



Ministero dell'Istruzione e del Merito  
Unità di missione per il 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

ISTITUTO COMPRENSIVO BAUNEI

### Codice meccanografico

NUIC863008

### Città

BAUNEI

### Provincia

NUORO

## Legale Rappresentante

### Nome

MARIA BAINGIA

### Cognome

DETTORI

### Codice fiscale

DTTMBN62E66E377R

### Email

nuic863008@istruzione.it

### Telefono

0782610820

## Referente del progetto

### Nome

MARIA BAINGIA

### Cognome

DETTORI

### Email

dettorids@gmail.com

### Telefono

3891606856

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

J44D22003960006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-20848

#### Titolo progetto

FUTURAULE

#### Descrizione progetto

Il gruppo di Progetto partendo dall'analisi dei documenti strategici della scuola, dopo aver raccolto tramite un questionario on line le esigenze formative e di dotazioni tecnologiche del personale docente, ha messo in luce una realtà piuttosto variegata da comune e comune, da plesso a plesso. Ne scaturisce una convinzione di fondo: il nostro Istituto è distribuito su tre comuni e una frazione, distanti tra di loro. Le comunicazioni sono complicate, per cui una dotazione tecnologica efficiente consentirebbe una maggiore interazione tra le classi parallele dei diversi plessi per condividere buone pratiche ed esperienze. In questo modo sarà possibile coinvolgere maggiormente docenti e dipartimenti, in modo da creare un senso di appartenenza forte all'istituto basato su scelte condivise e sulla caratterizzazione delle aule in senso tematico e disciplinare, seppur per macro indirizzo e non per singola materia. Il Progetto offre un'imperdibile occasione: realizzare aule inclusive, in grado di arricchire la professionalità dei docenti nell' utilizzo di nuove scelte didattiche e gli studenti che avranno a loro disposizione spazi interattivi e coinvolgenti. L'utilizzo della LIM è entrato nella pratica didattica di molti docenti ma la mancanza di dispositivi individuali e di una piattaforma condivisa e sicura limita di fatto l'interazione digitale all' interno di aule virtuali e lo scambio/condivisione di documenti, materiali, elaborati tra docenti e alunni, tra alunno e alunno. All'interno del Gruppo di Progetto il dibattito è stato approfondito e propositivo, soprattutto nelle scelte da effettuare in base ad esigenze particolari, a priorità strategiche, ad azioni da intraprendere. Una buona parte del personale docente è attento alle innovazioni didattiche, le sperimenta all'interno delle proprie aule. Cura l'autoaggiornamento ed è in grado di progettare e portare avanti iniziative anche di un certo spessore culturale, entrando in relazione con risorse ed opportunità offerte dal territorio. Manca, però, un approccio sistemico, dovuto principalmente alle distanze fisiche, che potrebbero essere accorciate attraverso lo strumento digitale, consentendo a docenti ed alunni di condividere un progetto comune, percependosi parte attiva di una comunità educante. Viene data la possibilità di coinvolgere più utenti possibile, partendo da una disponibilità di 12 aule per 8 plessi (4 della Primaria e 4 della Secondaria di I grado). Il budget, anche se non trascurabile, ha costretto i componenti del progetto e di conseguenza tutti i docenti da loro rappresentati a ragionare in termini di priorità, di economicità, partendo da una ricognizione approfondita dei materiali, degli arredi, degli strumenti tecnologici in dotazione presso i vari caseggiati, talvolta obsoleti, altre volte risorse dimenticate. E' emersa immediatamente la penuria di pannelli, di pc e tablet e la necessità di carrelli caricabatterie, di arredi modulari nei due comuni più distanti. Altri plessi mirano, invece, ad integrare le dotazioni ottenute con altre iniziative "Digital Board", tendendo a complementare le dotazioni già in essere, puntando maggiormente sull' approvvigionamento di softwares didattici e di inclusione. Per quanto riguarda la scuola Secondaria di I grado, appare più sentita la mancanza di laboratori disciplinari e la necessità di una piattaforma condivisa, per cui approfondisce meglio il concetto di ambiente di apprendimento, optando per la realizzazione di aule STEAM.

#### Data inizio progetto prevista

01/03/2023

#### Data fine progetto prevista

31/12/2024

## Dettaglio intervento: Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

---

#### Intervento:

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

#### Descrizione:

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

### 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 dotato di aule organizzate in modalità tradizionale: banchi monoposto, cattedra, lavagna, digital board (acquistate con precedenti finanziamenti), LIM, pc, armadio con ante, armadi mobili aperti, scaffali. In alcuni plessi di scuola secondaria di I grado sono presenti laboratori di informatica, con una dotazione di dispositivi obsoleti e insufficienti nel numero delle postazioni, in alcuni casi. Non esistono spazi dedicati con arredi più versatili (sedute morbide, sedie con ruote e tavoli modulari) se non in un solo plesso di scuola primaria e secondaria di I grado con arredi acquistati dal Comune di riferimento. Si fa uso del registro elettronico per condividere materiali con gli studenti, L'istituto non è ancora provvisto di una piattaforma istituzionale condivisa. La rete (lan e/o wireless) interna è abbastanza sviluppata ed è stata implementata con precedenti finanziamenti. All'interno del PTOF è stata prevista una programmazione pluriennale della formazione e dell'aggiornamento per il personale docente sulle pratiche didattiche innovative, e per il personale ATA per le aree di propria competenza. Un certo numero di aule è dotato di: banchi, mono-banchi modulari, zona docente con cattedra, LIM/monitor touch e PC/notebook, Armadio; uso di devices mobili). L' aula laboratorio di informatica con generalmente almeno 10 postazioni PC/notebooks, pc o notebooks non è in rete. Non sono presenti aule laboratorio tematiche (musicali, scientifiche, di coding/robotica, artistiche, polifunzionali).

## 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.**

Grazie ai fondi PNRR intendiamo adottare una soluzione ibrida: riorganizzeremo le aule in modo da destinare agli studenti 8 aule fisse e quattro ambienti di apprendimento. Gli ambienti di apprendimento saranno destinati a potenziare le competenze artistico-umanistiche e tecnico-scientifiche attraverso l'utilizzo di tecnologie digitali, per lo studio STEM con la creazione di contenuti didattici, allo scopo di conseguire gli obiettivi curricolari di riferimento, Tali ambienti saranno dotati di pannelli digitali, dispositivi individuali quali tablet e pc, con carrelli per la ricarica e software dedicati. Le aule fisse andranno a specializzare gli spazi, in modo che siano a reale supporto della didattica delle diverse discipline. All'interno di ciascuna aula tematica, gli studenti effettueranno una turnazione a seconda delle materie affrontate. Il potenziamento tecnologico favorirà una didattica più inclusiva e personalizzata, di tipo laboratoriale basata sull'apprendimento collaborativo, per una didattica attiva,, hands-on, supportata da strumenti adeguati. Lavoreremo con arredi flessibili, rimodulabili e che supportino l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili. Acquisiremo principalmente nuove tecnologie, in quanto, per gli arredi, partiremo dalle dotazioni già in essere nell'istituto, acquisite grazie ai finanziamenti precedenti. Agli arredi esistenti e ai setting di aula rinnovati, andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa. Ci doteremo di alcuni minimi accessori per Digital board che andranno ad integrare i monitor già presenti nell'istituto. Sarà ampliata la dotazione di dispositivi personali (PC portatili Windows, tablet), che sarà posta su carrelli mobili, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico.

**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	8	Pannelli, pc, tablet, softwares, carrelli, mix giochi interattivi, microfoni per l'inclusione.	Arredi modulari: banchi e sedie.	Sperimentare didattiche innovative per la promozione del protagonismo degli studenti, dell'apprendimento attivo e cooperativo, del benessere relazionale.
AMBIENTI DI APPRENDIMENTO	4	Pannelli, tavoli multimediali, softwares di geometria, chimica, fisica, corpo umano, musica, arte, storytelling, lingua straniera, microscopi digitali, Coding e robotica educativa.	Arredi modulari: banchi, sedie e tavoli.	Educare gli studenti alla comprensione più ampia del presente e alla padronanza degli strumenti scientifici e tecnologici necessari per l'esercizio della cittadinanza sia per accrescere le competenze.

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

Il progetto, attraverso la realizzazione di ambienti di apprendimento ibrido intende introdurre innovazioni organizzative quali la turnazione nelle aule tematiche, rompendo così lo schema dell'aula e della lezione tradizionale, catturando attenzione e coinvolgimento degli studenti costruendo insieme il proprio apprendimento. L'ambiente di apprendimento implica già un approccio metodologico diverso rivolto a promuovere un apprendimento significativo, in cui si dà importanza alla comprensione, alla produzione di conoscenza, attraverso l'utilizzo di contenuti didattici. L'adozione di tale modalità promuove il successo formativo, offrendo un'opportunità a chi ha difficoltà di concentrazione e di attenzione., di comprensione, di elaborazione perché non riesce a trovare un significato al suo operare che sente come estraneo, al di fuori di se stesso. L'ambiente di apprendimento ripensa anche la figura del docente che si pone come facilitatore, come guida, come regista nell'orientare, nell'incoraggiare ciascuno a costruire il proprio sapere. Pertanto, l'ambiente di apprendimento diventa non soltanto un luogo fisico ma un nuovo modo di pensare e di vivere la scuola e il processo di apprendimento/insegnamento che lo sottende. L'allestimento di questi spazi interattivi avrà una ricaduta positiva sulla didattica, attraverso anche una rimodulazione del curriculum soprattutto di cittadinanza digitale. Il nuovo impianto metodologico-didattico potenzierà le skills significative di insegnanti e studenti, favorendo così un apprendimento attivo, dinamico e personalizzato, improntato a favorire autonomia, identità e consapevolezza. L'investimento potenzierà a largo raggio le competenze disciplinari più strettamente legate alla materia che vi si svolgerà. I kit per le STEM avranno l'obiettivo di sviluppare approcci didattici innovativi, quali, problem-solving, cooperative learning, flipped classroom, tutoring ... Inoltre, il set di coding e i softwares per la creazione di contenuti digitali andranno a stimolare la creatività, la fantasia (storytelling) la capacità di analisi/sintesi e di ricerca. Implementeranno conoscenze, abilità, capacità e competenze cognitive e metacognitive, sociali e relazionali. Questi aspetti saranno integrati attraverso una pianificazione strategica nel Piano dell'Offerta Formativa, attraverso il coinvolgimento di figure di sistema e dei dipartimenti disciplinari e interdisciplinari.

### **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.**

La realizzazione del progetto per le sue caratteristiche innovative che andranno a modificare aspetti organizzativi, didattici e curricolari avrà una ricaduta significativa sull'educazione e sulla formazione degli studenti sulla parità di genere, su prevenzione alla violenza e sull'inclusività. Questi aspetti già presenti nel PTOF, grazie al progetto saranno implementati. Un ruolo fondamentale delle nuove tecnologie è quello di favorire la personalizzazione degli apprendimenti, favorendo così l'inclusione di studenti BES, DSA, alunni con disabilità, nonché potenziare le eccellenze. Gli interventi saranno mirati a sensibilizzare gli alunni sulle tematiche relative al superamento di stereotipi, alle pari opportunità e all'inclusività attraverso percorsi didattici dove emergano esempi di comportamenti prosociali e proattivi per il rispetto di sé e degli altri.

### **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

Le modalità organizzative del Gruppo di Progetto di Progettazione presentano una certa stabilità in quanto già innestate nella Commissione digitale, supportato dalle funzioni strumentali e i fiduciari di plesso, altre figure di sistema. L'animatore digitale fa un po' da elemento trainante, convoca le riunioni, invia report, ha predisposto un sito con materiali dedicati. Vi partecipano anche docenti con riconosciute competenze in ambito tecnico e di collaudo. Ogni incontro si apre con un brainstorming iniziale, coinvolge i due ordini di scuola, offre l'opportunità di un dialogo corale, collegiale, dove ciascuno è libero di esprimersi e di fare proposte. Sono state fatte delle rilevazioni, sono stati individuati strumenti di condivisione, come per es. Drive, sono state prodotte mappe collaborative, tabelle condivise, verbali degli incontri con date e contenuti.

### 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

Le misure informative costituiscono un'imponente leva per il coinvolgimento in questo percorso di crescita comune. Non solo gli alunni, ma anche i genitori devono essere resi partecipi di questa rivoluzione di idee che sta cercando di porre le basi per una scuola aperta e trasparente (opuscoli, assemblee, dibattiti ...). La formazione dei docenti deve essere centrata sull'innovazione didattica, tenendo conto delle tecnologie digitali come sostegno per la realizzazione di prodotti e strategie didattico/educative e la progettazione operativa di attività didattico-strategiche. A tale scopo, sono previste azioni di addestramento a cura dei fornitori per conoscere le caratteristiche tecniche e di funzionalità delle attrezzature acquistate. Interessante sarà realizzare una comunità di pratiche interne, con scambio/condivisione di materiali, documenti, schede di valutazione. Tutte le azioni saranno monitorate in ingresso, in itinere e con valutazione finale.

## 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	300

## 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	12	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%		58.406,70 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		19.468,90 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		9.734,45 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		9.734,45 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			97.344,50 €	

## 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**

24/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.