici plessi su otto comuni di cui: la scuola primaria di Neoneli, di recente ristrutturazione e i laboratori della didattica applicata che saranno ubicati presso "Casa Cherchi" ancora in fase di completamento; il polo scolastico primaria e secondaria di Samugheo in fase di completa ristrutturazione; la scuola secondaria di Busachi, chiusa per sette anni, ora nuovamente aperta, ma con ancora lavori da completare in alcune aule. Gli spazi esistenti sono sufficientemente strutturati con aule con cubatura nella norma e ampie metrature per i laboratori. Le scuole primarie di Samugheo e Fordongianus dispongono attualmente ciascuna di un laboratorio- biblioteca realizzate grazie ai finanziamenti di Fondazione di Sardegna ma ancora non dispongono di una sufficiente dotazione libraria cartacea e tecnologica. Nel plesso di Neoneli è presente un'area di lettura e relax da completare con l'acquisto di libri e dotazioni digitali. La scuola in generale dispone di una buona dotazione tecnologica: in particolare sono di recentissima acquisizione di circa 20 Smart Board di ultima generazione. Sono presenti inoltre circa 50 PC, alcuni dei quali ormai obsoleti, 30 tablet, 3 mixer audio e amplificatori. Quasi tutte le aule dispongono di connessione wi-fi. In tutte le classi sono presenti banchi monoposto. Dal punto di vista digitale informatico, fatta eccezione per le recenti acquisizioni, la dotazione tecnologica dei dispositivi in possesso della scuola ha una vita media di circa 8 anni. L'istituto non è ancora dotato di attrezzature digitali sufficienti ad organizzare aule disciplinari in ogni plesso. I dispositivi personali che andremo ad acquisire andranno invece ad arricchire la dotazione di device che la scuola ha già acquistato grazie ai finanziamenti precedenti: in questo modo potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione.

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.

Il progetto proposto vuole attuare un ripensamento degli spazi fisici e digitali della scuola e adeguarli ai principi della metodologia laboratoriale- digitale, della ricerca e sviluppo che l'alunno deve condurre nel suo processo di apprendimento e nella costruzione del sapere. Abbandonato l'approccio trasmissivo con gli ambienti organizzati secondo il metodo classico (cattedra centrale e banchi disposti frontalmente), l'aula innovativa dovrà sempre di più assomigliare ad un laboratorio di ricerca dove risulta fondamentale avere a disposizione adeguati strumenti didattici per promuovere un approccio basato sul fare condiviso. Ogni ambiente (biblioteche, aule linguistiche, aule di scienze e aule di arte visive) sarà dotato di particolari ausili digitali, che permettono di sviluppare in modo appropriato le abilità e le competenze richieste per ogni disciplina. L'aula disciplinare sarà intesa come ambiente che offre percorsi di formazione e momenti di incontro e sperimentazione anche trasversali. Nel progetto saranno previsti spazi multi-funzione per la didattica laboratoriale ed esperienziale, per il lavoro cooperativo e in generale per la formazione sul digitale. Si insegnerà a lavorare in team, ad imparare anche attraverso il gioco, a studiare, ad essere pratici, creativi e propositivi acquisendo diverse competenze. L'obiettivo del progetto è creare nuovi ambienti basati sulla connettività che diventeranno così spazi digitali pensati per una nuova didattica. La trasformazione fisica e virtuale sarà accompagnata dal cambiamento delle metodologie e delle tecniche di apprendimento e insegnamento che saranno finalizzate al potenziamento delle competenze digitali e scientifico-tecnologiche. Per fare in modo che ogni studente impari al meglio, serviranno metodologie didattiche ad hoc che andranno a valorizzare il potenziale di apprendimento e favorire l'autonomia dell'alunno. Dove gli spazi lo consentono (scuola secondaria di Busachi) si realizzeranno le aule disciplinari che prevedono lo spostamento degli alunni "classi itineranti" che prevedono la rotazione delle classi.

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 laboratori scientifici	6	digital board, microscopio digitale e accessori, accessori aule di scienze	Armadietti (plesso Busachi)	Fare acquisire agli studenti conoscenze e un approccio metodologico specifico, consentendo loro di sviluppare la propria curiosità e analizzare parti del mondo con i propri occhi
Spazi biblioteche innovative - lettura	6	Software gestione biblioteca, digital board	Completamento arredi biblioteca	Fornire servizi, libri e risorse digitali per l'apprendimento che consentono a tutti i membri della comunità scolastica di acquisire capacità di pensiero critico e di uso efficace dell'informazione
Aula di arte visiva	1	digital board, proiettore, PC		Produrre, visionare e rielaborare immagini in modo creativo al fine di utilizzare linguaggi espressivi e generare nell'alunno interessi pratici, tattili e manuali
Aula linguistica innovativa	1	digital board, PC, software e accessori		Dare modo agli studenti di vivere l'insegnamento della lingua straniera immergendosi nella stessa con metodi più avanzati e coinvolgenti

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

Gli spazi disciplinari saranno caratterizzati da mobilità e flessibilità, con possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Gli studenti utilizzeranno gli ambienti dedicati secondo le esigenze didattiche. Gli alunni non resteranno per tutte le ore della lezione nelle stesse aule, ma avranno la possibilità di spostarsi in ambienti di apprendimento nuovi, che faciliteranno la concentrazione. Le nuove tecnologie acquisite, permetteranno di promuovere e sviluppare, 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 ciascun ambiente anche problem solving. Si potenzieranno le competenze digitali, consentendo l'utilizzo attivo e consapevole delle risorse digitali per apprendere un modo di accedere al digitale e di viverlo in modo consapevole, sicuro, critico. La produzione di contenuti digitali comporterà un bagaglio di competenze e strumenti molto articolato e complesso e richiederà competenze adeguate, che andranno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Occorreranno competenze tecnologiche e operative, logiche, argomentative e interpretative. L'aspirazione è quella di trasformare i nostri studenti, da consumatori a produttori di contenuti digitali. Una delle sfide formative è infine relativa allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare informazioni complesse e strutturate, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale. Promuoveremo inoltre l'utilizzo delle aule disciplinari come spazi di apprendimento e inclusività. I laboratori a disposizione di tutto l'istituto integreranno la didattica tradizionale, permettendo di scoprire ed esplorare risorse con un approccio cooperativo e laboratoriale. L'idea progettuale nasce da un nuovo modello di apprendimento e di organizzazione interna, nel quale la centralità dell'aula viene superata. Si vuole rendere duttili gli ambienti affinché vi siano spazi sempre abitabili dalla comunità scolastica per lo svolgimento di attività didattiche, per la fruizione di servizi, per usi anche di tipo informale; spazi dove lo scambio di informazioni avviene in modo non strutturato, dove lo studente può studiare da solo o in piccoli gruppi, dove può approfondire alcuni argomenti con l'insegnante, ripassare, rilassarsi.

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.

Gli ambienti sono volti a supportare la personalizzazione dell'apprendimento e il superamento dei divari di genere. Le tecnologie prescelte per i laboratori sono pensate per supportare, l'apprendimento esperienziale e cooperativo. L'implementazione della dotazione digitale è pensata per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili. Gli ambienti di apprendimento proposti permetteranno quindi di: • riconoscere gli allievi come attori protagonisti, incoraggiare il loro impegno attivo e promuovere un'autocomprensione della propria e altrui esperienza di apprendimento; • basarsi sulla natura sociale dell'apprendimento e incoraggiare attivamente il lavoro di gruppo e un apprendimento cooperativo ben organizzato, finalizzato al superamento dei divari e l'accettazione del prossimo • disporre di professionisti dell'apprendimento sensibili alle motivazioni degli allievi e al ruolo chiave delle emozioni nel successo formativo • essere attenti alle differenze individuali tra gli studenti

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 GOP, presieduto dal DS, è composto: dalla DSGA, della funzione strumentale al PTOF-NIV, dal collaboratore del DS- referente plesso, dalle funzioni strumentali valutazione-NIV, inclusione, continuità, dal team dispersione scolastica, dalla commissione curricolo e dall'A.D. Tutte le riunioni del GOP sono regolarmente verbalizzate. Il gruppo ha individuato gli ambiti tecnologici sui quali intervenire operando nel senso di riprogettare gli spazi esistenti sulla base dei nuovi arredi e attrezzature e delle nuove competenze digitali richieste. Per quanto riguarda le infrastrutture di progetto, ovvero gli strumenti necessari all'organizzazione e alla gestione delle attività come luoghi di lavoro, esse fondamentalmente consistono in fogli di lavoro condivisi (Pacchetto Microsoft Office), documenti di testo, videoconferenze e un puntuale calendario condiviso delle risorse.

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

Una rivoluzione come questa ha bisogno di competenze diffuse: sicuramente prevederemo un momento forte di formazione iniziale allargata a tutto il personale dell'istituto e poi percorsi di formazione continua, sia esterna che interna, per tutti i docenti della scuola. Gli insegnanti saranno informati sui corsi offerti da FUTURA. Inoltre, parte delle tecnologie individuate, si basa su risorse formative per docenti e studenti messe liberamente a disposizione dai produttori. Andremo a prevedere, nel corso dell'anno 2023/2024 momenti di formazione, condivisione e confronto su questi materiali, rivolti sia ai docenti che agli studenti. In questo modo ci assicureremo un bagaglio gratuito di risorse ed esperienze condivise da cui partire. Il nostro istituto, anche in rete con altre scuole, propone continuamente corsi di aggiornamento su temi diversi che vengono sempre accolti positivamente dal personale docente.

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	286

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	13	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%		81.201,48 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		8.436,56 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		5.272,85 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		10.545,65 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			105.456,54 €	

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.