



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

VILLAPUTZU

### Codice meccanografico

CAIC83500G

### Città

VILLAPUTZU

### Provincia

SUD SARDEGNA

## Legale Rappresentante

### Nome

TIZIANA

### Cognome

SERRAO

### Codice fiscale

SRRTZN73B63L219H

### Email

tiziana.serrao@istruzione.it

### Telefono

3356236737

## Referente del progetto

### Nome

ALESSANDRA

### Cognome

BASSO

### Email

alessandra.basso62@gmail.com

### Telefono

3384415549

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

F84D22005990006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-21567

#### Titolo progetto

Per una scuola che guarda lontano

#### Descrizione progetto

L'Istituto ha iniziato nel corso dell'ultimo quinquennio un processo di innovazione degli spazi di apprendimento e delle metodologie didattiche secondo il modello Senza Zaino. Le risorse del PNRR Piano Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation class - Ambienti di apprendimento innovativi permetteranno all'Istituto di implementare e mettere a sistema l'innovazione intrapresa, attraverso le seguenti azioni: - completamento dei laboratori STEM, multimediali e musicali; - completamento dell'allestimento delle aule tematiche nella scuola secondaria di primo grado; - allestimento di spazi connettivi ad uso didattico e ludico-sociale; - biblioteche e mediateche diffuse.

#### 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 Comprensivo di Villaputzu conta complessivamente 28 classi, distribuite su 4 plessi. Nel plesso principale di Villaputzu- Scuola secondaria di I grado via Nazionale sono presenti 11 aule di cui 6 aule adibite a classi tradizionali; 1 laboratorio di informatica, 1 di scienze, 1 di arte. Nel plesso di San Vito- Scuola secondaria di I grado via degli Ulivi sono invece presenti 12 aule di cui 6 adibite a classi tradizionali; 1 laboratorio di informatica, 1 aula di scienze, 1 aula di arte, 1 aula di tecnologia. Nella Scuola Primaria di Villaputzu- via Carducci, sono presenti un totale di 11 aule di cui 9 allestite secondo il modello senza zaino e un'aula polifunzionale da riorganizzare e una biblioteca. Nella Scuola Primaria di San Vito, via Nazionale, sono presenti 9 aule, di cui una cablata e 8 aule allestite secondo il modello senza zaino. Grazie al bando PON Digital Board, complessivamente 14 aule del nostro istituto sono già state dotate di Panel interattivi. Altre 6 aule sono state dotate di monitor touch grazie ai fondi PON smart Class. Nelle rimanenti classi sono presenti (36 LIM), inadatte al modello didattico che si intende ora perseguire. L'istituto è inoltre dotato di 35 tablet; 20 PC "all in one" dislocati nell'aula informatica della secondaria di Villaputzu; 20 pc dislocati nell'aula informatica della Secondaria di San Vito; 23 laptop dislocati nel carrello ricarica, utilizzati per il comodato d'uso agli alunni; un totale di 28 laptop HP, utilizzati per lo più in sostituzione di quelli in dotazione alle LIM. Con ulteriori fondi la scuola ha acquistato 17 tavolette grafiche del tipo "One by Wacom" e 8 tavolette grafiche con schermo del tipo "Wacom One". La scuola ha beneficiato dei fondi PON reti cablate e wireless che hanno consentito di: potenziare la rete wireless di tutti gli edifici e la rete cablata nel plesso della Secondaria di San Vito; Con il finanziamento STEM PNSD sono stati acquistati strumenti per robotica, coding, matematica, geometria e scienze. Sono presenti arredi flessibili, secondo il modello "Senza Zaino" quali banchi modulari, sedie impilabili e con le ruote, sedute morbide acquistati grazie a Fondi del bando Iscol@ (Comune di Villaputzu) e Fondazione di Sardegna. Quanto finora indicato costituisce la base da cui partire per la progettazione di un sistema di ambienti di apprendimento con aule tematiche mirate e future classrooms.

## 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 realizzare, nella Scuola Secondaria di I grado, aule tematiche, fortemente innovative, riorganizzando la scuola in modo che siano i ragazzi a spostarsi nelle diverse aule, modellate su esigenze concrete e specifiche di apprendimento. Lavoreremo su configurazioni flessibili, rimodulabili all'interno dei vari ambienti. Nella Scuola Secondaria di Villaputzu saranno allestite aule tematiche, secondo il modello SZ, per i diversi ambiti disciplinari con monitor touch, spazi per co-working, peer to peer, lavoro individuale e spazi dedicati al debate e alle presentazioni. Nella Scuola Secondaria di San Vito, a indirizzo musicale, in aggiunta saranno allestite aule musicali con pannelli fonoassorbenti e strumentazioni digitali e uno spazio connettivo nell'atrio con librerie modulari, sedute morbide e devices. Nella scuola primaria, già fortemente innovativa grazie al modello Senza Zaino, realizzeremo spazi multifunzione utilizzabili da tutti gli alunni. Lo spazio laboratorio multifunzione si configura come una sorta di laboratorio nel laboratorio, dove sperimentare per poi adattare gli spazi dell'aula per un approccio più sistematico. Nel plesso di Villaputzu l'aula polifunzionale sarà trasformata in un'aula innovativa sul modello della future classroom lab, con almeno tre diverse zone differenziate: una dedicata alla presentazione di contenuti e all'interazione, con monitor touch, tribunette e sedute morbide; una dedicata alla collaborazione e alle metodologie basate sul thinking, making, problem solving con tavoli, carrello porta strumenti, una terza zona dedicata alla creatività e allo sviluppo di contenuti digitali con tavoli con colonnina ricarica, tablet, laptop e tavolette grafiche. La biblioteca della scuola primaria di San Vito sarà trasformata in aula connettiva del futuro con pavimento in pvc e diversi spazi sul modello didattico della differenziazione dell'apprendimento della scuola SZ: uno spazio per elaborare con libreria curva modulare, monitor touch, mobile audio lab, ebook reader, biblioteca digitale; uno spazio per presentare e discutere (arena con sedute morbide, espositore e zona magnetica nella parete); uno spazio per creare e collaborare (area STEM con tavolo rotondo, sedie e scaffale dotato di contenitori per riporre il materiale STEM già in dotazione); un'area LABORATORIO MULTIMEDIALE con pc e stazione di ricarica, tavolette grafiche, software didattici e sistemi operativi di ultima generazione.

**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.)
Bibliolab San Vito	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, 1 monitor touch sul muro altezza alunno, laboratorio audio mobile, 6 dispositivi personali con scrittura naturale, software inclusione, Office, Intune e Min	pavimento pvc, 5 divanetti morbidi, Libreria curva modulare su ruote, 2 librerie in legno, mobile stazione di ricarica in legno, 2 tavoli, 12 sedie, scaffale con contenitori.	Potenziamento competenze digitali, promozione e sviluppo attività cooperative/collaborative, potenziamento apprendimento STEM
Aula del Futuro Villaputzu	1	tavolo o totem interattivo, monitor touch( già presente), colonnine ricarica, Icubes	tribunette, carrello porta-strumenti	Esplorazione, creazione, interazione, presentazione attività condivise. Autonomia degli alunni nel processo di apprendimento; usare la tecnologia per sviluppare conoscenze.
Aula di Matematica	4	PC/Tablet/ Stampante 3D/ calcolatrici scientifiche /software specifici.	armadi- contenitori per riporre gli strumenti e i materiali	project-based learning; risoluzione problemi concreti, elaborazione strategie, scelta e costruzione modelli, sviluppo creatività e pensiero laterale; differenziazione apprendimento
LAB STEM	2	aboratorio STEM Digitale (Strumenti digitali come pHmetro, termometri, microscopi ottici digitali da collegare al pc, Stampante 3D, kit per la robotica educativa	rmadi- contenitori per riporre gli strumenti e i materiali	digitalizzare dati raccolti, elaborarli al pc realizzando tabelle e grafici: project based learning e problem solving: supportare la motivazione verso le discipline STEM per colmare il gap di genere.
MEDIATECA	2	ebook reader, PC, tavolo touch bacheca digitale,	edute morbide, librerie modulari	realizzazione, in uno spazio connettivo ,creare uno spazio che favorisca per gli studenti l'incontro e la condivisione, nonché l'accesso a strumenti di lettura e scambio

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula lettere e lingue	6	camere, luci, mixer, dispositivi digitali (pc o tablet), software per videomaking (gratuiti), cuffie con microfono per registrazione , sw didattici	Arredo tecnico e scenico per studio e redazione,tavoli per allestimento ad isole	sviluppare contenuti per la comunicazione digitale, creare contenuti digitali creativi e video didattici
Aula immersiva	1	software e dispositivi VR	già presenti	fruizione di contenuti virtuali, multimediali e interattivi;esperienze di viaggio e simulazione in virtual reality; installazioni 3D per lo studio dei contenuti disciplinari
Aule musicali multimediali	5	monitor touch, mallet station, cuffie bluetooth impianto audio bluetooth, casse amplificate, strumenti musicali digitali ( pianoforte digitale, sax elettronici. chitarra e basso elettrico)	pannelli fonoassorbenti, sgabelli e poggiatesta, mobili- contenitori per gli strumenti	Andare oltre i tradizionali canali dell'apprendimento della musica. Implementazione delle tecnologie digitali inclusive per facilitare la comunicazione e la personalizzazione dei percorsi.
Aula Art-Tech	2	software didattici di disegno; ampliamento dello spazio cloud, monitor touch grande, tavolette grafiche	implementazione di arredi già esistenti: tavoli, armadi e contenitori per riporre i materiali	combinare la didattica esperienziale con quella digitale, potenziare la creatività

### **Innovazioni organizzative, didattiche, curriculari 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 cross-curricolari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Gli studenti si sposteranno all'interno degli ambienti e saranno responsabilizzati sul proprio percorso di apprendimento; l'orario sarà rielaborato di conseguenza per gestirne la complessità. Questo consentirà ampio respiro ai ragazzi che si troveranno in ambienti di apprendimento sempre diversi, sarà in tal modo facilitata la ripresa della concentrazione. Le nuove tecnologie, unite ai nuovi strumenti per le STEM, permetteranno di promuovere e sviluppare la didattica esperienziale e le attività cooperative in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo, per arrivare a potenziare le abilità di problem posing e problem solving, le competenze trasversali, logiche, computazionali, argomentative , interpretative e critiche. Si utilizzeranno approcci innovativi quali: thinking, making, gamification. Saranno altresì potenziate le competenze digitali, consentendo l'accesso attivo e consapevole alle risorse della rete per apprendere in modo consapevole, sicuro, critico. Si promuoveranno attività per la prevenzione del divario di genere, con robotica e STEM. Inoltre le strumentazioni modulari (come i set STEM e i PC su carrelli mobili) consentiranno di configurare i laboratori e le aule con spazi differenziati di apprendimento. La differenziazione dell'apprendimento faciliterà tanto l'inclusione degli alunni più fragili e a rischio, quanto la promozione delle eccellenze.

## **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 che si intendono realizzare sono volti a supportare la personalizzazione avanzata dell'esperienza d'apprendimento. Le tecnologie prescelte sono pensate per supportare l'apprendimento esperienziale. Le aule-laboratorio nella scuola Primaria, pensate con spazi dedicati al confronto e alla collaborazione e gli spazi connettivi della scuola secondaria vanno incontro alle finalità inclusive che la nostra scuola persegue.

L'implementazione della dotazione comune digitale di base nelle aule, è pensata per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. Andremo anche a promuovere attività per la prevenzione del divario di genere, con robotica e STEM, con periodici momenti di confronto tra classi aperte incrociate, che si sono rivelati ottime premesse per consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche, grazie anche alla gamification.

### **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**

Presentazione del PNRR in sede di Collegio. Presentazione manifestazione di interesse per far parte del Gruppo di Progetto costituito da: Dirigente Scolastico, Dsga, animatore digitale, due componenti del Team digitale (di cui uno con la funzione anche di Primo collaboratore del Dirigente). Incontri periodici del gruppo di Progetto per ricognizione situazione spazi e dotazioni; analisi dei bisogni; predisposizione progettazione di massima. I docenti saranno responsabilizzati in modo da creare un senso di appartenenza forte all'istituto basato su scelte condivise. le loro esigenze saranno tradotte poi dal gruppo di progettazione, che alternerà momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici.

### **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**

La scuola ha già avviato una formazione docenti dedicata all'innovazione degli spazi di apprendimento, secondo il modello Senza Zaino, partecipando anche ai diversi network regionali e nazionali per lo scambio di buone pratiche. L'animatore digitale è impegnato in una formazione del tipo mentoring e tutoring tra pari sull'utilizzo di strumenti digitali. Si prevede di ampliare le opportunità formative coinvolgendo tutto il team digitale. Si prevedono momenti di formazione iniziale e continua per tutti i docenti della scuola (corsi sulla didattica STEM, sul tinkering e la creatività didattica, che favoriscono un nuovo approccio ai problemi e si declinano nella didattica "hands-on", utile soprattutto al consolidamento delle competenze proprie delle materie scientifico-tecnologiche. Una prima fase sarà rivolta anche al personale ATA, sarà mirata alla condivisione degli obiettivi e delle caratteristiche principali del sistema didattico che si intende implementare.

## 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	450

## 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	14	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%		68.141,17 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		22.713,71 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		11.356,85 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		11.356,85 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				113.568,58 €

## 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**  
25/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**  
Firma digitale del dirigente scolastico.